



Сайт Официального
Англоязычного Издания:

www.wizards.com/dnd

Сайт "Фан-Перевода":

www.valdmalex.narod.ru

Интернет-Поддержка

www.dungeons.ru



Мы Приветствуем Вас Уважаемые
Читатели и Поклонники ДнД.

Надеемся наша новая работа доставит
вам удовольствие, и принесет пользу.

На данный Момент на ваше
рассмотрение будет представлено
Руководство Игрока, где вы сможете
ознакомиться с основами создания
персонажа, а также шестью доступными
"базовыми расами", и 11 классами,
снаряжением заклинаниями и всем
необходимым для карьеры искателя
приключений.

С уважением Валентин Дмалекс и Студия
Фэнтэзи «PHantom»

*От редактора: В некоторых местах вы встретите "___" вместо
номеров страниц. Это сделано с тем учетом, что если вы используете
книги иных переводов, вы самостоятельно сможете вписать туда
страницы, чтобы вам было легче ориентироваться при обращении к другой
книге.

P.S. Приносим свои извинения за возможные ошибки и опечатки. (В
особенности запятые :)). Всегда рады вашим письмам и замечаниям.
Пишите по адресу: vdmalex@ua.fm



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4	Глава 8 Сражение:	133	Таблица 3-12: Монах.....	45
Основы создания персонажа	6	Поле боя.....	133	Таблица 3-13: Повреждения от невооруженных атак маленьких и больших монахов.....	47
Глава 1 Параметры:	7	Как происходит сражение.....	133	Таблица 3-14: Паладин.....	48
Показатели параметров.....	7	Статистика боя.....	133	Таблица 3-15: Рейнджер.....	52
Параметры.....	8	Основы боя.....	135	Таблица 3-16: Избранные враги рейнджера.....	53
Изменение показателей параметров.....	10	Инициатива.....	136	Таблица 3-17: Чародей.....	55
Глава 2 Расы:	11	Благоприятные атаки.....	137	Таблица 3-18: Знаемые заклинания чародея.....	55
Выбор расы.....	11	Действия в сражении.....	138	Таблица 4-1: Пункты навыков на уровень.....	62
Расовые характеристики.....	11	Ранение и смерть.....	145	Таблица 4-2: Навыки.....	63
Человек.....	12	Передвижение, позиция и расстояние.....	147	Таблица 4-3: Примеры классов сложности.....	63
Гномы.....	13	Модификаторы боя.....	149	Таблица 4-4: Примеры встречных проверок.....	64
Дварфы.....	15	Специфические атаки.....	154	Таблица 4-5: Синергия навыков.....	66
Полуорки.....	16	Действия с особой инициативой.....	160	Таблица 5-1: Отличительные черты.....	90
Полуэльфы.....	17	Глава 9 Авантюры:	161	Таблица 6-1: Мировоззрение существ, расы, класса.....	104
Халфлинги.....	18	Переносимая емкость.....	161	Таблица 6-2: Боги по расам.....	106
Эльфы.....	19	Передвижение.....	162	Таблица 6-3: Боги по классам.....	106
Глава 3 Классы:	21	Обследование.....	164	Таблица 6-4: Стартовый возраст персонажа.....	108
Классы.....	21	Сокровище.....	167	Таблица 6-5: Эффект возраста.....	109
Классовые и уровневые бонусы.....	21	Другие награды.....	168	Таблица 6-6: Произвольный возраст и вес.....	109
Преимущества, зависящие от уровня.....	22	Глава 10 Магия:	169	Таблица 7-1: Случайное стартовое золото.....	111
Описания классов.....	23	Активация заклинаний.....	169	Таблица 7-2: Монеты.....	112
Бард.....	24	Описания заклинаний.....	172	Таблица 7-3: Товары для торговли.....	112
Варвар.....	28	Волшебные заклинания.....	177	Таблица 7-4: Повреждения для крошечного и большого оружия.....	114
Воин.....	30	Божественные заклинания.....	179	Таблица 7-5: Оружие.....	116
Вор.....	32	Специальные способности.....	180	Таблица 7-6: Доспехи и щиты.....	123
Друид.....	34	Глава 11 Заклинания:	181	Таблица 7-7: Надевание доспехов.....	123
Жрец/Священник.....	38	Заклинания барда.....	181	Таблица 7-8: Предметы и услуги.....	128
Маг/Волшебник.....	41	Заклинания друида.....	183	Таблица 8-1: Модификаторы размера.....	134
Монах.....	45	Заклинания жреца.....	185	Таблица 8-2: Разнообразные действия.....	141
Паладин.....	48	Сферы жрецов.....	188	Таблица 8-3: Тактическая скорость.....	147
Рейнджер.....	51	Заклинания паладина.....	190	Таблица 8-4: Размер существ и шкала.....	151
Чародей.....	54	Заклинания рейнджера.....	191	Таблица 8-5: Модификаторы броска атаки.....	151
Опыт и уровни.....	58	Заклинания мага/чародея.....	191	Таблица 8-6: Модификаторы класса доспеха.....	151
Мультиклассовые персонажи.....	59	Заклинания.....	196	Таблица 8-7: Специфические атаки.....	154
Глава 4 Навыки:	61	Приложение: Общие справки и глоссарий	304	Таблица 8-8: Прочность и хит-поинты обычного оружия, доспехов и щитов.....	158
Общие о навыках.....	61	Индекс	314	Таблица 8-9: Изгнание нежити.....	159
Получение рангов навыков.....	61	Карточка игрока	318	Таблица 8-10: Штрафы при сражении с оружием в каждой руке.....	160
Использование навыков.....	62	Список представленных в книге таблиц		Таблица 9-1: Переносимая емкость.....	162
Описание навыков.....	66	Таблица 1-1: Модификаторы параметров и бонусные заклинания.....	8	Таблица 9-2: Переносимая нагрузка.....	162
Глава 5 Отличительные черты:	87	Таблица 2-1: Расовые модификаторы параметров.....	12	Таблица 9-3: Передвижение и расстояние.....	162
Приобретение отличительных черт.....	87	Таблица 3-1: Базовые бонусы спасбросков и атак.....	22	Таблица 9-4: Затрудненное передвижение.....	163
Необходимые условия.....	87	Таблица 3-2: Опыт и преимущества, зависящие от уровня.....	22	Таблица 9-5: Местность и передвижение в путешествии.....	164
Типы отличительных черт.....	87	Таблица 3-1: Базовые бонусы спасбросков и атак.....	22	Таблица 9-6: Скакуны и средства передвижения.....	164
Описание отличительных черт.....	89	Таблица 3-3: Бард.....	24	Таблица 9-7: Источники света.....	165
Глава 6 Описание:	103	Таблица 3-4: Знаемые заклинания бардом.....	25	Таблица 9-8: Прочность и хит-поинты обычного оружия и щитов.....	166
Мировоззрение.....	103	Таблица 3-5: Варвар.....	28	Таблица 9-9: Прочность вещества и хит-поинты.....	166
Религия.....	106	Таблица 3-6: Воин.....	31	Таблица 9-10: Размер и КД объектов.....	166
Биологические показатели.....	108	Таблица 3-7: Вор.....	33	Таблица 9-11: Прочность объектов и хит-поинты.....	166
Внешность, индивидуальность, предыстория.....	109	Таблица 3-8: Друид.....	36	Таблица 9-12: КС для поломки или разрыва предметов.....	166
Разнообразие своего персонажа.....	110	Таблица 3-9: Жрец/Священник.....	39	Таблица 10-1: Предметы, подвергающиеся магическим атакам.....	177
Глава 7 Снаряжение	111	Таблица 3-10: Боги.....	40		
Снаряжение персонажа.....	111	Таблица 3-11: Маг/Волшебник.....	42		
Имущество и деньги.....	112				
Оружие.....	112				
Доспехи.....	121				
Предметы, продукты и услуги.....	125				
Оружие.....	112				

Введение

Это Ролевая Игра Подземелья и Драконы, игра, определяющая жанр, и игра, у которой опыт ведения фэнтезийных игровых миров более 30 лет.

D&D игра вашего воображения, в которой вы принимаете участие в роли героя, созданного вами персонажа, в головокружительных приключениях, выполняете опасные задания. Ваш персонаж может быть сильным воином или хитрым вором, набожным жрецом или могущественным магом. С несколькими верными товарищами на своей стороне, в поисках сокровищ вы исследуете руины, наполненные чудовищами подземелья. Игра предлагает бесконечные возможности и неограниченный выбор, гораздо более широкий, чем может предложить самая сложная и искусственная в выборе компьютерная игра, потому как вы можете делать все, что создает ваше воображение.

ИГРА D&D

Игра D&D фантазийное воплощение вашего воображения. Она - частично действие, частично повествование истории, частично общественное взаимодействие, частично военная игра-тактика и частично броски кубиков. Один игрок является Мастером Подземелий (МП). МП контролирует чудовищ и противников, повествует разворачивание событий, выполняет роль судьбы игры и отслеживает весь ход событий в приключении. Мастер Подземелий и игроки совместными усилиями оживляют эту игру.

В *Руководстве Игрока* собраны все правила, которые понадобятся игрокам при создании персонажей, выборе снаряжений, участие в сражениях с разнообразными сверхприродными и мифическими противниками.

Руководство Мастера Подземелий в свою очередь предлагает советы, тонкости и все, что необходимо для создания вызовов, приключений, и полностью отработанных D&D миров для МП. В эту книгу также включены разделы по престиж классам, магическим предметам и вознаграждению персонажей.

Справочник Монстров, идущий отдельной книгой, предлагает описания и материал, который пригодится как игрокам, так и МП. Помимо сотен чудовищ заселяющих все уровни подземелья, в этом томе также содержатся правила по созданию чудовищ, информация по отыгрыванию чудовищ как игровых персонажей, детали по тактике чудовищ, более усиленные варианты обычных чудовищ.

Совместно, эти три тома и составляют основные правила по игре Подземелья&Драконы.

ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ

Игра Подземелья&Драконы – игра воображения, но это и также игра тактики и стратегии. Фигурки и поле боя наиболее лучше отображают все происходящие действия. Фигурки, которые будут отображать персонажей и чудовищ, можно приобрести магазинах с игрушками. В *Руководстве Мастера Подземелий* также дается бумажное поле боя с расчерченными клетками. Более прочные и стойкие версии можно приобрести отдельно, или сделать самостоятельно.

ЗАЧЕМ ОБНОВЛЕНИЕ?

Впервые новая игра Драконы&Подземелья стартовала в 2000 году. За три прошедших года, система d20 сильно развилась в игровой индустрии, набралось тонны новой информации того, как лучше улучшить процесс игры. Мы считаем что D&D живая игра которая постоянно эволюционирует в процессе игр.

Используя накопленный опыт, мы пересмотрели игру сверху до низу, и, выслушав все замечания и предложения по поводу улучшения игры на игровых совещаниях и съездах, общении с вами на форумах, собрали и выложили их в этом продукте.

Если это ваше первое знакомство с D&D, мы рады пригласить вас в этот чудесный мир авантюры и воображения. Если вы имеете опыт игры с предыдущей версией этой книги, всё выложенное в этом обновлении связано с тем, что мы считаем, что продукт постоянно улучшается и обновляется. Мы обновили и исправили

Игра подразумевает использование фигурок на поле боя, и поэтому соответственно написаны правила.

ПЕРСОНАЖИ

В тех приключениях, где вы играете, ваш персонаж является звездой, как и герои книг или фильмов. Будучи игроком, вы создаете своего персонажа в соответствии правилам написанным в этой книге. Ваш персонаж может быть диким варваром из ледяных пустошей, или хитрым остроумным вором с шустрым клинком. Вы можете быть смертельно опасным лучником, опытным в искусстве выживания, или магом, профессионалом в волшебном искусстве. Принимая участие в приключениях, ваш персонаж (он или она) накапливает опыт, и становится все более сильным.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ваш персонаж является авантюристом, героем, отправившимся на эпические задания в поиске удачи и славы. К вашим поискам авантюры могут присоединиться другие персонажи, создав группу, вы отправитесь исследовать подземелья и сражаться с чудовищами, такими как ужасный дракон, или хищный тролль. Все эти задания раскрываются как истории, созданные действиями ваших персонажей, и ситуациями со стороны МП.

Приключение Подземелья&Драконы содержит в себе множество действий, завораживающие бои, ужасающих чудовищ, легендарные опасности и вызовы, а также всевозможные забытые тайны. Что находится в самом центре подземелья? Что ждет вас за следующим углом, или за следующей дверью? Играя роль своего персонажа, вы и ваши друзья столкнутся с опасностями, и исследуют мир средневековой фантазии.

Одно приключение может занять лишь одно игровое собрание; в то время как другое может растянуться на несколько собраний. Собрание-сессия длится до тех пор, пока вы и ваши друзья согласны играть, от нескольких часов, до почти целого дня. Игра может быть остановлена в любой момент, и продолжится с того же места, как только все собрались вновь.

Каждое приключение неповторимо, а каждое задание уникально. Ваш персонаж может исследовать древние руины, охраняемые коварными ловушками, или раздобыть трофеи из гробницы давно забытого мага. Вы можете проникнуть как шпион в замок врага, или столкнуться с касанием нежити, которое высасывает жизнь. В игре Подземелья&Драконы возможно всё, а ваш персонаж может попытаться сделать то, что вы можете вообразить.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Подземелья&Драконы использует базовую механику, которая охватывает все действия в игре. Это основное правило позволяет поддерживать игру быстро и подсознательно.

Механика Ядра: Когда вы пытаетесь провести действие в котором есть шанс на успех или неудачу, бросьте двадцатигранный кубик (d20). Для определения успешно ли справился ваш персонаж с заданием (например при атаке

список опечаток, перекалифицировали правила, отполировали внешний вид, и сделали игру гораздо лучше предыдущей версии. Это улучшение системы d20, а не новая редакция. Это обновление прекрасно сочетается со всеми существующими продуктами, и все остальные книги можно запросто использовать с обновлением, проведя перед этим небольшие корректировки.

Что же нового в *Руководстве Игрока*? Было добавлено множество новых черт и заклинаний, были добавлены новые классовые особенности для барда, варвара, друида, монаха, рейнджера и чародея. Вся книга была пересмотрена и переработана, всё соответственно вашим предложениям, чтобы отобразить наиболее точно процесс игры. Мы более рационализировали некоторые правила, расширили другие. Тщательно пересмотрели навыки и заклинания.

Изучите, поиграйте в игру. Мы предполагаем, что вам понравится, новое преобразование игры.

чудовища, или применении навыка), сделайте следующее:

- Бросьте d20.
- Добавьте соответствующие модификаторы.
- Сопоставьте результат с целевым числом.

Если полученный результат равен или превышает целевое число (установленное МП или указанное в правилах), ваш персонаж успешно справился. Если результат ниже за целевое число, его постигла неудача.

ПРАВИЛА

Важно: Чтобы играть в эту игру вам не нужно запоминать всю книгу наизусть. Чтобы начать играть, вам стоит лишь понять основы! Используйте эту книгу как советчика и справочник. Когда возникают сомнения, следуйте основам, продолжайте игру и получайте удовольствие.

В одну часть книги вам все же понадобится часто заглядывать, хотя бы на мгновение – это глоссарий, который начинается на 304 стр. Там вы найдете определения правил, и что происходит с персонажем в определенных условиях (например, когда он в замешательстве). Если вы столкнетесь с термином, который вам не знаком и вы хотите узнать о нем больше, посмотрите в глоссарий (а также просмотрите индекс).

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ ДЛЯ ИГРЫ

Чтобы играть в D&D вашей группе понадобятся:

- *Руководство Игрока, Руководство Мастера Подземелий и Справочник Монстров*, обновленные книги основных правил. (Возможно, все игроки захотят иметь свои собственные экземпляры книг).
- Копия карточки игрока, которая расположена в конце этой книги, необходима для каждого игрока.
- Поле боя. Содержится в *Руководстве Мастера Подземелий*.
- Фигурки, чтобы отображать каждого персонажа и чудовища во время сражения.
- Комплект кубиков для каждого игрока. В комплект входят: как минимум 1 четырехгранный кубик (d4), четыре шестигранных (d6), один восьмигранный (d8), два десятигранных (d10), один двенадцатигранный (d12) и один двадцатигранный (d20).
- Карандаши, черновая бумага, листы в клетку, чтобы вести заметки или карту, которую исследуют ваши персонажи.

КУБИК

Правила сокращений для записи бросков кубиков, например «3d4+3», означает, что нужно бросить 3 четырехгранных и добавить 3, (число между 6 и 15). Первое число указывает на количество кубиков для броска, число после буквы d указывает на тип кубика, любое число указанное дальше, определяет число необходимое добавить или отнять от результата.

Приведем типичные примеры:

1d8: Один восьмигранный кубик (выбрасывается число от 1-8). Это число отмечает повреждения длинного меча.

1d8+2: Один восьмигранный плюс 2 (3-10). Это повреждение, которое наносит персонаж длинным мечом с бонусом Силы +2.

2d4+2: Два четырехгранных плюс 2 (4-10). Это количество повреждений причиняемое заклинанием магическая стрела, магом 3-го уровня.

d%: Ещё называемый «процентник». Бросая два разноцветных, «обозначенных ещё как-то», десятигранных, вы генерируете число от 1 до 100. Один кубик, определяется заранее, указывает десятки, второй единицы. Бросок 7 и 1, например, обозначает 71. 0 и 6, обозначает 6. Два нуля, однако, обозначают 100. некоторые кубики одинакового цвета, но в таких случаях, на них указаны десятки 10, 20, 30, а на других единицы от 1 до 0. Бросок 70 и 1, обозначает 71, результат 10 и 0, обозначает 100.

Важно: Не каждое действие требует броска кубика. Бросайте кубик в бою или иных переломных ситуациях, где существует определенная доля на успех.

d20 используется для определения, успешно или нет выполнил свое действие персонаж. Остальные кубики используются для определения эффекта, после того, как вам удалось успешно выполнить действие.

Игрокам следует совершать броски открыто, чтобы все

видели результат. МП может проводить броски в тайне, чтобы создавать загадочность и догадки в процессе игры.

ЧТО МОГУТ ДЕЛАТЬ ПЕРСОНАЖИ

Персонаж может попытаться выполнить все то, что пришло в его воображение, естественно если оно вписывается в рамки сцены, описанной Мастером Подземелий. Зависимости от ситуации, ваш персонаж может прислушаться у двери, обыскать территорию, перепрыгнуть через яму, передвинуться, применить предмет и атаковать оппонента.

Используя ядро механики, персонажи могут выполнять задания проводя проверки навыков, параметров или броски атак.

Проверки Навыков

Чтобы выполнить проверку навыка, бросьте d20 и добавьте модификатор навыка вашего персонажа. Сравните результат с Классом Сложности (КС).

Не имеющий встречного навыка, ваш навык должен соответствовать КС установленному МП или в описании навыка (смотрите Главу 4).

Проверки встречных навыков зависят, от результатов вашего, сравниваемого с результатом персонажа выполняющего противоположное действие. Проверка оппонента может включать в себя или тот же навык, или другой, смотрите в описании навыка.

Проверки Параметров

Проверки параметров выполняются если у персонажа нет рангов в навыке, и он пытается применить этот навык нетренированным. (Однако некоторые навыки все же нельзя использовать нетренированными).

Также проверки параметров применяются, когда для определения успеха нет соответствующего навыка.

Для выполнения проверки параметра бросьте d20, а затем добавьте модификатор соответствующей способности вашего персонажа.

Броски Атаки

Для атаки оппонента проведите бросок d20, и добавьте бонус атаки вашего персонажа. Если результат равен, или превышает его Класс Доспеха (КД), то тогда атака проведена успешно.

Затем, при успешной атаке, бросьте кубик соответствующий вашему оружию, чтобы определить количество нанесенного вами повреждения.

Повреждение понижает хит-поинты (хп). Когда все хит-поинты персонажа выбиты, он падает без сознания и умирает. (Для деталей смотрите Главу 8: Сражение).

Критические попадания наносят больше повреждений. Если на кубике d20 у вас выпало число 20, тогда у вас есть угроза проведения критического попадания. Бросьте ещё раз кубик, чтобы подтвердить атаку. Если второй бросок атаки успешен, тогда критическое попадание подтверждено, и вы нанесите больше повреждений (смотрите для деталей стр. 14).

БОЕВОЙ РАУНД

Сражение разыгрывается по раундам. Каждый раунд в игровом мире представляет 6 секунд, вне зависимости от того, насколько долго он длится в вашем игровом процессе. Сражение начинается с бросков инициативы, для определения порядка действий на протяжении всей битвы. Существует три типа действий: стандартные действия, действия равные передвижениям и полнораундовые действия. За раунд вы можете выполнить одну из этих четырех вещей: провести стандартное действие, а затем действие передвижения; провести действие передвижения, а затем стандартное действие; выполнить два действия передвижения; или выполнить полнораундовое действие. (Для деталей смотрите Главу 8: Сражение).

РОЛЬ ИГРОКА

Как игрок, вы используете эту книгу для создания и управления своего персонажа. Ваш персонаж является авантюристом, частью команды, которая регулярно спускается в подземелья, и сражается с чудовищами. Играйте так, чтобы чувствовать себя комфортно, установите себе место за столом с полем боя и фигурками, наберите кубики, и держите под рукой свои книги и карточку персонажа.

МП устанавливает каждую сцену, и описывает происходящие действия. Вашей работой является придумать внешний вид и характер вашего персонажа, как он взаимодействует с остальными искателями приключений. Вы можете играть за серьезного паладина, или за постоянно подшучивающего вора, а может за неистового варвара или осторожного мага. Удерживая личность вашего персонажа в воображении, действуете в соответствии с каждой новой ситуацией. Иногда приемлем только бой, в других ситуациях понадобится лишь магия, переговоры или разумное применение навыков.

Также решите за что вы несете ответственность. Вы комментируете действие вашего персонажа («Тордек подходит к дверному проему, и атакует медвежатника»), или говорите от первого лица («Я передвигаюсь к двери, и провожу мощный удар по этому чудовищу»)? Любой из вариантов хороший, вы даже можете их чередовать в зависимости от ситуации.

D&D не только развивает воображение, а также и социальное взаимоотношение. Будьте творческими, отважными, и соответствуйте вашему персонажу... но более всего, веселыми, и получайте удовольствие от игры!

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Просмотрите 1 по 5 Главы, а затем следуя этим шагам создайте персонажа 1-го уровня. Из материала вам понадобятся: копия карточки игрока, карандаш, несколько листов бумаги для различных записей, и четыре шестигранных кубика.

ПОСОВЕТУЙТЕСЬ С ВАШИМ МАСТЕРОМ ПОДЗЕМЕЛИЙ

У вашего МП могут свои домашние правила. Вам также нужно будет поинтересоваться какие персонажи (их классы, расы) уже участвуют в игре, для того, что бы ваш персонаж хорошо гармонировал в группе.

НАБРОСАЙТЕ ПОКАЗАТЕЛИ ПАРАМЕТРОВ

Набросайте каждый из параметров. Для этого, бросьте четыре шестигранника, игнорируя самый нижний показатель, и просуммируйте оставшиеся три. Запишите все шесть результатов на черновой бумаге.

Для дополнительных деталей смотрите Главу 1 (на следующей странице).

ВЫБЕРИТЕ КЛАСС И РАСУ

Выберите одновременно расу и класс для вашего персонажа, так как некоторые расы более удобны для некоторых классов. Классы приведенные Главе 3: бард, варвар, воин, вор, друид, жрец, маг, монах, паладин, рейнджер, чародей. В разделе «Расы» вы сможете посмотреть какие расы и классы наиболее совместимы. Расы рассмотренные в Главе 2: дварф, гном, полу-орк, полу-эльф, халфлинг, человек, эльф.

Запишите на карточке выбранные расу и класс

РАСПРЕДЕЛИТЕ И ОТКОРРЕКТИРУЙТЕ ПАРАМЕТРЫ

Теперь зная расу и класс вашего персонажа, соответственно показателей ваших шести способностей, которые вы кидали в 1 пункте: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Обаяние, модифицируйте их вверх и вниз соответственно с расой вашего персонажа, модификаторы указаны в Таблице 2-1: Расовые модификаторы параметров (стр. 12).

Самые высокие показатели ставьте для поддержки вашего выбора класса. В каждом описании класса есть заголовок «Параметры», в котором указаны наиболее важные параметры для класса, и советы относительно их.

Для каждого параметра запишите модификатор. Смотрите в Таблице 1-1: Модификаторы параметров и Бонусные зачисления (стр. 8). Модификаторы параметров оказывают влияние на множество бросков кубиков в игре, включая: броски атаки, броски повреждений, проверки навыков и спас-броски.

Запишите на карточке откорректированные показатели параметров и их модификаторы.

ОБЗОР СТАРТОВОГО ПАКЕТА

В конце каждого класса в 3 Главе, вам будет предложен как минимум один стартовый пакет. Просмотрите его. Он позволит быстро выполнить несколько шагов создания вашего персонажа. Если вам подходят черты, навыки и снаряжение, описанные для персонажа выбранного вами класса, тогда вы можете записать эту информацию на вашу карточку игрока. Но вы можете, и самостоятельно подобрать всю информацию из нижеследующих глав.

ЗАПИШИТЕ РАСОВЫЕ И КЛАССОВЫЕ ПРИЗНАКИ

Раса и класс вашего персонажа, дают вам определенный ряд плюсов и минусов. Большинство признаков автоматически, но часть из них связаны с выбором. Некоторые решения подразумевают размышления на будущее, о предстоящих действиях героя. Посмотрите всю книгу, если вам это необходимо, не бойтесь изучать и узнавать.

ВЫБОР НАВЫКОВ

В зависимости от класса вашего персонажа и его модификатора Интеллекта, вы получите определенное количество очков для покупки навыков (смотрите стр. 6). Каждый навык измеряется в рангах. Каждый ранг добавляет +1 (к броскам проверки), для успешной проверки навыка.

На 1-м уровне ваш персонаж может приобрести до 4-х рангов в классовой навике (навык из списка всех навыков относящихся к классу вашего персонажа), или до 2-х рангов в навыках смежных классов (навык из списка навыков других классов).

Приобретение и развитие навыка будет лучше, если вы потратите 4 пункта навыков (ваш максимум) на каждый выбранный навык, как приведено в стартовых пакетах.

Как только вы выбрали навыки, определите для каждого ключевой Параметр. Когда вы будете записывать ваши навыки на карточке игрока, запишите модификаторы Параметра в графе с одноименным наименованием.

Таблица 4-2: Навыки (стр. 6) приводит список всех навыков в игре, и указывает какие навыки являются классовыми для разных классов.

ВЫБОР ЧЕРТ ПЕРСОНАЖА

У каждого 1-уровневого персонажа есть одна черта. Смотрите Таблица 5-1: Отличительные Черты (стр. 9), со списком всех черт, и необходимыми условиями (если таковые есть), а также кратким описанием.

ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ОПИСАНИЕМ

Просмотрите Главу 6: Описание. Это поможет вам лучше детализировать вашего персонажа. Вы можете определиться с деталями сейчас, или немного позже.

ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ

Если вы не используете снаряжение приведенное в стартовом пакете для каждого класса, вы можете самостоятельно приобрести своё стартовое снаряжение (смотрите стр. 11), используя информацию из 7 Главы: Снаряжение.

ЗАПИШИТЕ ПОКАЗАТЕЛИ БОЯ

Определите эти данные, и запишите их на своей карточке игрока.

Хит-Поинты: Ваши хит-поинты (хп), определяют насколько тяжело убить вашего персонажа. Персонажи 1-го уровня получают: маги и чародеи по 4 хп, воры и барды по 6хп, жрецы, друиды и монахи по 8 хп, воины, паладины рейнджеры по 10 хп, и варвары по 12 хп. К этому количеству приплюсовывается модификатор Телосложения вашего персонажа.

Класс Доспеха: Ваш Класс Доспеха (КД) указывает на то, как сложно будет попасть по вашему персонажу в сражении. Просуммируйте вместе следующие показатели: 10+ваш бонус доспеха+бонус щита+модификатор размера+модификатор Ловкости.

Инициатива: Модификатор инициативы вашего персонажа равен модификатору вашей Ловкости. Если вы выбрали Улучшенную Инициативу, вы получаете дополнительный модификатор.

Бонус Атаки: Ваш класс определяет базовый бонус атаки. Для определения вашего бонуса в рукопашных атаках, добавьте модификатор Силы к вашему базовому бонусу атаки. Для стрелковых атак добавляйте к базовому бонус атаки ваш модификатор Ловкости.

Спас-броски: Ваш класс определяет базовый бонус спас-броска. К этим числам добавляйте ваш модификатор Телосложения для определения бонуса спас-броска Стойкости, модификатор Ловкости для спас-броска Ловкости, и модификатор Мудрости для спас-броска Воли.

ДЕТАЛИ, ДЕТАЛИ И ЕЩЁ РАЗ ДЕТАЛИ

Теперь придумайте или выберите из предложенного списка имя персонажа, определите его пол, мировоззрение, возраст, внешний вид и т.д. Глава 6: Описание поможет вам в этом.

Особой надобности полного создания персонажа нет, с разрешения вашего МП вы бы могли добавлять, изменять какие-то детали, в зависимости от игры, для того, что бы лучше ощутить своего персонажа.



AESTHETICS
OF HUMAN
ANATOMY
(1999)
MALE SUBJECT
APPROX. AGE 30

Каждый произведенный бросок кубика модифицирован вместе с параметрами вашего персонажа. Например, у более плотного телосложением персонажа, более высокий шанс выжить от ядовитого укола виверны. У персонажа с развитым чувством восприятия, более высокий шанс заметить группу скрывающихся рядом медвежатников. У глупого персонажа меньше шансов обнаружить секретную дверь, ведущую к скрытой сокровищнице. Показатели ваших параметров укажут вам на все модификаторы и дальнейшие броски кубиков.

Ваш персонаж обладает шестью параметрами: Сила (аббревиатура – Сила) и Ловкость (Ловк), Телосложение (Тело) и Интеллект (Интл), Мудрость (Мудр) и Обаяние (Обн). Каждый из параметров персонажа, который выше среднего, дает ему преимущество в бросках, а тот, что ниже середины, является помехой при выбросе нужного числа. Вы бросаете ваши показатели случайно, согласуя их с теми параметрами, которые вы желаете видеть, поднимая и опуская их в соответствии с вашей расой, и затем, поднимая их, когда персонаж развивается, поднимаясь в уровнях.

ПОКАЗАТЕЛИ ПАРАМЕТРОВ

Для того, что бы получить параметр для вашего персонажа, бросьте четыре шестигранных кубика (4d6). Отбрасывайте самый нижний показатель на кубике, и суммируйте показатели остальных трёх. Этот бросок может дать вам число между 3 (ужасно) и 18 (прекрасно). Средний показатель параметра для типичного обывателя 10 или 11, но ваш герой ведь не типичен, не правда ли?

Наиболее распространенные показатели параметров игровых персонажей (ИП) 12, 13. (Ведь обычный персонаж, выше, чем обычный человек).

Бросьте кубики шесть раз, записывая результаты каждый раз на черновую бумагу. Как только вы получили шесть показателей, распределите их по каждому из шести параметров на свое усмотрение. На этом этапе, вы должны

представлять себе какой тип игрока будет ваш персонаж, выберете его расу и класс, с целью максимально лучшего размещения показателей параметров. Помните что выбор какой-то расы кроме человека или полу-эльфа, изменит показатели ваших параметров (смотрите Таблицу 2-1: Модификаторы Параметров Расы стр. 12).

МОДИФИКАТОРЫ ПАРАМЕТРОВ

Каждый параметр, после выбора расы, будет изменяться от -5 до +5. В Таблице 1-1. Модификаторы Параметров и Бонус заклинаний (см. на следующей странице) показывает модификаторы для каждого параметра, основанные на его величине. Это также показывает количество бонусных заклинаний, которыми вы сможете владеть, если ваш персонаж способен активировать магию.

Модификатор – число, которое вы должны суммировать или отнимать от броска, когда ваш персонаж должен сделать что-то относящееся к этому параметру. К примеру, вы должны прибавить или отнять модификатор от Силы, если ваш персонаж пытается ударить кого-то мечом. Вам также нужны эти модификаторы, если вы не бросаете кубики, так вы используете модификатор за Ловкость к вашему Классу Доспеха (КД). Положительный модификатор называется бонус, отрицательный штраф.

ПАРАМЕТРЫ И ЗАКЛИНАТЕЛИ

Параметры от которых зависят ваши бонусные заклинания (смотрите Главу 3: Классы) зависят от типа заклинателя вашего персонажа: Интеллект у Магов, Мудрость для Жрецов, Друидов, Паладинов, Рейнджеров, и Обаяние для Волшебников и Бардов. В дополнение к высоким показателям параметров, заклинатель должен быть необходимого уровня, для того чтобы пользоваться бонусными заклинаниями более высокого уровня. (Смотрите описание классов в Главе 3 для деталей). Для примера, волшебница

ТАБЛИЦА 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания

Показатель	Модификатор	Бонусные Заклинания (По Уровню Заклинаний)									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2-3	-4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4-5	-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6-7	-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8-9	-1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3
и т.д...											

Мйали имеет Интеллект 15, поэтому она достаточно умна, что бы обладать бонусными заклинаниями: одно 1-го уровня, и одно 2-го уровня. (Но она не получит бонусное заклинание второго уровня до тех пор, пока не достигнет 3-го уровня, минимального уровня когда волшебник способен активировать заклинания 2-го уровня).

Если показатель параметра вашего персонажа 9 или ниже, то он не может вообще пользоваться заклинаниями. Для примера, Интеллект Мйали понизился до 9 из-за действия яда, она не будет способна пользоваться простейшими волшебными заклинаниями до тех пор, пока не вылечится.

ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ

Если ваши показатели слишком низкие, вы можете отказаться от них (с согласия с МП). Ваши показатели считаются низкими, если, сумма всех модификаторов признаков (перед тем как будут произведены изменения в соответствии с расой) равны 0 или ниже нуля, или самый высокий ваш показатель равен 13 или ниже 13.

ПАРАМЕТРЫ

Каждый параметр, частично описывает вашего персонажа, и воздействует на все его игровые действия.

Здесь приводится объяснение каждого Параметра, включая список рас и созданий с указанным средним показателем их Параметра. (Не каждое создание имеет какой-то показатель в каждом Параметре, вы увидите это, рассматривая списки приведенные ниже). Эти показатели далеки от единых средних, молодые, подростки одной расы, отличаются друг от друга, как и сборщик налогов дварф, купец халфлинг, или какой-нибудь исключительный гнолл. У искателя приключений – скажем, воина дварфа или рейнджера гнолла – скорее всего, будут лучшие показатели, ну как минимум те, от которых зависят их классы, поэтому все игровые персонажи, в чем-то будут выше отдельных средних признаков.

СИЛА (СИЛА)

Сила показывает, насколько у вашего персонажа развита мускулатура и физическая сила. Этот параметр особенно важен для воинов, варваров, паладинов, рейнджеров и монахов, так как он помогает им побеждать в бою. Сила также устанавливает ограничение по переносимому весу снаряжения вашего персонажа (смотрите Главу 9: Авантюры).

Модификатор Силы применяется в следующих ситуациях:

- При бросках рукопашных атак.
- Броски нанесения повреждения, при использовании оружия ближнего боя и метательного оружия. (Включая и пращу). (Исключение: Атаки с не основных рук получают только половину модификатора Силы, в то время как атаки двумя руками с одним оружием увеличивают модификатор Силы в 1,5 раза; Штраф по Силе, но не бонус, применяется при проведении атак из лука, бонус учитывается Только у составных луков)
- Проверки Взбирания, Прыжков, Плавания. Эти навыки непосредственно связаны с параметром Сила.
- Проверка Силы (для выламывания двери и т.д.)

СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ СИЛЫ

Раса или Существо	Средняя Сила	Средний Модификатор
Аллип, волшебный огонек, тень	—	—
Архон светлячок, летучая мышь, жаба	1	-5
Рой крыс	2	-4
Жужжала, крошечный ужасный паук, обезьяна	3	-4
Григ, маленькая ужасная сороконожка	4-5	-3
Кокатрис, пикси, ястреб	6-7	-2
Квазит, барсук	8-9	-1
Человек, бихолдер, жуткая крыса	10-11	+0
Майнд флаер, собака, пони, упырь	12-13	+1
Гнолл, жуткий барсук, бабуин, скат	14-15	+2
Черный пудинг, чокер, Большая акула	16-17	+3
Кентавр, минотавр, сместитель	18-19	+4
Горилла, голем из плоти, горгона, огр	20-21	+5
Огненный великан, трицератопс, слон	30-31	+10
Великий вирм золотого дракона	46-47	+18

ЛОВКОСТЬ (ЛОВК)

Ловкость определяет координацию, проворность, рефлексы и баланс. Этот параметр очень важен для воров, а также немаловажен для тех персонажей, кто обычно носит легкий или средний тип доспехов (варвары и рейнджеры), или те, кто их вообще не носит (монахи, маги и чародеи), и для того, кто хочет быть искусным лучником.

Модификатор Ловкости применяется в следующих ситуациях:

- Стрелковые атаки, включая атаки из: луков, арбалетов, метательных топоров и остального стрелкового оружия.
- Класс Доспеха (КД), обеспечивает то, как персонаж будет реагировать на атаку.

- Спас-броски Рефлекса, уворачивание от огненных шаров и других атак, которых можно избежать быстро передвигаясь.
- Баланс, Искусство Побега, Скрытность, Бесшумное Передвижение, Взлом Замков, Чистка Карманов, Езда верхом, Падение/Акробатика, и Использование Вербки. Для всех этих навыков Ловкость является ключевым Параметром.

СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ЛОВКОСТИ

Раса или Существо	Средняя Ловкость	Средний Модификатор
Визгун (гриб)	—	—
Желатиновый куб (слизь)	1	—5
Колоссальный оживленный объект	4–5	—3
Зомби огра, пурпурный червь	6–7	—2
Василиск, огненный великан, огр, тендрикулюс	8–9	—1
Гигантский огненный жук, кабан, тритон, человек	10–11	+0
Ламмасу, медвежатник, хобгоблин	12–13	+1
Гиерасфинкс, сместитель	14–15	+2
Лев, мерцающая собака, призрак, осьминог	16–17	+3
Астральная дева (ангел), эфирный похититель	18–19	+4
Костяной дьявол, стрелоястреб	20–21	+5
Старейшая воздушная элементарь	32–33	+11

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ (ТЕЛО)

Телосложение представляет здоровье персонажа и его выносливость. Телосложение повышает хит-поинты персонажа, а это важно для каждого.

Модификатор Телосложения применяется в следующих ситуациях:

- На каждый бросок новых хит-поинтов КХП (Кубик Хит-поинтов), (хотя здесь штраф никогда не понизит бросок ниже чем 1, персонаж в любом случае получит как минимум 1 хит-поинт при переходе на новый уровень).
- Спас-броски Стойкости, устойчивость к ядам, и подобным эффектам.
- Проверки Концентрации. Этот навык особенно важен заклинателям, он тесно связан с Телосложением.

Если Телосложение персонажа изменяется в такой степени, что меняется модификатор этого параметра, то соответственно повышаются или понижаются хит-поинты персонажа.

СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

Раса или Существо	Среднее Телосложение	Средний Модификатор
Мумия, тень, упырь	—	—
Рой саранчи, рой сороконожек	8–9	—1
Бес, грик, жуткая ласка, человек	10–11	+0
Медуза, нимфа, отидж, ржавочудище	12–13	+1
Легкая лошадь, русал, троглодит	14–15	+2
Подлая лоза, тигр, химера	16–17	+3
Белый медведь, горгулья, умбер халк	18–19	+4
Аболет, слон, тираннозавр	20–21	+5
Тарраскью	35	+12

ИНТЕЛЛЕКТ (ИНТЛ)

Интеллект определяет насколько ваш персонаж образован и разумен. Этот параметр очень важен для магов, так как от него напрямую зависит способность применения заклинаний, насколько тяжелее устоять против его заклинаний, и насколько более мощны его заклинания. Он также важен для того персонажа, кто хочет иметь широкое разнообразие навыков.

Модификатор Интеллекта применяется в следующих ситуациях:

- Число языков, которыми может владеть ваш персонаж в начале игры.
 - Число пунктов навыков, получаемых на каждом новом уровне. (Но ваш персонаж будет получать как минимум 1 очко навыка на уровень).
 - Оценка, Ремесло, Расшифровка, Сложные Устройства, Подделка, Знание, Поиск и Искусство Магии, всё это требует такого параметра, как Интеллект.
- Волшебники получают дополнительные бонусные заклинания, основанные на их показателях Интеллекта. Минимальный Интеллект необходимый магу чтобы колдовать 10 + уровень заклинания.

У животных Интеллект на уровне 1 или 2. У человекообразных существ Интеллект как минимум 3.

СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ИНТЕЛЛЕКТА

Раса или Существо	Средний Интеллект	Средний Модификатор
Голем, зомби, охровое желе	—	—
Верблюд, карабкающийся падающий, пурпурный червь	1	—5
Гидра, лошадь, собака, тигр	2	—4
Серый рендер, раст, тендрикулюс	3	—4
Грифон, отидж, сместитель	4–5	—3
Адская гончая, йарфак, огр, тролль	6–7	—2
Гнолл, кентавр, троглодит	8–9	—1
Вайт, ночная ведьма, медвежатник, человек	10–11	+0
Дракочерепаха, ламия, облачный великан	12–13	+1
Волшебный огонек, невидимый преследователь, призрак	14–15	+2
Архон триумфатор, бихолдер, суккубус	16–17	+3
Майнд флаер, ночное крыло, смертельный слаад	18–19	+4
Кракен, ночной подкрадыватель, титан	20–21	+5
Великий вирм золотого дракона	32–33	+11

МУДРОСТЬ (МУДР)

Мудрость показывает силу воли персонажа, его общие чувства, восприятие и интуицию. Если Интеллект указывает на способность персонажа анализировать информацию, то Мудрость больше относится к тому, как персонаж приспособлен, готов к неожиданности в окружающем его мире. «Рассеянный профессор», так называют того, у кого низкая Мудрость и Высокий Интеллект. Простоты (низкий Интеллект) может иметь высокую проницательность (высокую Мудрость). Мудрость один из важнейших параметров для жрецов и друидов, и также немаловажен для паладинов и рейнджеров. Если вы хотите что бы у вашего персонажа были высоко развиты чувства, Мудрость ставьте высоким параметром. У каждого существа должен быть показатель Мудрости.

Модификатор Мудрости применяется в следующих ситуациях:

- Спас-броски Воли (для отражения очарование персоны и подобные заклинания).
- Лечение, Прислушивание, Профессия, Чувство Мотива и Искусство Выживания. Все эти навыки требуют хорошо развитой Мудрости.

Жрецы, друиды, паладины и рейнджеры, получают бонусные заклинания, которые зависят от показателя их Мудрости. Минимальный показатель Мудрости жреца, друида, паладина, рейнджера, для овладения заклинаниями, 10 + уровень заклинания.

СРЕДНИЙ ПОКАЗАТЕЛЬ МУДРОСТИ

Раса или Существо	Средняя Мудрость	Средний Модификатор
Желатиновый куб (слизь), оживленный объект	1	—5
Визгун (гриб)	2	—4
Гизьянка, красный слаад	6–7	—2
Гримлок, пурпурный червь, тролль	8–9	—1
Людоящер, призрачный гриб, человек	10–11	+0
Гиена, реморхаз, совомедведь, тень	12–13	+1
Гигантский богомол, призрак, сова	14–15	+2
Андросфинкс, лиллэнд, поглотитель	16–17	+3
Коатль, нага страж, эриньез (дьявол)	18–19	+4
Единорог, штормовой великан	20–21	+5
Великий вирм золотого дракона	32–33	+11

ОБАЯНИЕ (ОБН)

Обаяние измеряет силу личности персонажа, его убедительность, личный магнетизм, способность вести за собой, руководить, физическую привлекательность. Оно представляет то, как воспринимают персонажа в обществе, не по внешности, а силу его внутренней притягательности. Обаяние очень важно для паладинов, чародеев, бардов. Оно также важна для жрецов, так как влияет на их способность «изгнание нежити».

Модификатор Обаяния применяется в следующих ситуациях:

- Актерство, Блеф, Дипломатия, Маскировка, Сбор Информации, Приручение животных, Запугивание, Использование Магических Устройств. Все эти навыки

- требуют хорошо развитого параметра Обаяние.
- Проверка влияния на кого-то другого.
- Проверка для паладинов, жрецов при изгнании зомби, вампиров и другой нежити.

Чародеи и барды получают бонусные заклинания, которые базируются на их показателях Обаяния. Минимальное Обаяние необходимое барду и чародею, для того чтобы пользоваться магией равно 10 + уровень заклинания.

Каждое существу имеет какой-то показатель Обаяния.

СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ОБАЯНИЯ

Раса или Существо	Среднее Обаяние	Средний Модификатор
Визгун (гриб), голем, зомби	1	-5
Крокодил, носорог, паук, ящерица	2	-4
Осьминог, тендрикулос	3	-4
Жуткая крыса, ласка, осел, чуул	4-5	-3
Барсук, гигантский огненный жук, медведь, тролль	6-7	-2
Гнолл, горгона, жуткий кабан, мантикора	8-9	-1
Дретч (демон), росомеха, человек	10-11	+0
Доппельгангер, ночная ведьма, подсекатель, триант	12-13	+1
Барджест, медуза, штормовой великан	14-15	+2
Ахайрай, гарпия, огр маг, пикси	16-17	+3
Великий барджест, никии	18-19	+4
Астральная дева (ангел), кракен	20-21	+5
Великий вирм золотого дракона	30-31	+11

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ И РАССТАНОВКИ ПАРАМЕТРОВ ПЕРСОНАЖА

Монте хочет создать нового персонажа. Он бросил четыре шестигранника (4d6), они показали 5, 4, 4 и 1. Не принимая самый нижний, на черновом листе он записывает 13. После этого он производит ещё пять бросков: 13, 10, 15, 12, 8 и 14. Монте хочет играть за сильного, плотно сложенного воина-дварфа. Теперь он распределяет свои броски по параметрам.

На Силу идет самый высокий 15. Его персонаж получит +2 бонус к Силе, что даст хорошую помощь в бою.

Телосложение получит следующий высший показатель 14. Природная способность dwarфов +2 к Телосложению (смотрите Таблицу 2-1: Расовые Модификаторы Параметров стр. 12) повысит показатель Телосложения до 16, что даст ему +3 бонус к хит-поинтам и улучшенные спас-броски Стойкости.

Нижний показатель Монте отдает под Обаяние -8. Модификация Обаяния из-за расы -2 (смотрите Таблицу 2-1), снижают её до 6, что даст ему штраф при проверке -2.

У Монте есть два показателя чуть выше среднего (13 и 12), и один средний 10. Ловкость получает 13 (+1 бонус). Это поможет в атаках со стрелковым оружием и спас-бросков Рефлекса. (Монте смотрит вперед. Ловкость 13 даст возможность его персонажу пользоваться чертой Уворачивание - смотрите Таблицу 5-1: Отличительные Черты, стр. 9.)

На Мудрость пойдет 12 (+1 бонус). Это поможет с навыками восприятия - такими как Прислушивание и Отслеживание (смотрите Таблицу 4-2 Навыки, стр. 63), как и бонус в спас-бросках Воли.

ИНТЕЛЛЕКТ, МУДРОСТЬ И ОБАЯНИЕ

Как, средство для хорошего отыгрыша своего персонажа, вы можете использовать свои показатели Интеллекта, Мудрости и Обаяния. Здесь приведены некоторые предпосылки (и только предпосылки), того, что могут означать эти показатели.

Находчивый персонаж остроумен, много знает, и склонен произносить замысловатые слова. Персонаж с высоким Интеллектом, но низкой Мудростью, умен, но он рассеянный, он много знает, но ему не хватает проницательности. Персонаж с высоким Интеллектом, но с низким Обаянием, может быть заносчивой всезнайкой, или замкнутым учёным. Умный персонаж с низким Обаянием и Мудростью, рассеянный и неопытный.

Персонаж с низким Интеллектом неправильно разговаривает и произносит слова, имеет трудности с передвижением в указанные направления, и часто не понимает смысл шуток.

Персонаж с высокой Мудростью спокойный, здравомыслящий человек, всегда точен в мыслях, насторожен и в центре происходящих вокруг событий. Персонаж с Высокой Мудростью, но невысоким Интеллектом, может быть негра-

мотен, но предосудителен. Персонаж с высокой Мудростью, но низким Обаянием, знает достаточно того, что нужно проинести вслух, и может быть советником или «силой в тени трона», а не лидером. Мудрый персонаж с низким Интеллектом и Обаянием грубоват и безыскусственен.

Человек с низкой Мудростью, безрассуден, неосторожен, неконтролирующий свои действия, опрометчивый.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПАРАМЕТРОВ

Время от времени параметры вашего персонажа будут изменяться. Параметры могут неограниченно подниматься. Моменты которые оказывают изменения в параметрах включают в себя следующие:

- Один пункт добавляется, к какому-то одному параметру на 4-м уровне, и затем также на каждом последующем 4-м уровне (на 8-м, 12-м, 16-м и 20-м уровнях).
- Множество заклинаний и магических предметов временно поднимают или понижают Параметры. Заклинание ослабляющий луч снижает Силу персонажа, а заклинание сила быка повышает её. Иногда заклинания просто мешают персонажу, понижая его параметры. Для примера, у персонажа попавшего в зону действия заклинания опутывание, будет действовать так, будто его Ловкость на 4 единицы ниже, чем базовая.
- Некоторые магические предметы могут поднимать параметры, пока они находятся в руках персонажа. К примеру, перчатки Ловкости, повышают ловкость персонажа. (Магические предметы описываются в *Руководстве Мастера Подземелий*). Замечка: Все магические предметы такого типа, не могут поднять параметр выше, чем на +6.
- Некоторые редкие магические предметы могут поднять Параметр выше на постоянное время, как и заклинание желание. Такой бонус называется врожденный. Любой параметр может иметь врожденный бонус, но не более чем +5.
- Яды, болезни, и другие эффекты могут временно поражать параметры (повреждение параметра). Единицы параметров восстанавливаются на прежний уровень со скоростью 1 единица для каждого параметра в день.
- Некоторые эффекты способны высасывать параметры (Постоянная потеря параметра). Единицы потерянные таким способом сами не восстановятся, но их можно вернуть с помощью заклинаний, таких как, например восстановление.
- Так как персонаж стареет, одни его Параметры возрастают, в то время как другие понижаются. Смотрите Таблицу 6-5: Эффекты Возраста, стр. 109.

Когда какой-то параметр изменяется, все атрибуты, связанные с ним также изменяются. На пример, когда Мйали стала магом 4-го уровня, она решает поднять свой Интеллект до 16. Это даёт ей одно бонусное заклинание 3-го уровня, она сможет пользоваться им, когда достигнет 5-го уровня, и будет способна активировать заклинания 3-го уровня. Как персонаж 4-го уровня, она получит пункты навыков, так как подняла Интеллект, поэтому она получит 5 пунктов навыка за достижение 4-го уровня мага (2 пункта за класс и 3 за бонус Интеллекта). Она не получит дополнительные пункты за предыдущие уровни (так как дополнительные пункты получены после того, как она получила Интеллект 16).

Персонаж с высоким Интеллектом, но низкой Мудростью, знает достаточно того, что нужно проинести вслух, и может быть советником или «силой в тени трона», а не лидером. Мудрый персонаж с низким Интеллектом и Обаянием грубоват и безыскусственен.

Человек с низкой Мудростью, безрассуден, неосторожен, неконтролирующий свои действия, опрометчивый.

Персонаж с высоким показателем Обаяния, может быть красивым внешне, в душе, выдающимся своими заслугами, уверенным, вызывающим доверие. Персонаж с высоким Обаянием, но низким Интеллектом, может выдавать себя за знатока до тех пор, пока он не столкнётся с настоящим экспертом. Обаятельный лидер, но с низкой Мудростью, может пользоваться популярностью среди окружающих, но он не сможет отличить своих истинных друзей от фальшивых льстецов. Харизматичный персонаж с низкими Интеллектом и Мудростью скорее всего ограниченный и далекий от понимания мнения других.

Персонаж с низким показателем Обаяния, может быть замкнутым, грубым, неприветливым, подлизывающимся, или просто некрасивой внешности.

RACIAL CHART STUDY C



FIG. A



FIG. B



FIG. C



FIG. D



FIG. E



FIG. F



FIG. G



оюзники эльфов, и сами эльфы считают своим домом Эльфийские леса. Вы не найдете в них бродящие толпы dwarфов или полуорков. В тоже время тяжело найти спокойно прогуливающих в подземных городах dwarфов/карликов — эльфов, людей, халфлингов или полуорков. И пока не-люди путешествуют по провинциям, большинством населения будут простые люди. Однако в больших городах вы встретите большинство распространенных рас: люди, эльфы, dwarфы, гномы, полуэльфы, полуорки, халфлинги, надежда на достижение силы, могущества, прибыли соединяет их в одном месте.

ВЫБОР РАСЫ

После того как вы набросали свои показатели параметров, прежде чем записать их в карточку игрока, выберите вашу расу. В это же время вы выбираете его или её класс, так как каждой расе доступны лишь определённые классы. Как только вы знаете класс и расу персонажа, распределите набросанные вами показатели по параметрам, изменяя их в соответствии с корректировками расы персонажа.

Вы можете играть персонажем любой расы или класса, но определенные расы гораздо лучше подходят к определённым классам. Халфлинги, к примеру, могут быть воинами, но их маленький рост и расовые особенности делают их гораздо более удобными для воров.

Раса вашего персонажа дает вам массу возможностей для игры, вы можете решить каким он будет, как он будет ощущать себя среди других рас, какие мотивы будут руководить им или ней. Однако, помните, что все описания рас рассчитаны на то большинство которое проживает в мире. В каждой расе встречаются индивидуальности, отличающиеся от норм, и ваш персонаж может быть одним из них. Пусть описание расы не ограничивает вашу фантазию от детализации вашего персонажа.

РАССОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Раса вашего персонажа определяется некоторыми его или её особенностями.

МОДИФИКАТОРЫ ПАРАМЕТРОВ

Найдите расу вашего персонажа в Таблице 2-1: Расовые Модификаторы Параметров (смотрите на следующей странице) и примените их к тем показателям, что вы выкинули на кубиках. Если эти изменения подняли выше 18 или ниже 3 параметра, ничего страшного. Исключение: Интеллект персонажей не может быть ниже 3. Если ваш персонаж полуорк будет иметь модифицированный Интеллект 1 или 2, то впишите 3.

Например Лидда, халфлинг, получает +2 расовый модификатор к Ловкости и -2 к Силе. Зная это, её лучший показатель возьмет под Ловкость (15) и повысит его до 17. А так как она не хочет иметь штрафы в Силе, то она возьмет параметр 12 для Силы. Он снизится до 10, у неё не будет ни бонусов ни штрафов.

ЖЕЛАЕМЫЙ КЛАСС

У каждой расы есть желаемый класс, указанный в Таблице 2-1: Расовые Модификаторы Параметров. Желаемый класс персонажа, не будет сказываться на штрафах в очках опыта, если персонаж захочет стать мультиклассовым (смотрите Опыт для Мультиклассовых персонажей, стр. 60).

Например, халфлинг вор, Лидда могла бы получить второй класс позже (стать мультиклассовым персонажем) не беспокоясь о каких-то штрафах в опыте.



ТАБЛИЦА 2-1. РАСОВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ ПАРАМЕТРОВ

Раса	Модификатор Параметра	Желаемый класс
Гном	+2 Телосложение, -2 Сила	Бард
Дwarf	+2 Телосложение, -2 Обаяние	Воин
Полуорк	+2 Сила, -2 Интеллект ¹ , -2 Обаяние	Варвар
Полуэльф	Нет	Любой
Халфлинг	+2 Ловкость, -2 Сила	Вор
Человек	Нет	Любой
Эльф	+2 Ловкость, -2 Телосложение	Маг

¹ Минимальный стартовый показатель Интеллект Полуорка

3. Если модификатор снижает Интеллект до 1 или 2, его конечный счет всё равно будет 3.

Друид: Сильванский.

Маг: Язык Драконов.

ЧЕЛОВЕК

Большинство людей – предки первопроходцев, захватчиков, путешественников, беглецов, и других людей находящихся в постоянном движении. Результат, земли людей – это смесь разнообразных физических, культурных, религиозных и политических сил. Крепкие или изящные, светло- или темнокорые, веселые или строгие, примитивные или цивилизованные, праведные или нечестивые, все это гамма разнообразных людей.

Индивидуальность: Люди наиболее гибкие, и подвижные в отношениях из всех распространенных рас. Они несходны в своих вкусах, моральных, традициях, и обычаях. Многие видят в них малое уважение к истории, но это связано с природой людей, их короткий срок жизни и постоянно сменяющиеся культуры, делают их память слишком короткой в отличие от dwarфов, эльфов, гномов и халфлингов.

Внешность: Средний рост человека колеблется от 150 см. и до чуть более 180 см., вес от 50 кг до 100 кг, хотя мужчины заметно выше и тяжелее женщин. Благодаря их постоянным переселениям и войнам, а также быстрой смене поколений, люди наиболее физически разнообразны, чем все остальные расы. Их кожа может быть от почти черной, до очень бледной, волосы от черного до белого (кучeryавые, волнистые, прямые) цветов, а лицевые волосы (борода и усы для мужчин) от редких до густых. Множество людей имеют прилитие нечеловеческой крови, у них могут проявляться черты эльфов, орков, или других рас. Люди очень непредсказуемы в своих стилях одежды, поведении, делая необычные прически, надевая странные одежды, делая татуировки, пирсинг, и тому подобные вещи. У людей очень короткий цикл жизни, они достигают зрелости в среднем в 15 лет и редко проживают даже одно столетие.

Отношения: Так как люди очень часто перемешиваются друг с другом в жизни, они легко уживаются остальными расами. Среди всех рас, люди известны как «лучшие друзья каждого». Они служат послами, дипломатами, магистратами, купцами, и достигают успехов в любых специализациях.

РАСЫ И ЯЗЫКИ

Побывав в большом городе, вы можете услышать самые разнообразные языки, на которых общаются окружающие. Dwarfфы торгуются о своих изумрудах на языке Dwarfфов, Эльфийские ученые проводят свои научные дискуссии на Эльфийском, а проповедники молятся на Церковном. Наиболее распространен Общий, язык, входящий в культуру всех народов. Со всем разнообразием языков, неудивительно, что многие их изучают, поэтому ваш персонаж также может владеть несколькими языками.

Все персонажи способны общаться на Общем. Dwarfфы, эльфы, гномы, полуэльфы, полуорки и халфлинги говорят на своих расовых языках, какие им присущи. Развитые персонажи (те, кто имеют бонус по Интеллекту) могут общаться на дополнительных языках, по одному за каждую единицу бонуса. Выберите бонусные языки (любые) из списка, который приводится в описании каждой расы.

Способность чтения и письма: Если ваш персонаж не варвар, то он может читать и писать на тех языках, на которых он разговаривает. (Варвар для того, что бы стать грамотным должен потратить единицы навыков, смотрите Безграмотность стр. 2.).

Языки Относящиеся к Классам: Жрецы, друиды, и маги могут выбрать следующие языки, которые не приводятся в списках расовых описаний. Это следующие языки:

Жрец: Абисса, Небесный, Адский/Ада



Мировоззрение: У людей нет как такового определенного мировоззрения, даже нейтрального. Среди людей встречаются как очень плохие, так и очень хорошие.

Земли людей: Земли людей в постоянном потоке новых идей, социальных изменений, инноваций, постоянном появлении новых лидеров. Долго живущие расы находят людскую культуру слегка суетливой и даже смущающей.

Так как люди мало живут, всех их лидеры молоды, и пытаются стать политическими, религиозными и военными лидерами среди других рас. Даже отдельные люди консервативные традиционалисты, изменяют законы вместе с поколениями, адаптируя и эволюционируя их гораздо быстрее, чем халфлинги, эльфы, дварфы. Отдельно или группой человек, очень приспособим, и всегда стоит на вершине динамически изменяющихся перемен.

В землях людей проживает огромное количество «не-людей» (сравним, к примеру, сколько в землях дварфов проживает других не дварфских рас).

Религия: В отличие от остальных распространенных рас, у людей нет главного верховного бога. Пелор, бог солнца, наиболее почитаемый в землях людей, но у него не настолько главенствующее место, как например Морадин у дварфов или Кореллон Ларесийан у эльфов. Некоторые люди набожны и фанатичны в определённых религиях, в то время как другим все боги абсолютно безразличны.

Языки: Люди общаются на Общем. Они очень способны в изучении других языков, включая и мало распространенные, они обожают вставлять в свои разговоры слова, взятые из других языков: ругань Орков, кулинарные термины Халфлингов, Эльфийские музыкальные выражения, военную терминологию Дварфов и т.д.

Имена: Имена людей очень разнообразны. Так, не имея единого бога, дающего им камень основания культуры, так и имена людей. У них мало типично распространенных имен. Некоторые родители дают своим детям имена дварфов или эльфов (причем произношение этих имен зачастую неправильно).

Искатели Приключений: Люди авантюристы наиболее отважные, дерзкие, честолюбивые представители, смелой, бесстрашной, ценящей себя расы. Люди могут получать славу в глазах своих товарищей благодаря потрясающей силе, здоровью и популярности. Люди гораздо чаще становятся известными, чем отдельные территории или группы.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЛЮДЕЙ

- Средний рост: Как существа среднего роста, люди не имеют каких-то бонусов или штрафов из-за своего роста.
- Базовая скорость людей 9 метров.
- Одна дополнительная черта на 1-м уровне, так как люди очень быстро специализируются и разнообразны в своих талантах. Смотрите Главу 5: Черты.
- Четыре дополнительных пункта навыка на 1-м уровне и один дополнительный пункт навыка на каждом новом уровне, так как люди разносторонни и способные ученики. (Эти 4 пункта добавляются как бонус к базовым смотрите Главу 4 Навыки).
- Автоматический Язык: Общий. Дополнительные языки: (За исключением секретных языков, например Друидов). Смотрите расовые списки языков, или Навык Языки, для более полного списка (стр. 8). Люди смешались с различными расами и поэтому способны изучать любые языки.
- Желаемый Класс: Если вы решите, что ваш персонаж будет мультиклассовым, то он будет переносить штраф в очках опыта, ограничение в росте классов люди не имеют. (Смотрите Опыт для мультиклассовых Персонажей, стр. 60).

ГНОМЫ

Гномы всюду желанны и популярны как, техники, алхимики и изобретатели. Вопреки столь большому спросу на их навыки, они предпочитают находиться среди своей расы, живя в комфортабельных норах, под покатыми, лесистыми холмами, где водится огромное количество животных, но идея поохотиться на них, очень плохая идея.

Индивидуальность: Гномы обожают животных, красивые драгоценные камни и всевозможные шутки. У них развито огромное чувство юмора, и пока они обожают доставать кого-то каламбурами, шутками и играми, их будут притягивать разные шалости – чем более закрученные, тем лучшие. К счастью, у них не менее развиты чувства и умения к более практичным ремеслам, таким как – инженерия, которую они часто используют в своих проказах и шутках.

Гномы чрезмерно любопытны. Их любовь к различным вещам превосходит различные ожидания. Иногда они даже безрассудны в своих действиях из-за этого. Их изобретательность, делает их непревзойденными инженерами-мастерами,

так как они постоянно ищут новые пути создания как существующих, так и новых вещей. Иногда гномы вытворяют свои проказы, лишь для того, что бы посмотреть, как те, кто попал под воздействие шутки, отреагируют.

Внешность: Обычно гномы достигают роста 90 – 105 см. в высоту и весят 18,1 – 20,3 кг. Цвет кожи от темного желто-коричневого, до цвета древесной коры, их волосы ухожены, глаза обычно любого оттенка голубого цвета. Мужчины гномы обычно имеют короткие, тщательно ухоженные бороды. Они обычно носят кожаную одежду или одежду природного цвета, украшая её замысловатыми узорами и ювелирными украшениями. Зрелыми гномы становятся в возрасте около 40 лет, и живут приблизительно 350 лет, хотя некоторые доживают до 500 лет.

Отношения: У гномов отличные отношения с дварфами, которые также обожают драгоценные предметы, а также большую любознательность к механическим предметам, и испытывают такую же ненависть к гоблинам и гигантам, оркам и троллям. Им нравится находиться в обществе с халфлингами, особенно тех, которые легки на подъем что бы совершить какую-нибудь шутку или поозорничать. Большинство гномов, относятся к более высоким расам, людей, эльфов, полуэльфов, полурорков, с небольшой подозрительностью, но очень редко у них возникает чувство ненависти и злобы к таким расам.

Мировоззрение: Чаще всего гномы добры. Те, кто тянутся к порядку, законам: ученые, инженеры, исследователи, испытатели или советники. Те, кому нравится беспорядок, и хаос становятся ловкачами, путешественниками, или загадочными обработчиками драгоценных камней. Гномы добросердечны, и даже шутки которые они творят между собой больше игра, чем злая шутка. К счастью злые гномы встречаются так редко, как можно напугать гнома.

Земли гномов: Гномы располагают свои дома в холмистых, лесных землях. Они, как и дварфы живут под землей, но на открытый воздух выходят чаще, чем дварфы, так как обожают живой мир, природы поверхности. Их дома хорошо скрыты, как благодаря технике постройки, так и магии иллюзий. Те, кто желанны в поселках гномов, попадают в красивые и теплые норы. Те же, кто приходят со злыми намерениями, никогда не смогут обнаружить норы гномов с первого раза.

Гномы, проживающие в землях людей, обычно ювелиры, механики, ученые и преподаватели. Некоторые семейства людей конкурируют между собой, за то, что бы получить какого-то учителя-гнома. В течение своей жизни, гном-наставник может воспитать несколько поколений одной человеческой семьи.

Религия: Главный бог гномов Гарл Глиттергольд, Бдительный Защитник. Его священники учат гномов, заботятся, и помогают друг другу. Шутки, к примеру, это способ поднять настроение и поддержать гномов в трудную минуту, а не для того чтобы чувствовать триумф над тем, кого ты разыграл.

Языки: Язык гномов использует корни языка Дварфов, но он обновлен благодаря трактатам о научных изобретениях, и каталогам с информацией про окружающий мир поверхности. Люди ботаники, натуралисты и инженеры, очень часто изучают Гномий язык, для того что бы затем можно было прочесть множество потрясающих книг, тех тематик (механика, драг. камни), где гномы достигли высокого уровня развития.

Имена: Гномы просто помешаны на именах, и у большинства из них существует почти полдюжины имен. Пока гном взрослеет, он получает имя от своей мамы, папы, старейшины своего клана, также свои имена ему дают его тетки и дядьки, кроме этого у гнома могут быть всевозможные прозвища. Имена гномов обычно отображают его историю, это имена его предков или дальних родственников, хотя некоторые придумывают совершенно новые имена. Общась с людьми или другими, кто «скупы» на имена, гномы говорят, что у них не более трех имен: собственно имя, название клана и прозвище. Когда гном решает, какое же имя он будет использовать, проживая по соседству с людьми, обычно он выбирает самое забавное. Названия кланов гномов, это обычно комбинации распространенных гномьих слов, почти всегда, гномы переводят их на Общий, если проживают во владениях людей (или на Эльфийский если живут во владениях эльфов, или тому подобное).

Имена Мужчин: Боддинок, Димбль, Фонкин, Глим, Гербо, Джебеддо, Намфоодль, Руднар, Сеебо, Зук.

Имена Женщин: Бимпноттин, Карамип, Дювамил, Элливик, Эллижобель, Лупмтоттин, Марданаб, Ронвин, Шамиль и Вэйвокет.

Имена Кланов: Берен, Дэргель, Фолькор, Гаррик, Накли, Мурниг, Нингель, Раулнор, Счеппен и Турен.

Прозвища: «Пивохлёб», «Пепельный печник», «Дразнилкин», «Маскировщик», «Запирало», «Тыратель», «Выпивало», «Однобашмачный», «Сверкающий изумрудик», «Заика».

Искатели Приключений: Гномы любопытны и импульсивны. Они могут отправиться в приключения из-за желания посмотреть мир, или из-за своей любви ко всему новому. Гномы, уважающие закон, и стремящиеся к нему, могут отправиться в путь, что бы восстановить порядок, или защитить невинных, демонстрируя чувство долга к обществу, как к целому, которое является основным во всех гномьих общинах. Некоторые гномы избирают опасный, нелегкий путь к богатству, из-за своей любви к драгоценным камням и редким, красивым предметам. В зависимости отношений гнома с его родным кланом, путешествующий гном может быть изгнанником или каким-то подобием предателя (за то, что покинул свой клан и свои прямые обязанности).

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ГНОМОВ

- +2 к Телосложению, –2 к Силе: Как и дварфы, гномы плотнo сложены, но они малы, и поэтому не столь сильны, как более крупные расы.
- Маленький Рост: Как маленькие создания гномы получают +1 бонус к Классу Доспеха, +1 бонус к броскам атаки, и +4 бонус к проверкам навыка «Скрытность», но они используют оружие меньше по размеру, чем обычное, их способность поднятия и переноса груза три четверти, от того, что могут нести персонажи Среднего роста.
- Базовое передвижение гномов 6 метров
- Зрение при низком освещении: Гномы в два раза лучше видят, чем люди, при звездном, лунном, свете факелов или в условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали в таких условиях.
- Осведомленность с оружием: Гномы принимают крючковатый молот гномов (смотрите стр. 11) как военное, а не экзотическое оружие.
- +2 расовый бонус к спасброскам против иллюзий, так как гномы хорошо знакомы со всеми типами иллюзий.
- +1 расовый бонус против кобольдов и гоблинообразных (гоблины, хобгоблины, медвежатники): Часто сражаясь с этими расами, гномы накопили опыт битв применяемый в боях против них.
- +1 к Классу Сложности для всех спасбросков с акти-виرو-ванных гномами. Их врожденная осведомленность с этими эффектами, делает иллюзии более сложными для рассмo-трения. Эта корректировка суммируется с иными похожими эффектами, такими от черты Фокусировка в Заклинаниях.
- +4 бонус к уворачиванию против существ из типа великаны: Этот бонус дается гномам, за особо долго накапливаемые знания, передаваемые из поколения в поколение, о сраже-ниях с великанами (такими как огры, тролли и холмовые великаны). Заметьте, что если персонаж может потерять бонус к Классу Доспехов, например из-за того, что, он отор-опевший, он также теряет и свой бонус уворачивания тоже. В *Справочнике Монстров* содержится дополнительная ин-формация о существах из типа великан.
- +2 расовый бонус при проверке Прислушивания: У гномов остроконечные уши.
- +2 расовый бонус к проверке Ремесло (Алхимия): Очень чув-ствительный нос гномов позволяет им отслеживать алхими-ческие процессы по запаху.
- Автоматические языки: Общий или Гномов. Бонусные: Драконов, Дварфов, Эльфов, Гигантов, Гоблинов и Орков. Гномы больше проводят времени в общении с дварфами и эльфами, чем дварфы и эльфы между собой, помимо этого гномы хорошо знают языки своих врагов (кобольдов, гобли-нов, гигантов и орков). У гномов есть способность подоб-ная заклинанию общение с животными, применяемая раз в день и только с нормными млекопитающими: лисы, барсуки, кролики и т.д. Эта способность врожденная для всех гно-мов. Время действия 1 минута (гном считается как маг 1-го уровня, вне зависимости от его текущего уровня). Смотри заклинание общение с животными на стр.
- Подобные Заклинаниям Способности: 1/день:—общение с животными (только роющиеся животные, длительность 1 минута). Гномы с показателем Обаяния 10 и выше облада-

ют следующими подобными заклинаниями способностями: 1/день—танцующие огоньки, призрачный звук и ловкость рук. Уровень заклинателя 1-й; КС спасброска 10+мод-тор Обн гнома+уровень заклинания. Смотрите описания заклинаний в Главе 10.

- Желаемый Класс: Бард. Мультиклассовый гном бард не получает штрафа в очках опыта, при подсчете его (смотрите Опыт для Мультиклассовых Персонажей, стр. 60).

ДВАРФЫ/КАРЛИКИ

Дварфы или карлики известны за свое мастерство в военном искусстве, их способностям противостоять физическим и магическим повреждениям, их знаниям секретов земли, и их способности потреблять большое количество эля. Их таинственные королевства, расположенные внутри гор, известны за свои удивительные сокровища, которые дварфы создают ради того чтобы дать их в дар, или произвести торговлю.

Индивидуальность: Дварфы не очень щедры на смех или шутки, и подозрительны к незнакомцам, зато великодушны к тем, кто завоевал их доверие. Дварфы очень ценят золото, изумруды, ювелирные украшения, и объекты искусства сделанные из этих потрясающих материалов, они также прославились из-за этого своей жадностью. В бою они и не безрассудны, и не робки, они сражаются с храбростью и стойкостью, с трезвым расчетом. Их чувство справедливости сильно, но что плохо оно может обращаться в жажду мести. Среди гномов, которые очень близки к дварфам, есть поговорка: «Если я вру, пусть мне в сражении встретится дварф».

Внешность: Дварфы достигают в росте лишь 120 – 135 см., но они такие широкие, что они в среднем такие же по весу, как и люди. Мужчины дварфы слегка выше, и заметно тяжелее, чем женщины дварфы. Их кожа обычно темно желтовато-коричневая, но бывает и светло-коричневой, их глаза темные. Волосы обычно черные, серые и коричневые, и обычно длинные. Мужчины дварфы высоко ценят свои бороды, и тщательно за ними ухаживают. Их излюбленный стиль в прическе, одежде, бородах – простота. Дварфы достигают зрелости в 50 лет, и живут приблизительно 400 лет.

Отношения: У дварфов хорошие отношения с гномами, и терпимые с людьми, полуэльфами, и халфлингами. Дварфы говорят: «Разница между знакомством и дружбой, измеряется в сотню лет». Людям с их коротким периодом жизни, тяжело завязать истинно сильные отношения с дварфами. Наилучшие отношения дварф – человек достигаются, когда дварф поддерживал хорошие отношения с родителями и прародителями этого человека. Дварфы не столь ценят эльфийские утонченность и искусство, считая эльфов непредсказуемыми, непостоянными и ненадежными. Хотя эльфы и дварфы на протяжении веков, сражаются бок о бок в битвах против орков, гоблинов, и гноллов, и эльфы тоже в свою очередь не очень хвалят дварфов. Дварфы не доверяют полуоркам, и это чувство взаимно. К счастью дварфы порядочны, и всегда дают возможность отдельным полуоркам шанс проявить себя.

Мировоззрение: Обычно дварфы законны, и стремятся к добру. Авантюристы дварфы весьма похожи на общий стереотип, однако, они, скорее всего, те, кто не вписывается в общество карликов.

Земли Дварфов: Обычно владения дварфов расположены глубоко в каменных недрах скал, где дварфы добывают драгоценные камни и металлы, и создают из них удивительные предметы. Представители других рас, те которым доверяют, здесь всегда желанны, но некоторые части этих королевств закрыты, даже для них. Какое богатство дварфы не находят

в своих скалах, они получают его через торговлю. Дварфы не любят воду и путешествия по воде, поэтому предприимчивые люди очень часто сами приплывают, если есть возможность, чтобы выторговать какие-то товары у дварфов.

В людских королевствах обычно встречаются дварфы специализирующиеся в следующем: наемники, мастера оружейники, доспешники, ювелиры, ремесленники. Телохранители дварфы очень ценимы за свою преданность и храбрость.

Религия: Главное божество карликов Морадин, Дух Кузни. Он создатель дварфов, и надеется, что его последователи работают для того, что бы карликам жилось лучше.

Языки: Все дварфы общаются на своем родном языке, буквами которого являются руны. В литературе дварфов собрана обширная история королевств дварфов и их войн на протяжении тысячелетий. Алфавит дварфов используется в (с небольшими изменениями) в языках Гномов, Гигантов, Гоблинов, Орков, а также в некоторых Глубинных языках. Дварфы часто владеют языками как своих друзей (гномов и Людей), так и врагов. Некоторые также изучают странные Глубинные языки, таких существ как, например, Ксори.

Имена: Имя дварфу, в соответствии с традицией, дает его предводитель клана. Каждое характерное имя дварфов используется в течение многих поколений. Имя карлика не его собственное. Оно принадлежность его клана. Если он будет злоупотреблять им, или опозорит его, клан имеет право лишить дварфа своего имени. Карлик лишенный своего имени, становится вне закона, и не может брать любое другое имя.

Имена Мужчин: Барендд, Броттор, Вейт, Эйнкиль, Оскар, Рурик, Таклинн, Траубон, Ульфгар и Эберк.

Имена Женщин: Артин, Аудхильд, Дагнал, Дие-са, Гуннольда, Хлайн, Ильдэ, Лифтраса, Саннл и Торрга.

Имена Кланов: Бальдерк, Горунн, Хольдерхек, Лодерр, Лутгехр, Румнахейм, Стрелкельн, Торунн и Унгарт.

Искатели приключений: Отправление дварфа в поиски приключений может быть мотивированно: Исправлением прошлых ошибок, тягой к невиданному, непознанному, или простой жадой наживы, жадностью. Пока его деяния приносят славу и честь его клану, его поступки дают ему уважение и статус в его обществе. Уничтожение гигантов и созидание могущественных магических предметов, путь по которому дварф достигает уважения среди других дварфов.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДВАРФОВ

- +2 Телосложение, –2 Обаяние: Из-за того, что дварфы упитанные и плотные, но неприветливы и необщительны.
- Среднего размера: Из-за размера не получают ни бонусов, ни штрафов.
- Скорость дварфов 6 метров.

Однако при этой скорости дварфы способны передвигаться даже когда одеты в средние или тяжелые доспехи, или когда несут среднюю или тяжелую нагрузку (в отличие от других существ, чья скорость понижается в таких ситуациях).

- Темновидение: Дварфы способны видеть в темноте до 18 метров от себя. Они видят все черно-белым, но как обычным зрением, и способны перемещаться в темноте безо всяких источников света.
- Обработка камня: Из-за своей расы дварфы прибавляют +2 бонус к проверке, что бы заметить необычную обработку камня, такую как: закрывающиеся стены, каменные ловушки, новые конструкции (даже те, что на вид старые), неустойчивые поверхности, непрочные потолки, и тому подобное. Что-то, что, похоже, подражает камню, но не каменное считается необычной обработкой камня. Дварф находящийся в 3 метрах от необычной обработки камня, делает проверку, будто активно ищет, дварф может использовать навык Поиск, обнаружить каменные ловушки как и вор. Дварф интуитивно чувствует глубину, наклон туннеля, точно, так как человек на поверхности ощущает на склоне где подъем, а



где спуск. Так как у дварфов развито шестое чувство, отношение к камню, у них достаточно возможности в развитии этого чувства в их подземных домах.

- Осведомленность с Оружием: Дварфы принимают боевые топоры карликов и ургоши дварфов (смотрите 7 Главу: Снаряжение) как военное оружие, а не экзотическое.
- Стабильность: Дварфы чрезвычайно устойчивы на ногах. Когда стоит на земле, он получает +4 бонус к проверкам от повышенного напора или опрокидывания (но, не когда взбирается, лети, едет верхом, или ещё как-то передвигается, не касаясь почвы).
- +2 расовый бонус к спасброскам против ядов: Дварфы очень устойчивы к токсическим веществам.
- +2 расовый бонус к спасброскам против заклинаний и эффектов подобным заклинанием.
- +1 к броскам атаки против орков (включая и полуорков) и гоблиноидов (гоблины, хобгоблины имеджеатники): Дварфы разработали особые боевые умения, способные более профессионально сражаться с их постоянными врагами.
- +4 бонус к уворачиванию против атак существ из типа великан (таких как огры, тролли и холмовые великаны): Этот бонус дается дварфам, за особо долго накапливаемые знания, передаваемые из поколения в поколение, о сражениях с великанами. Заметьте, что если персонаж может потерять бонус к Классу Доспехов, например из-за того, что он оторопевший, он также теряет и свой бонус уворачивания тоже. В *Справочнике Монстров* содержится дополнительная информация о существах из типа великан.
- +2 расовый бонус к проверке «Оценки» редких и экзотических предметов: Дварфы знакомы с различными ценными предметами (особенно сделанными из камня или металла).
- +2 расовый бонус к проверке «Ремесло» относящемуся к камню или металлу: Дварфы особенно искусны с обработкой камня и металлов.
- Автоматический Язык: Общий и Дварфов. Бонус: Гигантов, Гномов, Гоблинов, Орков, Существ земли и Подземный Общий. Дварфы хорошо знакомы с языками их врагов, и их подземных союзников.
- Желасмый Класс: Воин. Мультиклассовый персонаж не страдает от штрафов в очках опыта за мультиклассовость (смотрите Опыт для мультиклассовых персонажей, стр. 60). Культура дварфов прославляет достоинства воинов.

ПОЛУОРКИ

В диких краях, варварские племена орков и людей проживает в крайне хрупком балансе, сражаясь, друг другом в войнах, и торгуя во времена перемирий. Полуорки, те, кто родился от человека и орка, но их не воспринимает ни та, ни другая культуры. Некоторые по разным причинам покидают свой дом, и направляются в цивилизованные земли, принося с собой из диких мест бесстрашие, храбрость, и боевой героизм.

Индивидуальность: Полуорки раздражительны и угрюмы. Они скорее будут действовать, чем размышлять, и скорее сражаться, чем выяснять. Те, кто более везучи, не настолько безумны, и способны контролировать себя, способны прожить в землях цивилизации.

Полуорки любят простые удовольствия: покушать, выпить, похвастаться, попеть, побороться, и потанцевать дикие танцы. Такие радости как: поэзия, культурные танцы, философия им не доступны. Подходящей группе он будет ценным вкладом. На великосветском балу герцогини, он явно не впишется.

Внешность: Полуорки ростом 1,8–2,1 метр, весят они между 81 кг. и 112,5 кг. У полуорков кожа серого оттенка, покаты лоб, выпяченная нижняя челюсть, торчащие зубы, и грубые взлохмаченные волосы на теле, все признаки явно указывающие на его происхождение.

Оркам нравятся шрамы. Шрам полученные в бою считаются наградой, а особенные шрамы признаком красоты. Любый полуорк проживающий среди, или рядом с орками имеет шрамы, они являются знаком стыда обозначая его рабство, и указывая на его бывшего хозяина, или знак награды указывая на его завоевания и его высокий статус. Полуорк живущий среди людей, может как скрывать, так и показывать свои шрамы, все зависит от отношения к ним.

Зрелыми полуорки становятся немного быстрее, чем люди, где-то в 14 лет, и соответственно стареют тоже. Лишь некоторые из полуорков проживают более чем 75 лет.

Отношения: Из-за того что, орки кровные враги дварфов и эльфов, у полуорков жесткие отношения с этими расами. По этой причине орки не в хороших отношениях с людьми, халфлингами, гномами и другими расами. Поэтому каждый полуорк, должен самостоятельно добиваться мирных отношений у тех, кто боится или ненавидит его орочьих потомков. Некоторые живут в уединении не привлекая к себе внимания. Другие, проявляя публичное сострадание и добросердечность (проходят или нет эти поступки, но они искренни). Другие просто пытаются быть настолько сильными, что у других просто не оставалось бы иного выбора, как принять их условия.

Мировоззрение: У полуорков прямая тенденция к хаосу, это от их родителей орков, но, от родителей людей у них нет стремления ни к добру, ни к злу. Полуорки выросшие среди орков, имеют лишь одну цель – выжить, как правило их намерения имеют злые корни.

Земли Полуорков: Полуорки не имеют собственных земель. Наиболее часто они живут среди орков. Среди других рас, люди, наиболее чаще принимают полуорков, поэтому они практически всегда живут в человеческих землях, если не живут среди орков.

Религия: Как и орки, полуорки поклоняются Груумшу, главному богу орков, и архиврагу Кореллону Ларесиану (богу эльфов). Так как Груумш злой бог, варвары и воины полуорки, будут поклоняться ему как богу войны, хотя сами по себе они будут не злыми. Служители Груумша уставшие от самоутверждения перед богом, или пытающиеся не дать людям разочароваться в них, просто не выносят свою религию на публику. Полуорки желающее соединится с людьми, будут поклоняться своим богам, и будут показывать это в своих добродетельных поступках.

Языки: Орки, не имеющие своего собственного алфавита, используют шрифт Дварфов лишь в редких случаях чтобы написать что-то на Орочьем. Очень часто письменность орков напоминает какие-то грубые надписи.

Имена: Обычно полуорк выбирает имя для того, что бы произвести какое то впечатление на кого-то. Если он проживает среди людей, он выбирает человеческое имя. Если он хочет кого-то запугать, то выбирает гортанное орочье имя. Полуорк выросший в обществе людей, будет назван человеческим именем, хотя позже, покинув дом, он может изменить свое имя. Некоторые полуорки, конечно, не настолько умны, чтобы подобрать себе нормальное имя.

Имена Мужчин: Денч, Фенг, Гелл, Хенк, Холг, Имш, Кес, Ронт, Шамп, Фокк

Имена Женщин: Багги, Эмен, Энгонг, Мйев, Ниега, Овак, Овнка, Шауса, Вола и Волен.

Искатели Приключений: Полуорки проживающие среди людей, неизменно востребованы как неистовые воины, из-за своей высокой силы. Очень часто гонимые из благородного общества, они очень часто находят взаимопонимание и дружбу среди искателей приключений, большинство из которых друзья скитальцев и изгнанников.



РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОЛУОРКОВ

- +2 Сила, -2 Интеллект, -2 Обаяние: Полуорки сильны, но их орочье наследие, делает их угрюмыми и грубыми
- Средний рост: Как существа среднего роста, полуорки не имеют каких-то бонусов или штрафов из-за своего роста.
- Базовая скорость полуорка 9 метров
- Темновидение: полуорки (и орки) могут видеть в темноте до 18 метров. Они видят все черно-белым, но как обычным зрением, и способны перемещаться в темноте безо всяких источников света.
- Кровь орков: При каких-то особых условиях и эффектах касающейся расы орк, полуорк принимается как орк. К примеру, полуорк столь же уязвим к определенным эффектам как и его предки, может использовать особое орочье оружие, или магические предметы которые дают особые силы, если его держит орк. (Смотрите *Справочник Монстров* за дополнительной информацией об орках, и *Руководство Мастера Подземелий* о магических предметах).
- Автоматические Языки: Общий и Орков. Бонусные языки: Драконов, Гигантов, Гноллов, Гоблинов, Абисса. Особо развитые полуорки (они исключение) могут владеть языками своих союзников и конкурентов.
- Желаемый класс: Варвар. Мультиклассовый персонаж орк, не будет получать штраф за полученный опыт (см. Опыт для Мультиклассовых Персонажей стр. 60). Свирепость течет в жилах полуорка.

ПОЛУЭЛЬФЫ

Люди и эльфы очень часто женятся, эльфов привлекает энергия людей, людей изысканство эльфов. Эти браки очень скоротечны, так как жизнь людей очень коротка, но у них остается стойкое наследие – полуэльфийские дети.

Жизнь полуэльфов трудна. Выращенные эльфами, полуэльфы взрослеют очень быстро, достигая зрелости в первые два десятилетия. Они становятся взрослыми задолго до того как, необходимо время изучить сложность эльфийской культуры и искусства, или даже грамматики. И хотя его друзья по детству, физические становятся зрелыми, по эльфийским стандартам они ещё долго будут оставаться детьми. Обычно полуэльфы покидают свой эльфийский дом, когда их с ним практически ничего не связывает, они ищут свою судьбу среди людей. С другой стороны, выращенный среди людей, полуэльф замечает, что непохож на окружающих: более отчужденный, чувствительный, менее амбициозный, и медленнее взрослеющий. Некоторые полуэльфы стараются стать похожими на людей, в то время другие находят себя в том, что они отличаются от других. Большинство находят свое место в жизни в людских общинах, но остаются те, кто всю свою жизнь чувствуют себя посторонними в этой толпе людей.

Индивидуальность: Большинство полуэльфов любознательны, находчивы и честолюбивы как их родители люди, но вместе с тем в них присутствуют чувства любви к природе, художественный вкус от эльфийских родителей.

Внешность: Людям кажется, что полуэльфы похожи на эльфов, эльфы в свою очередь считают, что они больше похожи на людей (эльфы и называют их «полу-люди»). Средний рост полуэльфа от 150 до почти 180 сантиметров, вес в пределах 36 – 72 килограмм. Мужчины полуэльфы обычно выше и тяжелее, чем женщины полуэльфы, но эта разница не столь ярко выражена, как у людей. Они более бледны, красивее и менее волосаты, чем люди, но все же цвет кожи, волос, и другие черты явно указывают на присутствие крови людей. Глаза у полуэльфов зеленые, как и у их эльфийских родителей. В 20 лет полуэльф достигает зрелости, срок жизни в пределах 180 лет.

Большинство полуэльфов дети от браков: отец человек – мать эльфийка. Некоторые, иногда, дети от браков где, отец или мать уже на половину человек или эльф. У детей «второго поколения», бывают глаза таких цветов, как и у людей. Хотя большинство, все же наследуют зеленый цвет.

Отношения: Эльфы нормально относятся как к людям, так и к эльфам, их так же можно встретить рядом с дварфами, гномами, халфлингами. Они обладают эльфийской грацией, но не имеют эльфийской отчужденности, человеческую энергию, но не имеют человеческую невоспитанность. Из них выходят превосходные послы и дипломаты (за исключением действий между людьми и эльфами, так как каждая сторона предполагает что полуэльф поддерживает других). Однако, в землях людей, где эльфов мало или с ними находятся не в

дружественных отношениях, на полуэльфов смотрят с подозрением.

Некоторые полуэльфы открыто выражают свою неприязнь к полуоркам. Возможно схожесть их в происхождении (оба имеют предков людей), заставляют полуэльфов чувствовать себя стесненными.

Мировоззрение: Полуэльфам свойственна хаотичность, как наследие от их эльфийских родителей, но, от людей, они не стремятся ни к добру ни к злу. Как эльфы, они ценят личную свободу и яркое самовыражение, выражая равнодушие граничащее с нелюбовью к лидерам, не желанием иметь последователей. Их раздражают правила, заставляющие кого-то зависеть от другого, и иногда показывают это в своей ненадежности, или как минимум в непредсказуемости.

Земли Полуэльфов: Полуэльфы не имеют как таковых собственных земель, хотя ни радушны в человеческих городах, и эльфийских лесах. В больших городах, очень часто полуэльфы формируют свои небольшие общины.

Религия: Полуэльфы воспитанные эльфами поклоняются эльфийским богам, в основном Кореллону Ларефйану, верховному богу эльфов. Те, кто был воспитан среди людей, очень часто поклоняются Эхлонне, богине лесной местности.

Языки: Полуэльфы разговаривают на тех языках, на которых они начинали общаться с самого детства, Общий и Эльфийский. Они говорят нескладно на замысловатом Эльфийском языке, хотя это замечают лишь эльфы, в остальном они говорят лучше даже чем все другие не-эльфы.

Имена: У полуэльфов имена имеют как людское, так и эльфийское происхождение. По иронии, полуэльфы проживающие среди людей берут себе эльфийское имя, что бы указать на свое происхождение, а те, что выросли среди эльфов, выбирают себе людские имена.

Искатели Приключений: Очень часто полуэльфов можно увидеть в необычных компаниях, или занимающихся неординарной профессией. Жизнь искателя приключений манит большую часть из них. Как и у эльфов, у них острая тяга к путешествиям.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОЛУЭЛЬФОВ

- Средний рост: Как существа среднего роста, полуэльфы не имеют каких-то бонусов или штрафов из-за своего роста.
- Базовая скорость полуэльфа 9 метров
- Иммуитет к заклинаниям сон и подобным магическим эффектам, +2 расовый бонус к спасброскам против заклинаний очарование или подобным эффектам.
- Зрение при низком освещении: Полуэльфы видят в два раза дальше чем люди, при лунном, звездном свете, а также при свете, излучаемом факелом, или условиях низкой освещенности. В таких условиях они сохраняют способность различать цвета и детали объектов, существ.
- +1 расовый бонус к проверкам Прислушивания, Поиска, Отслеживания: У полуэльфов нет эльфийской способности обнаружить потайные двери, просто проходя мимо них. У них не настолько остро развиты чувства.
- Эльфийская Кровь: Для различных специальных свойств и эффектов касающихся расы эльф, полуэльф воспринимается как эльф. К примеру, полуэльф столь же уязвим к определенным эффектам как и его предки, может использовать особое эльфийское оружие, или магические предметы которые дают особые силы, если его держит эльф. (Смотрите *Справочник Монстров* за дополнительной информацией об эльфах, и *Руководство Мастера Подземелий* о магических предметах).
- +2 расовый бонус к проверкам Дипломатии и Сбора Информации: Полуэльфы постоянно имеют дело с различными людьми.
- Автоматический язык: Общий и Эльфийский. Бонусные языки: Любые (За исключением секретных языков, такие как: язык Друидов). У полуэльфов такая же многосторонность и обширность взглядов, как и у людей.
- Желаемый класс: Любой. При определении страдает ли от штрафов персонаж полуэльф при мультиклассе, то, его более высоко развитый класс не учитывается (смотрите Опыт для Мультиклассовых персонажей стр. 60).

ХАЛФЛИНГИ

Халфлинги – умные, одарённые существа, обожающие жизнь. Отдельные халфлинги и целые семьи, находят место существования повсюду где только можно. Очень часто они путешествуют, но другие халфлинги реагируют на них с подозрением и непониманием. В зависимости от клана, халфлинги могут быть надежными, трудолюбивыми (если живут кланом) горожанами, или же быть ворами, ожидая возможности своровать что-то по ценнее и раствориться во мраке ночи. Но вопреки всеми, халфлинги искусные и находчивые, выживающие в любых условиях.

Индивидуальность: Халфлинги предпочитают постоянные хлопоты, чем обычную тоску. Они чрезвычайно любопытны. Полагаясь на свою способность выживать или избегать неприятности, они проявляют такую отвагу, на которую большинство людей крупнее их ростом, просто неспособны.

У халфлингов обильные аппетиты, как на еду, так и на разные развлечения. Они любят хорошо приготовленную пищу, хорошее питье, великолепный табак, и удобную одежду. Хотя их мать – соблазн богатства, они предпочитают тратить деньги налево и направо, а не накапливать их.

Халфлинги известные коллекционеры. Если обычные халфлинги могут собирать чайнички, книжки или засушенные цветы, некоторые из них могут собирать такие предметы как, шкуры диких зверей – а иногда и самих зверей. Богатые халфлинги, иногда нанимают искателей приключений, что бы раздобыть какие-то экзотические предметы для их коллекции.

Внешность: Рост халфлингов обычно составляет 90 см., а вес обычно 13,5 – 16 кг. Их кожа обычно красноватая, а волосы черные, и прямые. Глаза коричневые или черные. У мужчин халфлингов очень часто, короткие бакенбарды, бороды редко встречаются, а усы не наблюдаются вообще. Они любят носить простую, комфортную и практичную одежду. Вопреки представителям других рас, они предпочитают комфорт, а не показатели богатства. Они достигают зрелости в двадцать с небольшим лет и обычно живут до середины своего второго столетия.

Отношения: Халфлинги пытаются ужиться со всеми окружающими. Они знают, как жить в сообществах людей, dwarфов, эльфов, гномов, преподнося себя как ценных и желаемых членов общества.

Мировоззрение: Халфлинги стремятся быть нейтральными. Хотя они уживаются с переменами (тяга к хаосу), а также непостижимо постоянны, так законы клана, чувство собственного достоинства (тяга к законности).

Земли Халфлингов: У халфлингов нет как таковых собственных земель. Вместо этого, у них есть земли других рас, где они получают достаточное количество ресурсов для своего существования. Очень часто халфлинги формируют небольшие сообщества в городах людей и dwarфов. Хотя они с удовольствием работают с остальными, друзьями они становятся только между собой. Халфлинги селятся и в уединенных местах, где они основывают независимые поселки. Однако общины халфлингов известны за свою постоянную подвижность, как только где-то есть земля с огромными возможностями, они переселяются туда, особенно если там появилась новая шахта, или надобность в хороших работниках, после опустошающей войны. Если такая возможность временна, то общины могут вновь переехать на новое место. Если же они задерживаются надолго, то, скорее всего в этом месте появится новый поселок. Некоторые общины с другой стороны, всю свою жизнь путешествуют, их вагоны катятся, лодки плывут с места на место, не имея постоянного дома.

Религия: Главный бог халфлингов Йондала Благословенная, защитница халфлингов. Йондала пообещала благо-

словлять и защищать тех, кто следует её законам, защищает её кланы, и ухаживает за своими семьями. У халфлингов есть ещё множество меньших богов, которые, как они говорят, присматривают за отдельными поселками, лесами, реками, озерами, и так далее. Они почитают этих богов, что бы они помогли им безопасно путешествовать с места на место.

Языки: Халфлинги общаются на своем собственном языке, который использует символы из Общего. Они очень мало пишут на своем собственном языке, в отличие от dwarфов, эльфов и гномов, у них богатой библиотеки письменных работ. Но у них очень сильна традиция устного повествования. И хотя язык халфлингов не секретен, они не очень желают делиться им с другими. Практически все халфлинги разговаривают на Общем, он необходим им для общения с людьми тех земель, где они проживают, или проезжают.

Имена: Халфлинги получают имена семейства, и возможно прозвище. Иногда кажется, что фамилия халфлинга, это прозвища, настолько они слились с этой нацией за множество поколений.

Имена Мужчин: Альтон, Бийю, Кэйд, Элдон, Гаррет, Лайл, Майло, Осборн, Роско и Виллби.

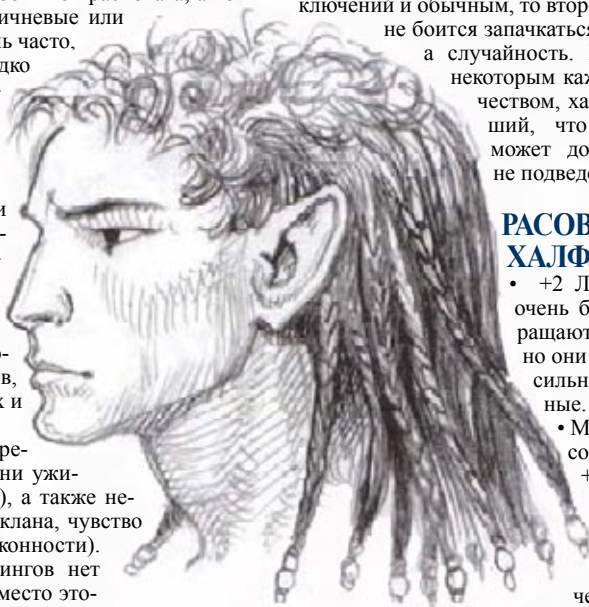
Имена Женщин: Амариллис, Чармайн, Кора, Евфемия, Джиллиан, Лаиния, Мерла, Портя, Серафина, Верна.

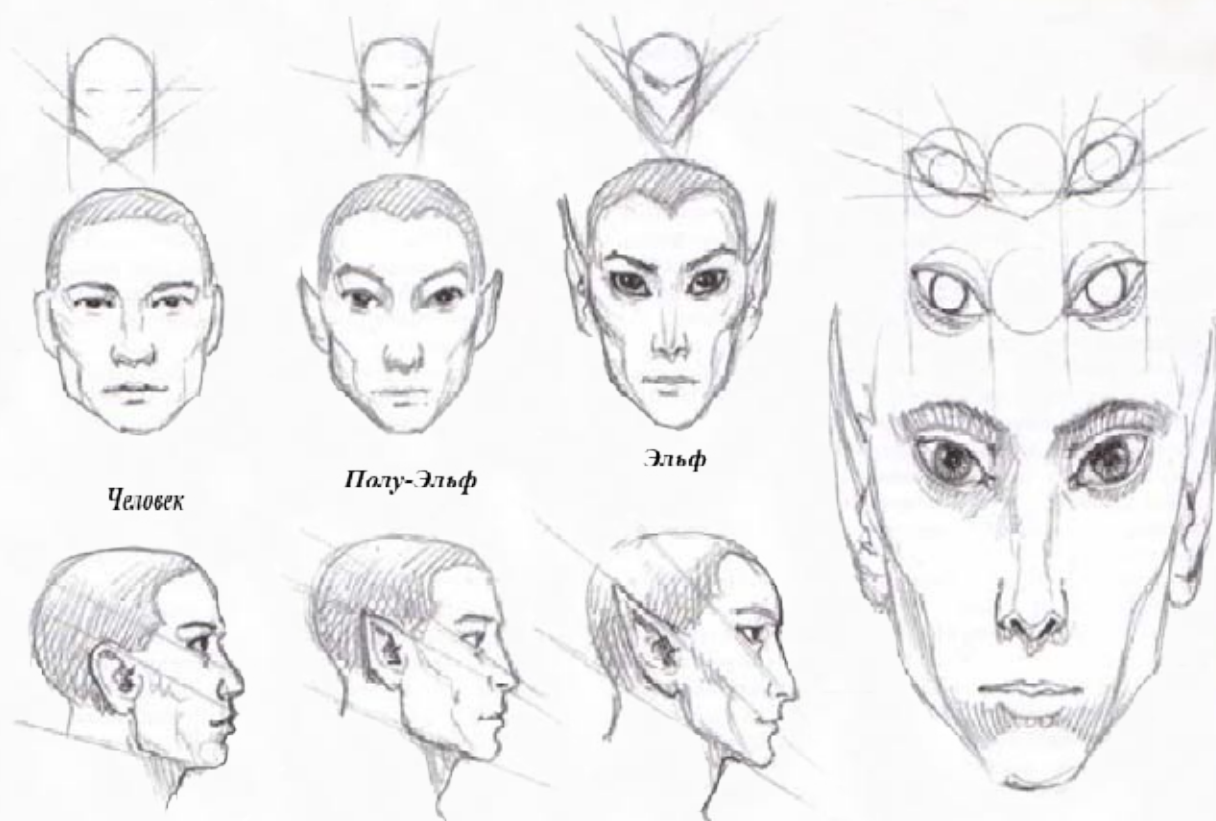
Названия Семей: Брушгазер, Гудбаррел, Гринботтл, Хайхилл, Хилтоппл, Лигаллоу, Тилиф, Сорнгэйдж, Тосскобл, Андербогх.

Искатели Приключений: Халфлинг часто отправляется в путь, чтобы добиться чего-нибудь самостоятельно. Они пытаются использовать свои навыки, чтобы достичь богатств и высокого статуса. Разница между халфлингами: искатель приключений и обычным, то второй в поисках «больших сумм» не боится запачкаться. У первого это не карьера, а случайность. Иногда оптимизм халфлингов некоторым кажется воровством или жульничеством, халфлинг авантюрист, осознавший, что своим спутником он может доверять, в свою очередь никогда не подведет их.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ХАЛФЛИНГОВ

- +2 Ловкость, –2 Сила: Халфлинги очень быстрые, ловкие и хорошо обращаются с метательным оружием, но они маленькие, и поэтому не такие сильные как другие человекообразные.
- Маленький Рост: Как маленькие создания халфлинги получают +1 бонус к Классу Доспеха, +1 бонус к броскам атаки, и +4 бонус к проверкам на Скрытность, но они используют оружие меньше по размеру, чем обычное, их способность поднятия и переноса груза три четверти, от того, что могут нести персонажи Среднего роста.
- Базовая скорость халфлингов 6 метров.
- +2 расовый бонус к Взбиранию, Прыжкам и Бесшумному Передвижению: Халфлинги ловки, устойчивы, спортивные.
- +1 расовый бонус ко всем спасброскам: Халфлинги удивительно избегают всякие неудачи
- +2 бонус морали при проверке страха. (Этот бонус плюсуется с +1 бонусом халфлингов для всех спасбросков).
- +1 расовый бонус атаки с метательным оружием: метание камней, универсальный спорт среди всех халфлингов, они особенно метко научились владеть ими.
- +2 расовый бонус при проверке Прислушивания: У халфлингов остроконечные уши.
- Автоматические языки: Общий и Халфлингов. Дополнительные: Dwarфов, Эльфов, Гномов, Гоблинов, Орков. Расторопные халфлинги изучают языки, как своих врагов, так и друзей.





- Желаемый Класс: Вор. Мультиклассовый халф-линг вор не вычисляет штраф из полученного опыта. (см Опыт для Мультиклассовых Персонажей стр. 60). Халфлинги выживают за счет скрытности, остроумия, и всевозможных навыков, они биологически предрасположены к призванию вора.

ЭЛЬФЫ

Эльфы широко распространены в землях людей, но всегда чувствуют себя как «в гостях». Они известны за свои: поэзию, танцы, песни, знания и магическое искусство. Эльфам нравятся вещи природной и простой красоты. Когда опасность угрожает их лесным жилищам, они, раскрывая свои военные искусства, демонстрируя умелое обращение с мечами, луками и владением военных стратегий.

Индивидуальность: Эльфы чаще спокойны, чем взволнованны, им больше свойственна пытливость, и меньше жадность. С таким долгим сроком жизни, у них более широкие взгляды на происходящие события, оставаясь отчужденными и отдаленными к мелким происшествиям. Однако, целиком, беспрестанно посвящать время, или в приключениях, или изучении нового навыка или умения. Они долго находят и становятся чьими-то друзьями или врагами, и ещё дольше забывают об этом. Они отвечают на мелкие оскорбления с презрением и мстительными нападениями.

Внешность: Эльфы невысокого роста и стройные фигурой, достигая около 135–160 см., и обычно веса от 34 до 54 кг, ростом эльфийские женщины и мужчина не отличаются, а по весу мужчины тяжелее. Он изящны, но хрупки. Их кожа бледных оттенков, а волосы темного цвета, глаза чаще всего зеленые. На лице и теле эльфы никогда не имеют волос. Они предпочитают простые, удобные одеяния, особенно мягких голубых и зеленых оттенков, из украшений ценится, простота, но в тоже время элегантность. Эльфы обладают непревзойденной грацией и приятными чертами. Большинство людей и представителей других рас, находят, что эльфы очень красивы. Эльфы достигают зрелости в 110 лет, и проживают на земле до 700 лет.

Эльфы, в отличие от других распространенных рас не спят. Вместо этого, они медитируют в глубоком трансе 4 часа в день. Эльф, отдыхающий таким образом, восстанавливает силы, как и человек, который проспал 8 часов. Во время медитации, эльф видит сны, хотя эти сны вырабатываются как

ментальные упражнения в течение многих лет практики, и становятся рефлексорными. Более чаще медитацию называют как «транс», так «четырёх часовый покой»

Отношения: Эльфы считают, что люди невежливы, халфлинги лишь слегка уравновешены, гномы какие-то мелкие, а дварфы все время угрюмы. На полуэльфов они смотрят с какой-то степенью жалости, а на полуорков неумолимым подозрением. Будучи заносчивыми, они в частности не такие как халфлинги или дварфы, и относятся с улыбкой и уважением к тем кто по эльфийским стандартам мал ростом ведь в конце концов, не всем же быть эльфами.

Мировоззрение: Эльфы любят свободу, разнообразие, и самовыражение. Они склоняются к доброму хаосу. В основном они ценят, уважают и защищают свободу других, как и свою собственную, они чаще добрые а не наоборот.

Эльфийские Земли: Большинство эльфов живут кланами в лесной местности не менее чем 200 человек. Их отлично замаскированные жилища расположены на деревьях, с целью как можно меньше нанести урон лесу. Они любят охоту, собирать ягоды и выращивать овощи, их мастерство и магия позволяют существовать, не нуждаясь в вырубке леса под поля, и обработке земли. Их общение с внешним миром очень ограничено, хотя некоторые эльфы великолепно торгуют хорошей эльфийской одеждой и другими предметами, за металлические предметы, так как эльфы никогда не занимались горным делом, шахтами.

Эльфы встречающиеся в землях людей скорее всего, путешествующие менестрели, известные актеры, или ученые. Богатые, знатные люди стараются нанять эльфов, как инструкторов военного дела, которые обучат их детей овладению мечами.

Религия: Над всеми богами у эльфов стоит Кореллон Ларефийан, Защитник и Хранитель Жизни. Эльфийские мифы говорят, что эльфы появились из крови раны, которая потекла в бою Кореллона с богом орков Груумшем. Помимо того, что он могущественный бог войны, Кореллон покровитель изучения магии, искусства, танцев, и поэзии.

Языки: Эльфы общаются на плавно текущем языке с утонченной интонацией и сложной грамматикой. Хотя эльфийская литература богата и разнообразна, устные поэмы и песни более известны. Множество бардов изучает эльфийский язык, что бы можно было добавить в свой репертуар Эльфийские баллады. Другие просто запоминают Эльфийские песни на слух. Эльфийский шрифт, такой же замысловатый как и

устный язык, этот шрифт использую также Сильване, он является языком у дриад и пиксеев.

Имена: Когда эльф достигает зрелого возраста, спустя некоторое время, после его сотого дня рождения, он выбирает себе имя. Те, кто знали его до того как он стал совершеннолетним, могут называть его или её, их «детским именем», при желании они либо оставляют его, либо нет. Имя взрослого эльфа уникально, оно может отображать тех кем они восхищаются либо именем из его семьи. В дополнение к имени, у эльфа имеется фамилия. Фамилии эльфов это сочетания Эльфийских слов, некоторые эльфы путешествуя среди людей, переводят свои имена на Общий, другие же оставляют их без изменений.

Имена Мужчин: Арамил, Ауст, Эрьялис, Хейян, Ивеллиос, Лаусиан, Кварион, Тамиор, Таривол.

Имена Женщин: Анастрианна, Антинуа, Друсилия, Фелосья, Лиления, Лия, Квиласи, Силакью, Валанси, Ксанфия.

Имена Семей (Фамилии): Амастасия (Звездный цветок), Амакиир (Изумрудный цветок), Галародель (Лунный шепот), Холаймион (Изумрудная роса), Лиядон (Серебряный лист), Мелиамне (Дубовый каблук), Найло (Ночной бриз), Сянодель (Лунный ручеек), Ильфукиир (Цветущий изумруд), Ксайлосцент (Златопестковый).

Искатели Приключений: Эльфы отправляются в путь из-за своей страсти к путешествиям. Жизнь среди людей создает те условия, которые эльфам не нравятся: правление на день, на перемены на десятилетия. Кроме этого, эльфы любят демонстрировать своё мастерство владения мечами и луками, или же искусство в магии, приключения дают избыток шансов и возможностей продемонстрировать это. Добрые эльфы могут участвовать в мятежах или крестовых походах.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЭЛЬФОВ

- +2 к Ловкости, -2 к Телосложению: Эльфы изящны, но вместе с тем хрупки. Грация эльфов, делает их по природе ловкими и умелыми лучниками.
- Средний рост: Как существа среднего роста, эльфы не имеют каких-то бонусов или штрафов из-за своего роста.
- Базовая скорость эльфов 9 метров.

МАЛЕНЬКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи Маленькие по размеру, получают +1 бонус из-за размера к Классу Доспеха, +1 бонус из-за размера к броскам атаки, и +4 бонус к броскам проверки Скрытности. Маленькие персонажи получают такой бонус, потому что благодаря своему росту им легче провести атаку. Но, для одного халфлинга, не составит труда попасть по другому халфлингу, точно также, как одному человеку попасть по другому, так как в случае с халфлингами, у них к попаданию противостоит улучшение Класа Доспеха из-за размера. В то же время, маленькому халфлингу легче попасть по человеку, в то время как человеку легче попасть по огру, а огру по великану.

- Иммуитет к магическому сну и подобным заклинаниям, +2 к спасброскам против заклинаний очарование и подобным эффектам.
- Зрение при низком освещении: Эльфы в два раза лучше видят, в отличие от людей, при звездном, лунном, свете факелов или в условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали в таких условиях.
- Квалификация в Оружии: Эльфы получают бонусные черты Квалификация в Военном Оружии по: длинным мечам, и рапирам, коротким лукам (включая составные), длинным лукам(включая составные). Эльфы почитают искусство владения мечей и луков, поэтому все эльфы знакомы с этими видами оружия
- Расовый бонус +2 при проверках Поиска, Прислушивания и Отслеживания. Эльф проходящий в 1,5 метрах от секретной или скрытой двери имеет право провести проверку Поиска, на обнаружение такой двери, так будто он, активно её ищет. Чувства эльфов настолько остры, что они буквально имеют шестое чувство относительно потайных проходов.
- Автоматические языки: Общий и Эльфов. Бонусные языки: Драконов, Гноллов, Гномов, Гоблинов, Орков и Сильван. Эльфы прекрасно владеют языками как своих друзей, так и врагов, язык Драконов, язык наиболее часто встречаемый в древних томах наполненных тайнами и секретами.
- Желаемый класс: Маг. Мультиклассовый эльф маг не вычитает штраф из полученного опыта. (см Опыт для Мультиклассовых Персонажей стр. 60). Волшебство стало неотъемлемым для эльфов (иногда они говоря, что это они изобрели его), класс воин/маг наиболее популярен среди них.

Маленькие персонажи ограничены по подъёму и переносу грузов и тяжестей в три четверти от переносимого ограничения персонажей Среднего размера (смотрите Большие и Маленькие Создания на стр. 16_).

Обычно, Маленькие существа передвигаются со скоростью две третьи, от скорости персонажей Среднего размера.

Маленькие персонажи, должны использовать менее крупное оружие, чем Средние Персонажи. (Смотрите Категории Оружия, стр. 11_).



Авантюристы, искатели приключений – эти люди ищут золото, славу, справедливость, знаменитость, могущество или знания, а быть может их зовут в путешествия иные причины, возможно благородные, а возможно низкие. Каждый из них по своему пыгается достигнуть своих целей, выбирая различные пути достижения, от грубой боевой силы, до поражающей воображение магии, или с помощью своих мастерских навыков. Одних ждут победа и рост в опыте, богатстве и могуществе, других... смерть.

Класс вашего персонажа - это его или её профессия или призвание. Именно класс определяет, что он способен делать: великолепно сражаться, быть способным в магии, навыках или ином. Класс это первый ваш выбор, когда вы решаете начать игру и пытаетесь представить вашего персонажа (иногда даже перед тем как решить расу, или возможно очень влияет на её выбор). Выбранный вами класс обозначает, как лучше вам расположить параметры вашего персонажа, и предположить какая раса будет лучшей, или наиболее удобной для этого класса.

КЛАССЫ

Одиннадцать классов представлены в этой главе в следующем порядке:

Бард: Актер, чья музыка равносильна магии – путешественник, сказочник, исполнитель баллад и хороший торговец.

Барвар: Дикий, сильный воин, использующий свою ярость и инстинкты для победы над врагами.

Воин: Боец с исключительными боевыми навыками и непревзойденными способностями владения оружием.

Вор: Искусный, умелый разведчик и шпион, его победа достигается путем скрытных ударов из тени, а не грубой силой.

Друид: Тот, кто способен использовать энергию живого мира, чтобы применять заклинания и обладать таинственными магическими силами.

Жрец/Священник: Мастер божественной магии, а также неплохой воин.

Маг/Волшебник: Могущественный заклинатель, обученный искусству тайных наук.

Монах: Искусный боец рукопашного боя, чьи удары рук и ног быстры и беспощадны – мастер экзотических умений.

Паладин: Рыцарь справедливости и уничтожитель зла, защищенный и усиленный владением божественных сил.

Рейнджер: Хитрый, ловкий, умелый воин дикой лесной местности.

Чародей: Заклинатель с врожденными способностями к магии.

Сокращённые название Классов: в тексте встречаются следующие сокращения: Брд – Бард, Вв – Варвар, Вн – Воин, Вор – Вор, Дрд – Друид, Жр/Св – Жрец/ Священник, Маг/Волш – Маг/Волшебник, Мнх – Монах, Пал – Паладин, Рджр – Рейнджер, Чар – Чародей,

МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ ПЕРСОНАЖ

Достигая и развиваясь в уровнях, ваш персонаж может добавить новый класс. Добавление нового класса дает персонажу широкий круг возможностей, но новые возможности стоят персонажу его старых возможностей класса. К примеру маг пожелавший стать магом/воином. Новый класс воина даст ему квалификацию в большинстве оружия, лучшие спасброски Стойкости, и т.д., но ведь это и значит, что он не сможет качественно развиваться и получить новые магические силы, он не сможет стать могущественным волшебником. Так как в противном случае он должен остаться лишь магом и развиваться в классе мага. Правила по созданию и развитию мультиклассовых персонажей приведены в конце этой главы.

КЛАССОВЫЕ И УРОВНЕВЫЕ БОНУСЫ

Бросок атаки, спасбросок или проверка навыка все это комбинация трех чисел, каждое отвечающее за свой

фактор: фактор случайности (число выброшенное на 1d20), число представляющее первичные способности персонажа (модификаторы параметров), и бонус представляющий натренированность и опытность персонажа. Этот третий фактор зависит от класса и уровня персонажа. В Таблице 3-1: Бонусы Базовых спасбросков и Базовых атак, отображён этот третий фактор.

Базовый Бонус Спасбросков: Два числа представленные в этих колонках применяются к спасброскам. В зависимости от класса персонаж использует бонус, первый (хороший), или второй (низкий), от этого и зависят спасброски. К примеру, воины имеют высокие спасброски Стойкости и низкие Рефлекса и Воли, а вор в свою очередь низкие бонусы в Стойкости и Воли, но зато высокие Рефлекса. Монахи одинаково хорошо развиты во всех трех типах спасбросков. Обращайтесь к описанию класса, чтобы увидеть какой бонус к какой категории. Если персонаж обладает более чем одним классом (смотрите Мультиклассовые Персонажи на стр. 59), то базовые бонусы спасбросков суммируются по каждому классу.

Базовый Бонус Атаки: При броске атаки, применяется и бонус из соответствующей колонки Таблицы 3-1, в соответствии с классом персонажа. Какой бы бонус атаки не использовал персонаж первый (хороший), второй (средний) или третий (плохой), все бонусы атаки персонажа зависят от его или её класса. Варвары, воины, паладины и рейнджеры имеют хороший базовый бонус атаки, поэтому и используют первую колонку Базового Бонуса Атаки. Друиды, воры, жрецы и монахи обладают средними бросками атаки, поэтому используют вторую колонку. Маги и чародеи обладают плохими показателями атаки, поэтому берут числа из третьей колонки. Числа после косой черты обозначают уменьшенные бонусы дополнительных атак: «+12/+7/+2» обозначает три атаки в раунд, и базовый бонус атаки, первая +12, вторая +7 и третья +2. К этим бонусам прибавляются бонусы от параметров персонажа, но бонусы параметров не гарантируют дополнительные атаки. На пример: Лидла вор халфлинг третьего уровня имеет базовую атаку +2. При атаке метательным оружием, она добавляет её бонус Ловкости (+3) и расовый бонус (+1), получая +6. Даже хотя при бонусе атаки +6 у неё может быть дополнительная атака при +1, поднимание бонуса с +2 до +6 при помощи: параметра, расы и оружия все равно не даёт дополнительной атаки. Если персонаж имеет более одного класса (смотрите Мультиклассовые персонажи, стр. 56), базовые бонусы атак совокупные.

Таблица 3-1: Базовые Бонусы Спасбросков и Атак

Уровень Класса	Базовый бонус	Базовый бонус	Базовый бонус атак (хороший)	Базовый бонус атак (средний)	Базовый бонус атак (плохой)
1	+2	+0	+1	+0	+0
2	+3	+0	+2	+1	+1
3	+3	+1	+3	+2	+1
4	+4	+1	+4	+3	+2
5	+4	+1	+5	+3	+2
6	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

ПРЕИМУЩЕСТВА ЗАВИСЯЩИЕ ОТ УРОВНЯ

Помимо бонусов атак и спасбросков, любой персонаж при достижении нового уровня получает новые преимущества. В Таблице 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня, представлены все преимущества.

Опыт (Оп): Эта колонка отображает количество очков опыта для перехода на новый уровень. Это общее число для все уровней класса персонажа. (Уровень персонажа в классе называется его или её классовый уровень). Для любого персонажа (включая и мультиклассового), Оп определяет общий уровень персонажа, а не индивидуальные классовые уровни.

Максимальное количество Рангов Навыков: Это число отображает количество рангов навыка, который может иметь персонаж, равный – его уровень + 3. Навык класса часто связан с определенным классом—например, Искусство Магии является навыком класса для магов. Все навыки классы перечислены в описании каждого из классов этой главы (для дополнительной информации также смотрите Таблицу 4-2: Навыки, стр. 63).

Максимальное количество Рангов Навыков Смежных классов: Для навыков смежных классов (навыков не связанных с классом персонажа), максимальный ранг равен половине от классового навыка. Например, маг 1-го уровня может иметь 2 ранга в пунктах навыков Бесшумного Перемещения, в то время как за 4 пункта навыков он приобретает 4 ранга в таком навыке как Искусство Магии. Половина рангов (1/2) указанная в Таблице 3-2, не улучшает проверки навыков. Они просто представляют собой приобретение этой категории, и указывают, что персонаж начал тренироваться, чтобы усилить этот навык.

Отличительные черты: Каждый персонаж получает на первом уровне одну отличительную черту, и затем новую на каждые три уровня (3-й, 6-й, 9-й, 12-й, 15-й, и 18-й). К вниманию, помимо этого в описании классов есть бонусные черты которые доступны персонажам (смотрите далее описания классов), а также бонусная черта, даваемая всем людям. Смотрите Главу 5: Отличительные Черты для большего ознакомления.

Повышение Параметра: При достижении каждого четвертого уровня (4-й, 8-й, 12-й, 16-й, 20-й), ваш персонаж повышает один из своих параметров на один. Игрок сам выбирает, какой параметр он поднимет. К примеру, чародей начинающий с Обаянием 16 может поднять его до 17 на 4-м уровне. При достижении 8-го уровня он вновь может повысить Обаяние с 17 до 18, или же повысить какой-нибудь другой параметр. Повышенный параметр остается таким навсегда.

У мультиклассовых персонажей, черты и параметры повышаются в соответствии с общей суммой классов персонажей, а не отдельных классов. Так маг 3-го уровня/воин 1-го уровня, считается как персонаж 4-го уровня, и поэтому может поднять свой один параметр.

Таблица 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня

Уровень Персонажа	Оп (опыт)	Макс. кол-во рангов навыка Класса	Макс. кол-во рангов Навыков Смежных классов	Отличит. черты	Повышение Параметра
1	0	4	2	1 ⁱⁱ	—
2	1,000	5	2 1/2	—	—
3	3,000	6	3	2 ⁱⁱ	—
4	6,000	7	3 1/2	—	1-й
5	10,000	8	4	—	—
6	15,000	9	4 1/2	3 ⁱⁱ	—
7	21,000	10	5	—	—
8	28,000	11	5 1/2	—	2-й
9	36,000	12	6	4 ⁱⁱ	—
10	45,000	13	6 1/2	—	—
11	55,000	14	7	—	—
12	66,000	15	7 1/2	5 ⁱⁱ	3-й
13	78,000	16	8	—	—
14	91,000	17	8 1/2	—	—
15	105,000	18	9	6 ⁱⁱ	—
16	120,000	19	9 1/2	—	4-й
17	136,000	20	10	—	—
18	153,000	21	10 1/2	7 ⁱⁱ	—
19	171,000	22	11	—	—
20	190,000	23	11 1/2	—	5-й

ОПИСАНИЯ КЛАССОВ

Большая часть этой главы вплоть до раздела мультиклассовых персонажей, описывает классы в алфавитном порядке. В каждом описании вы найдете, общее обсуждение класса в «игровом мире», как воспринимают и как понимают таких персонажей, и как игрок может описать себя. Эти описания общие. Каждый представитель класса может отличаться своим отношением к миру, взглядами и иными аспектами.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

После общего описания класса следует игровая информация. Не все нижеуказанные разделы встречаются в каждом классе.

Параметры: В этом разделе указывается, какие параметры являются наиболее важными для персонажа этого класса. Приветствуется игра «нестандартным» персонажем, но обычный персонаж этого класса должен иметь самый высокий параметр в том, в чем он профессионален, (в игровых терминах, это означает, что, он наиболее подходит для роли в этом классе, и его таланты наиболее востребованы и квалифицированы).

Мировоззрение: Лишь несколько классов ограничены в своих мировоззрениях. К примеру, бард может быть лишь только любого хаотичного или нейтрального мировоззрения. Если указано «Любое» значит, ваш персонаж не ограничен в выборе мировоззрения.

Кубик Хит-поинтов (КХП): Тип кубика бросаемый персонажем, для определения количества его хит-поинтов получаемых на новом уровне.

Тип КХП	Класс
d4	Маг, Чародей
d6	Бард, Вор
d8	Друид, Жрец, Монах
d10	Воин, Паладин, Рейнджер
d12	Варвар

Персонаж на каждом новом уровне бросает по одному кубу хит-поинтов, затем добавляет или отнимает модификатор Телосложения от броска, и записывает результат. Поэтому персонаж имеет равное количество КХП и уровней. Для своего первого КХП, первоуровневый персонаж получает максимальное количество хит-поинтов (хотя модификатор Телосложения все же применяется).

Например, так как Вадания друид, она получает КХП d8. На первом уровне у неё 8 хит-поинтов. Так как её Телосложение 13, она имеет модификатор +1, и общая сумма её хит-поинтов 9. Достигнув 2-го уровня (и все последующие уровни), игрок Вадании бросает d8, и добавляет +1 (за бонус Телосложения), а затем добавляет их к своим хит-поинтам.

Если у вашего персонажа штраф Телосложения делает так, что бросок равен 0 или ниже нуля, вы прибавляете в любом случае 1 хит-поинт к вашим хит-поинтам.

Невозможно потерять (или не получить ни одного) достигнув нового уровня, даже если у персонажа слабое Телосложение.

Таблица Класса: Эта таблица показывает, как ваш персонаж продвигается при достижении новых уровней. Некоторые из цифр схожи с цифрами из Таблицы 3-1: Базовые бонусы спасбросков и атак, но более детализированные для конкретного класса. Таблица класса включает в себя.

Уровень: Уровень персонажа в этом классе.

Базовый Бонус Атаки: Базовый бонус атаки персонажа и его количество атак.

Спасбросок Стойкости: Базовый спасбросок стойкости. Также здесь применяется модификатор Телосложения.

Спасбросок Рефлекса: Базовый спасбросок рефлекса. Также здесь применяется модификатор Ловкости.

Спасбросок Воли: Базовый спасбросок Воли. Также здесь применяется модификатор Мудрости.

Особое: Способности класса, зависящие от уровня, они описываются в нижеследующем разделе «Особенности Класса».

Заклинаний в День: Какое количество заклинаний в день, каждого уровня способен активировать заклинатель. Если в разделе стоит «—» для данного уровня заклинаний, персонаж не способен активировать заклинания этого уровня. Если стоит «0» персонаж способен лишь активировать заклинания этого уровня, если у него есть бонусные заклинания, так как его высокий показатель параметра позволяет ему это выполнять. (Бонусные заклинания зависят от: у магов – Интеллекта, друидов, жрецов, паладинов, рейнджеров – Мудрости, бардов, чародеев – Обаяния. Смотрите Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные заклинания, стр. 8). Если стоит число, то персонаж может активировать это количество заклинаний плюс бонусные каждый день.

Персонаж всегда может взять заклинания более низкого уровня и запомнить их в ячейке более высокого заклинания (смотрите Слоты Заклинаний, стр. 17).

Классовые Навыки: Здесь указывается, количество пунктов навыков персонажа 1-го уровня, количество пунктов навыков получаемых на каждый новый уровень, и список навыков для класса. В любом случае персонаж получает определенное количество пунктов на каждом уровне, так рейнджер 4, а вор 8. От этого числа отнимается, или к нему плюсуется модификатор Интеллекта (не забывайте о 1 бонусном пункте для персонажа человека), к общему количеству получаемых пунктов навыков (но в любом случае как минимум 1 пункт, даже со штрафом из-за Интеллекта). Помните, что персонаж 1-го уровня стартует с учетверенным количеством пунктов навыков. Но его максимальный ранг в навыке равняется – уровень персонажа + 3. На первом уровне вы можете достичь лишь 4-й ранг в любом навыке, при стоимости 1 пункт за ранг.

Например, полуэльф друид Вадания получает 4 пункта навыков за уровень. Модификатор её Интеллекта +1, итого общее число 5 пунктов навыков. На первом уровне она получает количество пунктов навыков в четыре раза больше, или 20 пунктов навыков. Максимальный ранг навыка 4, поэтому она может, например, 20 пунктов разделить на пять навыков класса. (Более полезно иметь высокие показатели в нескольких навыках, чем низкие во множестве навыков).

Вы также можете приобретать навыки из списков навыков других классов, но каждый пункт тратится лишь на половину рангов из навыков смежного класса, и вы можете подняться лишь до половины максимального ранга такого навыка (так, максимальный ранг у персонажа первого уровня будет 2).

Особенности Класса: Специальные характеристики класса. Если есть, то в этой секции указаны ограничения и недостатки класса. Особенности класса включают в себя.

Квалификация в Оружие и Доспехах: С какими видами оружия и доспехов квали-

фицирован этот класс. Вне зависимости от тренированности, тяжелые доспехи оказывают влияние на определенные навыки (такие как Взбирание) и на активирование большинства заклинаний. Персонажи могут быть квалифицированы с иными видами оружия или типами доспехов за счет соответствующих черт: Квалификация в Доспехах (легких, средних, тяжелых), Квалификация в Щитах и Квалификация в Оружии



(простом, военном или экзотическом). (Смотрите 5 Главу: Отличительные Черты).

Заклинания: Барды, Друиды, Жрецы, Маги и Чародеи способны пользоваться заклинаниями. Варвары, Воины, Воры и Монахи нет. Паладины и Рейнджеры получают доступ к использованию заклинаний на 4-м уровне.

Другие Особенности: У каждого класса есть свои уникальные способности. Так, воры обладают несколькими, а монахи имеют целое множество.

Некоторые особенности сверхъестественные, или подобные заклинанию. Использование подобной заклинанию способности, очень сходно с самим заклинанием (здесь лишь не требуется материальный компонент, смотрите Компоненты на стр. 17), но провоцирует благоприятные атаки. Сверхъестественные способности не подобны активированию заклинаний (смотрите Глава 8: Сражение, в особенности Благоприятные Атаки стр. 13, и Использование Специальных Способностей, стр. 14).

Уход в отставку: Если по каким-то причинам персонаж оставляет свой класс, здесь указаны правила что делать. Если определено не отмечено в описании класса, то персонаж в отставке сохраняет свои приобретенные квалификации в оружие и доспехах.

Стартовый Пакет: В этой секции приводятся различные отличительные черты, навыки, снаряжение и другие детали для персонажа 1-го уровня этого класса. Вы можете не использовать это и создать персонажа по своему, или использовать комплект целиком (переписав его в свою карточку), или использовать некоторые части пакет (как например снаряжение), а остальные детали выбрать самостоятельно, навыки например. Мастер Подземелий может использовать эти пакеты для быстрого создания первоуровневых неигровых персонажей.

Стартовый пакет подразумевает, что вы потратите по 4 пункта навыков на каждый навык (лучше выделятся в чем-то, чем быть неопытным во многом). Таблица навыков в каждом из классов отображает навыки в порядке их важности для персонажа.

Каждый стартовый пакет связан с расой. Эти комплекты не ссылаются на расовые особенности, поэтому обязательно просмотрите расовые особенности вашего персонажа (описано во Второй Главе: Расы), включая модификаторы параметров и бонусы навыков. Пакет также не отражает все особенности класса, поэтому также обратите внимание на отличительные особенности класса.

«Одевание» подразумевает одевание для приключений, а не обычную одежду. Считайте, что ваш персонаж владеет одним из комплектов одежды. Выберите одно из следующих комплектов одеяний (смотрите более подробно в Главе 7: Снаряжение) бесплатно: одежда ремесленника, исследователя, артиста, монаха, крестьянина, ученого, путешественника.

Поговаривают, что музыка это своеобразный вид магии, и барды это доказывают. Жизнь барда это: путешествия по земле, собирание легенд, рассказы удивительных историй, сотрудничество с помощью своей музыки с магией, и получение удовольствия от большого внимания к своей особе. Если жизнь распоряжается так, что бард втянут в какие-то грандиозные события, то он не пропустит случая выступить в роли дипломата, посла, посредника в переговорах, разведчика или шпиона.

Магия барда исходит из сердца. Если его сердце доброе, бард несет надежду и отвагу угнетенным, и использует свои трюки, музыку и магию для пресечения схем негодяев. Если дворянин, владеец земли, безнравственен, добрый бард - враг в этом регионе. Он ловко старается избежать пленения, и поднимает дух оппозиции. Но музыка может исходить и от злого сердца. Злые барды предвещают жестокость, манипулируя, удерживая власть над сердцами и разумами других, и забирая то, что восхищенная публика «добровольно» отдает.

Приключения: Барды смотрят на приключения, как на возможность познать, выучить что-то новое. Чтобы попасть в давно забытую древнюю гробницу, они приложат все свои навыки и способности, не упустят ни единого шанса, лишь бы увидеть древние магические манускрипты, расшифровать, разобраться с древними книгами. Они будут путешествовать в странные места, сталкиваться с необычными существами, и изучать новые истории и песни. Барды любят сопровождать героев (они не прочь ходить и рядом со злодеями), чтобы быть первым свидетелями их поступков - бард повествующий удивительную историю из своего личного опыта, очень известен и уважаем среди остальных бардов. И после стольких историй о героических подвигах сердца барда настолько исполнено отваги, что они сами желают стать героями.

Характеристика: Бард источает магию из своей души, а не из книги. Он может активировать не так уж много заклинаний, но активирует он заклинания без предварительного выбора и заучивания их. Ему больше нравятся заклинания из школ магии очарования и иллюзий, чем более жестоких заклинаний школы заклятия, обычно используемых магами и чародеями.

Помимо заклинаний, бард получает магию через свою музыку и поэзию. Он может взбодрить своих союзников, приведя их в восторг, дав им силы с помощью магических эффектов, базирующихся на речи или произношении слов.

Барды обладают частичным доступом к навыкам воров, хотя у них они не настолько развиты, как у воров. Барды, слушая и рассказывая истории, узнают огромное количество информации о произошедших событиях, и подмечают интересные их факты.

Мировоззрение: Барды - путешественники, ведомые своими капризами и причудами, а не традициями и законами. Их непосредственные таланты, магия, и образ жизни не совместны с законным мировоззрением.

Таблица 3-3: Бард.

Базовый уровень	Бонус Атаки	Спб Стойк.	Спб Рефл.	Спб Воли.	Особое	Заклинаний в день						
						0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	Владение бардовскими музыкой и знаниями, противопесня, повысить отвагу +1, гипнотизирование	2	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3		3	0	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Повысить способности	3	1	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4		3	2	0	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4		3	3	1	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Внушение	3	3	2	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Повысить отвагу +2	3	3	3	1	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Повысить боевой дух	3	3	3	2	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Песнь свободы	3	3	3	3	2	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Повысить отвагу +3	4	3	3	3	3	1	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Повысить героизм	4	4	3	3	3	2	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Массовое Внушение	4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Повысить отвагу +4	4	4	4	4	4	4	4

Религия: Они уважают Фарлахнгуна, бога дорог. Иногда они останавливаются на отдых рядом с его алтарями, надеясь что им перепадет какая-то монета от путешественников, останавливающихся рядом с алтарем. Множество бардов, даже не эльфов, поклоняются Кореллону Ларейяну, богу эльфов и покровителю музыки и поэзии. Добрые барды поклоняются также Пелору, богу солнца, веря в то что, он поможет им в их путешествии. Барды предпочитают хаос и непредвиденность уважают Олидаммару (бога воров). Те, кто стали на путь зла всегда поклоняются Эриснулу (богу кровопролития), но таких немного. Но в любом случае, так как бард проводит практически все время в дороге, у него мало времени, чтобы поклониться какому-то богу, или быть верным какому-то одному храму.

Предпосылки: Ученик бард, получает свои первые навыки от опытного барда учителя, он путешествует с ним до тех пор, пока сам не готов, самостоятельно начать карьеру барда. Большинство бардов в детстве сбежали с дома или круглые сироты, подружившиеся с бардами в дороге, и принявшие решение стать такими как они. Так как барды редко организовывают неформальные «школы/училища», учеников барда можно встретитьazole барда, путешествующего по земле. Но в целом, все барды не ощущают сильной преданности друг к другу. По факту, некоторые барды очень конкурируют с другими бардами за популярность и защиту своей территории.

Расы: Чаще всего бардами становятся гномы, люди, эльфы и полуэльфы. Люди прекрасно приспособлены к странствующей жизни, прекрасно адаптируются в новых землях и с новыми традициями. Гномы известны своим чувством юмора, и аферами, которые сами выводят их на ремесло бардов. Эльфы прекрасно знакомы с магией и музыкой, поэтому карьера барда заложена у них в крови. Но наиболее странствующие дороги бардов подходят полуэльфам, которые чувствуют себя чужими даже у себя дома. Полуорки, даже те кто вырос среди людей, считаются не совсем нормальными, если отравились по путям бардов. Традиций быть бардом, среди рас дварфов и халфлингов, не существует, хотя встречаются отдельные уникамы, находящие учителей которые обучают их искусству бардов.

Барды не встречаются среди диких рас, возможно изредка среди кентавров. Барды кентавры часто обучают детей людей или детей других распространенных рас.

Отношения с Другими Классами: Барды хорошо уживаются с представителями всех классов. Очень часто он выступает в роли представителя группы, используя свои общественные навыки как сильную сторону группы. В группе, где отсутствует маг или чародей, он представляет собой магию. В группе, где нет вора, он предоставляет свои воровские навыки. Бард известен как более специализированный персонаж, он интересен игрокам пытающимся отыгрывать за воина, чародея и вора.

Роль: Бард возможно скорее всего и является первичной душой команды. В большинстве групп авантюристов он лучше всех справляется с ролью поддержки. Он не может настолько великолепно скрываться как рейнджер или вор, или достигнуть такой мощи в заклинаниях как жрец или маг, и вряд ли достигнет такой боевой мощи как варвар или воин. Однако, он всегда может оказать поддержку всем остальным персонажам, и он всегда способен сделать так, чтобы остальные смогли сделать все как можно лучше. Для типичной команды из четырех персонажей, возможно бард станет самым ценным дополнением в виде пятого персонажа поддержки, а также он может стать великолепным лидером команды.

Гимбли



ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У бардов следующие игровые показатели.

Параметры: Обаяние определяет насколько могущественные заклинания может активировать бард, сколько заклинаний в день он может с активировать, и насколько тяжело противостоять его магии (смотрите ниже Заклинания). Самые важные показатели для барда Обаяние, Ловкость и Интеллект, так как они влияют на его навыки.

Мировоззрение: Любое хаотичное и нейтральное
Кубик Хит-Поинтов
(КХП): d6

Навыки Класса

У бардов следующие классовые навыки (в скобках ключевой Параметр для каждого навыка): Актерство (Обн), Баланс (Ловк), Бесшумное Передвижение (Ловк), Блеф (Обн), Взбирание (Сила), Дипломатия (Обн), Знание (все навыки, выбор индивидуален), Искусство Магии (Интел), Искусство Побег (Ловк), Использование Магических Устройств (Обн), Концентрация (Тело), Маскировка (Обн), Оценка

3-4: ЗНАЕМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДОМ

Уровень	0	1	2	3	4	5	6
1	4	—	—	3	—	—	—
2	5	2 ¹	—	—	—	—	—
3	6	3	—	—	—	—	—
4	6	3	2 ¹	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	3	—	—	—	—
7	6	4	4	2 ¹	—	—	—
8	6	4	4	3	—	—	—
9	6	4	4	3	—	—	—
10	6	4	4	4	2 ¹	—	—
11	6	4	4	4	3	—	—
12	6	4	4	4	3	—	—
13	6	4	4	4	4	2 ¹	—
14	6	4	4	4	4	3	—
15	6	4	4	4	4	3	—
16	6	5	4	4	4	4	2 ¹
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

1Считается что у Барда достаточно Обаяния чтобы иметь бонусные заклинания этого уровня.

(Интл), Падение/Акробатика (Ловк), Прислушивание (Мудр), Плавание (Сила), Профессия (Мудр), Прыжки (Сила), Расшифровка (Интл), Ремесло (Интл), Сбор Информации (Обн), Скрытность (Ловк), Ловкие Руки (Ловк), Чувство Мотива (Мудр), Язык (о/т). Смотрите Глава 4: Навыки для детального ознакомления с ними.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (6+мод-тор Интеллекта)×4.

Пункты Навыков на каждом новом уровне: 6+мод-тор Интеллекта.

Особенности Класса

У бардов следующие классовые особенности

Квалификация в Оружии и Доспехах: Бард умело обращается со всеми видами простого оружия. В дополнение, бард квалифицирован с одним из следующих типов оружия: длинный лук, составной лук, длинный меч, рапира, дубина, короткий составной лук, короткий меч, короткий лук, кнут. Барды квалифицированы с легкими и средним видами доспехов, щитами.

Из-за того, что соматический компонент заклинаний барда относительно прост, бард способен активировать свои заклинания одетый в легкий тип доспехов, не неся при этом штраф провала. Однако, бард как и любой заклинатель, одетый в средние и тяжелые доспехи и несущий щит, способен активировать заклинания, но у него есть определенный шанс провала заклинания, если есть соматический компонент (у большинства заклинаний есть). На мультиклассового барда все также применяется обычный шанс провала магических заклинаний, которые он получает от других классов.

Заклинания: Бард способен активировать заклинания магов из списка Заклинания Бардов (сходных с заклинаниями магов и чародеев) (смотрите список на стр. 181). Он активизирует заклинания без надобности их перед этим подготавливать и хранить в книге заклинаний. Все заклинания бардов имеют вербальный компонент (пение, декламация или музыкальное сопровождение). Чтобы активировать заклинания определенного уровня у барда должна быть как минимум 10 Обаяние+уровень заклинания (Обн 10 для 0-го уровня, 11 для заклинаний 1-го уровня и т.д.). Класс Сложности спасбросков против заклинаний барда высчитывается следующим образом: 10+уровень заклинания + модификатор Обаяния барда.

Как и прочие заклинатели, бард способен активировать лишь определенное количество заклинаний в день. Его базовая способность активации указана в Таблице 3-4: Бард. В дополнение, за высокий показатель Обаяния, барды получают дополнительные заклинания (смотрите Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания, стр. 8). Когда по Таблице 3-4 отмечается, что бард получает 0 заклинаний, значит он может активировать лишь свои бонусные заклинания данного уровня (например заклинания 1-го уровня, для барда 2-го уровня).

Выбор заклинаний бард существенно ограничен. Бард начинает играть владея четырьмя заклинаниями 0-го уровня (также называемые кантрипы) на свой выбор. На каждом новом уровне бард приобретает одно или более новые заклинания, как отмечено в Таблице 3-5 Знаемые Бардом Заклинания. (В отличие от заклинаний в день, число знаемых бардом заклинаний не попадают под влияние высокого показателя Обаяния; эти числа строго фиксированные).

При достижении 5-го уровня, а затем через каждые три (8-й, 11-й и т.д.), бард способен заменять знаемое заклинание другим, новым. По эффекту, бард «теряет» старое, но получает новое. Новое заклинание должно быть того же уровня, что и старое, и как минимум на два уровня ниже от самых высоких заклинаний, которые бард может активировать на данный момент. Например, достигнув 5-го уровня, бард может обменять одно заклинание 0-го уровня (на два уровня ниже за его саамы высокие заклинания – 2-го уровня) на другое заклинание 0-го уровня. На 8-м уровне он может обменять одно заклинание 0-го или 1-го уровня (так как теперь он имеет доступ к заклинаниям 3-го уровня), на другое такого же уровня. Бард может обменивать только одно заклинания на одном из возможных уровней и должен определиться, меняет он, или нет заклинание при получении новых.

Как было отмечено выше, барды не заготавливают свои заклинания. Он может применить любое заклинание, которое знает, в любое время, принимается, что он ещё не использо-

вал свое дневное ограничение применения заклинаний. Например, бард Гимбли на первом уровне может применять два заклинания 0-го уровня в день (смотрите Таблицу 3-1: Бард). Однако он знает четыре заклинания 0-го уровня: обнаружение магии, призрачный звук, свет и чтение магии (смотрите Таблицу 3-2: Знаемые Бардом Заклинания). Поэтому в любой день он может применить два раза любую комбинацию из этих четырех заклинаний. Ему не следует заранее определять какие заклинания он будет активировать.

Знания Бардов: Бард собирает огромный объем знаний путешествуя по разным землям, изучая истории других бардов. Бард способен сделать особую проверку знаний барда с бонусом равным его уровень+модификатор Интеллекта, чтобы понять владеет ли он какой-то информацией о знатных местных людях, легендарных предметах или заметить ценные места. (Если у барда 5 или более рангов в Знание (история), он получает +2 бонус к этой проверке). Эта проверка не открывает силы и способности у магического предмета, но дает подсказку о его общих функциях. КС для этой проверки различен: и 10, и 20 и выше; этот тип знаний очень разнообразен. МП должен обращаться к таблице, идущей ниже, чтобы определять Класс Сложности.

КС	Тип Знания	Примеры
10	Общая информация доступная многим людям.	Репутация местного мэра из-за его пьянства, общие слухи о таинственном могущественном месте.
20	Малораспространено, но доступно. Известны лишь нескольким людям в городе	Темное прошлое местного жреца, легенды о могущественном артефакте
25	Смутное, доступное лишь нескольким, тяжело узнать	Историю семьи какого-то рыцаря, легенды о незначительном могущественном месте, магическом предмете
30	Чрезвычайно смутное, известное лишь единицам, возможно, было забыто тем, кто его знал, или знает, но не понимает ценности этого знания.	Детская кличка могучего волшебника, легенды о маленьком незначительном магическом предмете.

Музыка Барда: Один раз в день за каждый уровень бард способен использовать свои песни или стихи для формирования магических эффектов вокруг него(включая и на себя при желании). Так как эти все способности в категории “музыка барда”, они должны включать в себя декламацию стихов, восхваление, напевание песен, мелодий (типа, фалля и т.д.), насвистывание, игру на инструменте или пение с музыкальным сопровождением. Каждая способность требует как минимальный уровень барда, так и определенное количество рангов навыка Актерство. Если у барда не достаточно необходимого количества рангов, он не получает эту способность до тех пор, пока не будет иметь достаточное количество рангов.

Начало эффекта музыки является стандартным действием. Некоторые способности музыки барда требуют проверки концентрации, что означает, что бард должен каждый раунд тратить стандартное действие, чтобы поддерживать способность. Но даже и при использовании музыки бардов которая не требует концентрации, бард не может применять заклинания, активировать предметы с применением заклинаний (такие как свитки), или активировать магические предметы с помощью слов (волшебные палочки). Как и при активировании заклинаний с вербальным компонентом (смотрите Компоненты, стр. 17), глухой бард имеет 20% шанс провала заклинания или своей музыки. Если он провалил попытку она идет в счет количества его музыки барда в день.

Противопесня (Свх): Бард, у которого 3 или более рангов в навыке Актерство, может использовать свои навыки в музыке и поэзии, чтобы противодействовать магическим эффектам базирующимся на звуке (но не заклинаниям одним из компонентов которых является вербальный компонент). Каждый раунд исполнения противопесни, он должен делать проверку Актерства. Любое существо вблизи от барда на расстоянии 9 метров (включая и самого барда), которое по-

ражено звуковой или языковой магической атакой (как-то, звуковой всплеск или команда) может использовать результат проверки Актерства барда как свой спасбросок, после броска своего спасброска. Результат проверки Актерства, скорее всего, будет лучшим. Если существо в пределах противопесни уже под эффектом не мгновенной звуковой или языковой магической атаки, он получает дополнительный спасбросок против эффекта, пока слышит противопесню, но для спасброска должно использовать результат проверки Актерства барда. Противопесня не имеет эффекта против эффектов, которые не позволяют проходить спасброски. Бард способен выполнять противопесню в течение 10 раундов.

Гипнотизирование (Пдз): Бард у которого 3 или более рангов в навыке Актерство, может использовать свою музыку или поэзию, чтобы загипнотизировать своим исполнением одно существо. Для того чтобы быть загипнотизированным, оно должно слышать и видеть барда, и находится от него не далее чем в 27 метрах. Бард тоже должен видеть существо. Оно должно быть способным обратить внимание на барда. Если рядом возникает бой или другая опасность действие способности обрывается. За каждые три уровня сверх первого, он может нацеливать эту способность на дополнительное существо за одно применение способности (два на 4-м уровне, 3 на 7-м и т.д.).

Бард должен сделать проверку Актерства. Цель может не войти под контроль, если её спасбросок Воли равен или больше проверки барда. Если спасбросок успешен, бард не способен использовать свою способность гипнотизирования против этого существа в течение 24 часов. Если спасбросок провален, то существо тихо садится и слушает песню барда в течение 1 раунд/уровень барда. Будучи загипнотизированной, цель получает -4 штраф к своим проверкам Отслеживания и Прислушивания. Любая потенциальная угроза (как перемещение друга барда перед глазами существа) позволяет загипнотизированному существу сделать вторую проверку спасброска, против новой проверки Актерства. Любая видимая угроза, такая как активация заклинания, вытаскивание меча, прицеливание, сбивает весь эффект. Гипнотизирование – подобная очарованию, воздействующая разум способность.

Повысить Боевой Дух (Свх): Бард у которого 3 или более рангов в навыке Актерство, способен повысить храбрость своих товарищей, укрепив их дух против страха и повысив их боевые способности (включая и себя). Чтобы попасть под влияние песни, союзник должен слышать пение барда в течение полного раунда. Эффект продолжается в течение времени пока поет бард, плюс 5 раундов после остановки пения (или 5 раундов после того как союзники прекратили слышать пение барда). Очарованные союзники получают +1 моральный бонус к спасброскам против эффектов обаяния и страха, и +1 бонус к броскам атаки и повреждений. На 8-м уровне, и через каждые последующие 6 уровней, бонус этой способности повышается на 1 (+2 на 8-м, +3 на 14-м и +4 на 20-м). Повысить боевой дух – воздействующая на разум способность.

Повысить Способности (Свх): Бард 3-го и выше уровня, у которого 6 или более рангов в навыке Актерство, может с помощью своей музыки или стихов повысить товарищу выполнить задачу. Друг должен находиться в пределах 9 метров от барда, видеть и слышать его. Бард в свою очередь тоже должен видеть его. В зависимости от задачи, бард своей музыкой может помочь товарищу повысив его душевное состояние, помочь ему в мыслительном сосредоточении, или в чем-нибудь другом. Товарищ получает +2 бонус компетентности при проверке своих навыков, в частности того навыка, который он проверял, слушая музыку барда. МП конечно в зависимости от ситуации имеет право сам решать, когда это недопустимо, к примеру, при проверке Бесшумного Передвижения вором, она ему лишь мешает. Эффект этой способности продолжается максимум 2 минуты. Бард способен применять *повысить способности* и на себя. Повысить способности – воздействующая на разум способность.

Внушение (Пдз): Бард 6-го уровня и выше, у которого 9 или более рангов в навыке Актерство, может выполнять *внушение* (считается как заклинание) существу которое уже под *гипнозом* (смотрите выше). Использование этой способности не сбивает концентрацию барда на *гипнотизировании*, и не дает возможности повторного проведения проверки спасброска против эффекта гипнотизирование. Внушение не ограничено дневным лимитом исполнения музыкальных способностей барда (один раз за каждый уровень опыта), а гипнотизи-

рование зависит. Нейтрализует эффект спасбросок Воли (КС 10+1/2 уровня барда+модификатор Обаяния барда). Эта способность поражает лишь одно существо (но, смотрите ниже массовое внушение). Внушение – подобная очарованию, воздействующая на разум способность, зависящая от языка.

Повысить Мощь (Свх): Бард 9-го уровня, у которого 12 или более рангов в навыке Актерство, с помощью своих песен и стихов может повысить свою мощь, или желаемого союзника в пределах 9 метров, давая сверх – боевые способности. За каждые три уровня после достижения 9-го уровня, бард может повышать мощь одного дополнительного союзника за одно использование способности (два на 12-м, три на 15-м, четыре на 18-м). Чтобы повысить мощь, бард должен петь, а союзник слышать пение барда, в течение полного раунда, как и в повышении боевого духа. Существа с повышенной мощью получают дополнительные КХП, бонусы атаки и бонусы спасбросков, до тех пор пока они слышат песню, и в течении 5 раундов после окончания песни. Существа получают следующее: +2 КХП (d10 дающий временные хит-поинты), если есть, то к этим КХП применяйте бонусы по Телосложению, +2 бонус компетентности к атакам, и +1 бонус компетентности к спасброскам Стойкости. Бонусные Кубики Хит-Поинтов Учитываются как стандартные при определении эффекта от таких заклинаний как сон и т.д. Повысить мощь – воздействующая на разум способность.

Песнь Свободы (Пдз): Бард 12-го уровня, у которого 15 или более рангов в навыке Актерство, может использовать свои песни и стихи для создания эффекта, эквивалентного заклинанию *сбить колдовство* (уровень заклинателя равен уровню барда). Применение этой способности требует 1 минуты непрерывной концентрации и музыки, чтобы оказать эффект на расположенное существо в пределах 9 метров. Бард не может применить песнь свободы на самого себя.

Повысить Героизм (Свх): Бард 15-го уровня, у которого 18 или более рангов в навыке Актерство, с помощью своих песен и стихов может вдохновить на героизм себя, или желаемого союзника в пределах 9 метров, позволяя существу бесстрашно сражаться даже с многократно превосходящими силами врага. За каждые три уровня выше 15-го, бард способен повышать героизм у одного дополнительного существа за одно применение способности. Для вдохновения героизма бард должен петь, а союзник слышать его, на протяжении одного полного раунда. Существо с вдохновением получает +4 бонус морали к спасброскам, и +4 бонус уворачивания к КД. Эффект длится пока союзник слышит как поет бард, и спустя ещё 5 раундов. Повысить героизм – воздействующая на разум способность.

Массовое Внушение (Пдз): Эта способность действует как и *внушение*, но лишь за исключением того, что бард должен быть 18-го уровня, и иметь как минимум 21 ранг в Актерстве, чтобы произвести одновременно внушение для всех существ, которых он загипнотизировал (смотрите выше). Массовое внушение – подобная очарованию, воздействующая на разум способность, зависящая от языка.

Уход в отставку: Более не бард

Бард принявший законное мировоззрение, прекращает развитие в своих уровнях, но сохраняет все достигнутые способности.

Стартовый Пакет Гнома Барда

Доспех: Кожаный выдубленный доспех (+3 КД, скорость 6м, 4,5 кг, штраф проверки доспеха -1, шанс провала заклинания нет).

Оружие: Длинный меч (1d6, критич 19-20/×2, 0,9 кг, одноручное, Рубящее).

Легкий арбалет (1d6, критич 19-20/×2, диапазон 24м, 0,9 кг, Коллющее).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 6+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пара-метр	Доспех
Актерство (струнные инструменты)	4	Обн	—
Дипломатия	4	Обн	—
Искусство Магии	4	Интл	—
Использование Магических Устройств	4	Обн	—
Знание (любое одно)	4	Интл	—
Маскировка	4	Обн	—
Прислушивание	4	Мудр	—
Расшифровка	4	Интл	—

Навык	Ранги	Парам.	Доспех
Сбор информации	4	Обн	—
Ловкие Руки	4	Ловк	-1

Отличительная черта: Если Ловкость 13 или выше, Уворачивание; если ловкость 12 или ниже Улучшенная Инициатива.

Заклинания: *определение магии, призрачный звук, свет и чтение магии.*

Снаряжение: Вещмешок с бурдюком, пища на один день пути, походное одеяло, мешок, кресало и огниво. Три факела. Колчан с 20 арбалетными стрелами. Лютя (общее), мешочек с магическими компонентами.

Золото: 2d4 зм.

ВАРВАР

Эти храбрые, иногда безрассудные воины приходят в цивилизацию из холодных пустошей севера, или из южных жарких опасных джунглей. Развитое общество называет их варвары ил берсеркеры, и ожидает от них ущерба, безжалостности и жестокости. Но, однако, эти «варвары» доказывают поразительную храбрость и свою надежность тем, кто становится их другом и союзником. Противники варваров, недооценивающие их, знакомятся с хитростью, изобретательностью, настойчивостью и безжалостностью этих воинов.

Приключения: Поиск приключений - это лучшая дорога для варвара, чтобы зарекомендовать себя в цивилизованном обществе. Они не лучшим образом подходят к однообразной, монотонной службе охранника или другим мирским заданиям. Варвары не испытывают трудностей и страха перед опасностями, неопределенностями и путешествиями по дорогам, в которые их вовлекают их приключения. Варвары могут отправиться в путь, чтобы уничтожить своих ненавистных врагов. Они выражают открытую неприязнь ко всему необычному, включая оживших мертвецов, демонов и дьяволов. Магию варвары также не сильно жалуют.

Характеристика: Варвары великолепные воины. Но если обычный воин - это показатель тренировок и дисциплины, то варвар это безудержная ярость. Находясь в состоянии неистового берсеркера, он становится более сильным и выносливым, способным нанести большее поражение своим противникам и устоять перед их атаками. Но ярость проходит, и варвар становится ослабленным, поэтому его внутренней энергии обычно хватает лишь на несколько таких яростных демонстраций, но и их обычно достаточно, чтобы обратить противника в бегство. Его дом - это дикая местность, где он способен передвигаться с высокой скоростью.

Мировоззрение: Варвар никогда не бывает законным. Он может быть благородным, но в его сердце всегда находится необузданность. Его сила это дикie просторы, он не может жить в земле, где все подчинено законам. Варвары-хаотики, это выражение свободы и эмоций. Но это также и легкомысленные разрушители.

Религия: Некоторые варвары не доверяют обычным религиям, они предпочитают подсознательное, природное взаимопонимание со вселенной, обычному поклонению. Но другие могут поклоняться таким богам как: Корд (бог силы), Обад-Хай (бог природы), или Эриснул (бог кровопролитий). Варвары способны к самому преданному поклонению своим богам.

Предпосылки: Варвары, пришедшие с диких земель или с варварских племен, обычно селятся на окраинах цивилизации.

Искатель приключений, варвар, может отправиться в земли цивилизаций с мыслью о достижении богатств, может быть беглецом, сбежавшим из плена после того как его продали в рабство в «цивилизацию», может он был нанят в качестве солдата, а быть может из его родного дома он был изгнан захватчиками. Варвары мало общаются и поддерживают отношения с друг другом, если они не происходят родом из одного племени или одной земли. По сущности, варвары никогда себя не считают таковыми, они себя считают воинами.

Расы: Варвары-люди приходят из далеких диких земель, расположенных на окраине цивилизаций. Варвары полуорки обычно проживают в племенах орков, прежде чем их судьба приводит их в земли людей. Варвары дварфы встречаются очень редко, обычно они родом из павших под натиском непрекращающихся войн с гоблиоидами, орками и гигантами, дварфских цитаделей-королевств. Из других рас варвары встречаются ещё реже.

Таблица 3-5: ВАРВАР

Базовый уровень	Бонус Атаки	Спб Стойк.	Спб Рефл.	Спб Воли	Особое
1	+1	+2	+0	+0	Ярость 1/день; безграмотность, повышенное передвижение
2	+2	+3	+0	+0	Сверхъестественное уворачивание
3	+3	+3	+1	+1	Ощущение ловушек +1
4	+4	+4	+1	+1	Ярость 2/день
5	+5	+4	+1	+1	Улучшенное сверхъестественное уворачивание
6	+6/+1	+5	+2	+2	Ощущение ловушек +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Снижение повреждений 1/—
8	+8/+3	+6	+2	+2	Ярость 3/день
9	+9/+4	+6	+3	+3	Ощущение ловушек +3
10	+10/+5	+7	+3	+3	Снижение повреждений 2/—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Повышенная ярость
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Ярость 4/день, Ощущение ловушек +4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Снижение повреждений 3/—
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Непробиваемая воля
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Ощущение ловушек +5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Снижение повреждений 4/—, ярость 5/день,
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Неутомимая ярость
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Ощущение ловушек +6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Снижение повреждений 5/—
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Могучая ярость, ярость 6/день



Круск

Среди жестоких рас, варвары встречаются чаще, чем воины. Если вам встретится огр или орк, то, скорее всего, он будет варваром.

Отношения с Другими Классами: Как жители диких владений, варвары наиболее удобно чувствуют себя рядом с рейнджерами, друидами и жрецами поклоняющимися богам природы, таким как Обад-Хай и Эхлонна. Множество варваров уважает артистизм и непосредственность бардов, а некоторые фанаты их музыки. Эти персонажи не доверяют тому, чего они не понимают, это относится к магии, которую они называют «магией книг». Варвары больше понимают чародеев, чем магов, но это, возможно, потому что чародеи более общительны и харизматичны. Монахи с их постоянными тренировками, практиками, осматрительными и продуманными тактиками в сражении, очень мало общаются с варварами. Но представители этих классов относятся друг к другу безо всякой неприязни. У варваров нет каких-то определенных взглядов и убеждений по поводу воинов, паладинов, жрецов и воров.

Роль: Первичной ролью варвара в группе авантюристов обычно является расположение в качестве непосредственного сражающегося на передовой. Ни один другой персонаж не сравнится с его непревзойденной прочностью. Благодаря своей скорости, подбору навыков и чувству ловушек, он также может служить как разведчик.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У варваров следующие параметры в игре.

Параметры: Из-за своей роли в битве, Сила самый главный параметр для варвара, помимо этого от неё зависят несколько навыков, доступных варварам. Те варвары, кто носит легкие доспехи, не должны оставить без должного внимания Ловкость. Мудрость важна тем, что она тесно связана с несколькими навыками варваров. Высокий показатель Телосложения позволяет варвару дольше находиться в состоянии ярости (и жить дольше, так как она дает ему большее количество хит-поинтов).

Мировоззрение: Любое незаконное.

Кубик Хит-поинтов: d12

Навыки Класса

У варваров следующие классовые навыки (в скобках ключевой Параметр для каждого навыка): Взбирание (Сила), Езда Верхов (Ловк), Запугивание (Обн), Искусство Выживания (Мудр), Плавание (Сила), Приручение животных (Обн), Прислушивание (Мудр), Прыжки (Сила), Ремесло (Интл). Смотрите Глава 4: Навыки, для ознакомления с описанием навыков.

Пункты навыков на 1-м уровне: (4+мод-тор Интл) ×4.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 4+мод-тор Интл.

Особенности Класса

У варваров следующие классовые особенности.

Квалификация в Оружие и Доспехах: Варвар квалифицирован со всеми видами простого и военного оружия, легкими и средними доспехами, щитами (за исключением башенных щитов).

Безграмотность: Варвар - единственный персонаж, начинающий свой путь без владения навыками чтения и письма. Он должен потратить 2 пункта навыков, чтобы обрести способность читать и писать на том языке, на котором он общается.

Варвар, получающий уровень в каком-нибудь другом классе, сразу получает и грамотность. Любой иной персонаж, который приобрел класс по варвару, не теряет своей, уже имеющейся грамотности.

Повышенное Передвижение (Экс): У варвара более высокая скорость, чем базовая для его расы. Он получает +3 метра, если не одет в доспех, или в легком, или среднем доспехах (и не переносит тяжелую нагрузку). К примеру, варвар человек будет иметь базовую скорость 12 метров вместо стандартных для расы 9-ти метров. Когда он одет в средние доспехи или переносит среднюю нагрузку, его скорость понижается до 9 метров. У варвара халфлинга скорость 9 метров, вместо обычных 6, когда он без нагрузки или в легком типе доспехов. Когда же он наденет средние доспехи или будет нести среднюю нагрузку, его скорость понизится до 6 метров.

Ярость Варвара (Экс): В экстренных случаях, варвар может входить в холодеющую кровь неистовство. В состоянии ярости, варвар получает дополнительную силу и стойкость, но становится более безрассудным и менее способным защитить себя. Он временно поднимает Силу на +4, Телосложение на +4 и получает +2 бонус морали к спасброскам Воли, но получает -2 штраф к КД.

Повышение Телосложения дает варвару по 2 дополнительных хит-поинта за каждый уровень, но после окончания ярости, эти хит-поинты пропадают, так Телосложение становится обычным. (Эти сверх хит-поинты теряются не сразу; смотрите Временные Хит-поинты стр. 14). В состоянии ярости варвар не способен пользоваться навыками основанными на Интеллекте, Ловкости и Обаянии (исключение для Баланса, Езды Верхов, Запугивания и Искусства Побег), навык Концентрации, а также навыки требующие терпение и сосредоточенность, он также не может активировать заклинания, активировать магические предметы с командным словом, инициатором заклинания (как у волшебных палочек), или содержащих заклинание (свиток). Он может использовать все свои отличительные черты, за исключением Боевой Экспертности, черт создания предметов, метамагических. Вспышка ярости варвара длится 3+(новый в ярости) модификатор Телосложения - раундов. Но варвар может окончить свою ярость раньше, по своему желанию. По окончании ярости, варвар находится в уставшем состоянии (-2 к Силе, -2 к Ловкости, не способен проводить стремительные атаки или бегать), в течении этого столкновения (за исключением варвара 17-го уровня, когда эти ограничения уже не применяются, смотрите ниже).

Варвар способен впадать в ярость лишь один раз в одном столкновении, и лишь определенное количество раз в день (определенное его уровнем). 1 раз на 1-м уровне, 2 на 4-м уровне, и дополнительный раз через каждые четыре уровня (до максимум 6 на 20-м уровне). Впадение в ярость не занимает много времени, но он может выполнить его только в свое действие (смотрите Инициатива стр. 13), а не в ответ на чье-то действие. Варвар, к примеру, не способен сразу впасть в ярость при попадании в него стрелы, чтобы получить дополнительные хит-поинты из-за повышенного показателя Телосложения, хотя он получит это преимущество, если вошел в ярость в предыдущем раунде, перед попаданием стрелы.

Сверхъестественное Уворачивание (Экс): Достигнув 2-го уровня варвар получает экстраординарную способность реагировать на опасность прежде чем его разум среагирует на неё. Со второго уровня и дальше, он сохраняет свой бонус по Ловкости к КД (если он есть) в независимости от того, оторопевший он или атакуемый невидимым противником. (Он теряет свой бонус Ловкости к КД, если полностью обездвижен).

Если у варвара уже есть сверхъестественное уворачивание от другого класса (к примеру варвар с как минимумом четырьмя уровнями по вору), он автоматически получает улучшенное сверхъестественное уворачивание (смотрите ниже).

Повышенная Ярость (Экс): Начиная с 11-го уровня, ярость варвара дает ему следующие бонусы +6 к Силе, +6 к Телосложению и +3 бонус морали к спасброскам Воли. Штраф к КД остается по прежнему -2.

Ощущение Ловушек (Экс): На 3-го уровне у варвара развивается такое чувство интуиции, что предупреждает его по поводу ловушек, что даёт ему +1 к спасброску Рефлекса против ловушек, и +1 КД уворачивания от атак, проводимых ловушками. Эти бонусы повышаются на +1 через каждые три уровня варвара (6-м, 9-м, 12-м, 15-м и 18-м уровнях).

Улучшенное Сверхъестественное Уворачивание (Экс): С 5-го уровня варвара тяжело фланкировать, он с одинаковой скоростью реагирует на своих противников с обеих сторон, будто это один противник. Эта способность не дает вору использовать коварную атаку в фланкировании по варвару. Исключение, если вор не менее чем, на четыре уровня вора выше варвара, он способен прокрасться и провести коварную атаку.

Если у персонажа уже было сверхъестественное уворачивание (смотрите выше) от другого класса, персонаж автоматически приобретает улучшенное сверхъестественное уворачивание, а уровни от класса дающего сверхъестественное уворачивание суммируются с базовыми, при определении минимального уровня вора, который сможет фланкировать персонажа.

Снижение Повреждений (Экс): Начиная с 7-го уровня, варвар способен частично уменьшить повреждение, причиненное от каждого удара или атаки. Отнимайте 1 повреждение каждый раз, когда варвар получил повреждение от оружия или природной атаки. На 10-м уровне снижение повреждений на -2, на 13-м на -3, на 16-м на -4, и на 19-м на -5. Снижение повреждения может снизить вред до 0, но не ниже нуля.

Непробиваемая Воля (Экс): Будучи в ярости, варвар 14-го уровня и выше получает +4 бонус к спасброскам Воли против заклинаний школы очарований. Этот бонус суммируется со всеми остальными модификаторами, включая бонус морали к спасброскам Воли, когда он находится в ярости.

Неутомимая Ярость (Экс): С 17-го уровня и выше, варвар более не переходит в уставшее состояние в конце своей ярости.

Могучая Ярость (Экс): Начиная с 20-го уровня, ярость варвара дает ему следующие бонусы +8 к Силе, +8 к Телосложению и +4 бонус морали к спасброскам Воли. Штраф к КД остается по прежнему -2.

Уход в отставку: Более не варвар

Варвар, принявший законное мировоззрение теряет свою способность впадать в ярость, и не растет в уровнях класса варвара. Но он сохраняет все остальные преимущества (повышенное передвижение, снижение повреждений, сверхъестественное уворачивание и чувство ловушек).

Стартовый Пакет Полуорка Варвара.

Доспех: Кожаный выдубленный доспех (+3 КД, штраф проверки доспеха -1, скорость передвижения 12 м, вес 9,0 кг).

Оружие: Двуручный топор (1d12, крит.×3, вес 5,4 кг, двуручное, рубящее).

Короткий лук (1d6, крит. ×3, диапазон 18м, 0,9кг, колющее).

Кинжал (1d4, крит. 19-20/×2, диапазон 3 м, 0,45 кг, облегченное, колющее).

Выбор Навыков: Выберите число навыков равное 4+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пара-метр	Доспех
Взбирание	4	Сила	-1
Искусство Выживания	4	Мудр	—
Прислушивание	4	Мудр	—
Прыжки	4	Сила	-1
Плавание	4	Сила	-2
Езда Верхом	4	Ловк	—
Запугивание	4	Обн	—
Отслеживание (ск)	2	Мудр	—

*-1 за каждые 2,2 кг снаряжения

Отличительная черта: Улучшение Обращения с Оружием (двуручный топор).

Снаряжение: Вещмешок с бурдюком, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Колчан с 20 стрелами.

Золото: 2d4 зм.

ВОИН

Путешествующий рыцарь, воинствующий лорд захватчик, королевский чемпион, элитный солдат, опытный наемник и король бандитов-разбойников – все это разновидности воинов. Воином может быть защитник нуждающихся, или беспощадный мародер, а может быть дерзкий и бесстрашный искатель приключений. Некоторые из воинов могут быть лучшими представителями своих земель, где слагаются легенды о их поступках совершенных во имя добра. Другие же, могут прославиться своими ужасными поступками, убивающие любого кто стоит на их пути, или убивая ради интереса или спорта. Воина, не участвующего в поисках приключений можно встретить как солдата, стража, телохранителя, борца или вымогателя-рэкетира. Странствующий воин может быть воителем, наемником, головорезом, или искателем приключений.

Приключения: Большинство во-

инов воспринимают все приключения, рейды и опасные миссии как свою работу. У некоторых могут быть начальники, которые будут платить воину за выполненную работу. Другие предпочитают работу разведчиков или первопроходцев в надежде на богатый улов сокровищ. Некоторые воины, предпочитающие все время проводить в районе города, используют все свои боевые навыки для защиты остальных горожан. Какими бы ни были их первичные мотивы, все-таки воин живет лишь с одной целью – испытать себя в сражении и приключении.

Характеристика: Из всех классов, это наиболее умелые персонажи, способные поразить любого своим мастерским владением оружия (отсюда и название класса). Воины знакомы со всеми видами распространенного оружия и доспехов. Помимо этого, каждый воин разрабатывает свои собственные особенности сражения. Один боец может владеть великолепно определенным видом оружия, в то время как другой способен поразить вас своим непревзойденным искусством ведения боя, его удары столь быстры, что кажутся просто невыполнимыми.

Мировоззрение: Воин может быть абсолютно разного мировоззрения. Добрые воины путешествуют с единой целью, найти и уничтожить зло. Законные воины – чемпионы своих земель, защищающие владения и людей. Хаотичные – странствующие наемники. Злые скорее всего будут вне законниками и обычными грабителями с большой дороги, добивающиеся всего с помощью грубой силы.

Религия: Воины поклоняются следующим богам: Хайрониусу (богу доблести), Корду (богу силы), Св. Кутберту (богу возмездия), Хекстору (богу тирании) или Эриснулу (богу кровопролития). Воин может посвятить свой жизненный путь походу во славу своего бога, или просто поклоняться, чтобы быть уверенным, что кто-то сверхъестественный слышит его, и поможет ему в опасной ситуации.

Предпосылки: Воины становятся на путь обучения своим боевым навыкам по многим причинам. Большинство из них перед карьерой искателя приключений служили в армии и местных ополчениях. Некоторые воспитывались в военных академиях. Другие воспитывали в себе навыки самостоятельно. Воин может взять в руки меч, чтобы покинуть мирскую суету на фермерском поле, а быть может это семейная традиция. Особых отличий у воинов нет. Обычные воины редко формируют мощные группировки или братства. Но те, кто окончил академию, участвовали в компании наемников, служили в полку лорда, сохраняют в себе всегда дух товарищества.**Расы:** Воины - люди обычно ветераны каких-то военных служб, родом из простых семей. Воины-дварфы обычно бывшие солдаты хорошо обученных боевых подраз-

делений, охраняющих подземные королевства дварфов. Они члены семей воинов, сохраняющие нити своих родословных на протяжении столетий, на основе линий предков они могут составлять пакты и альянсы с другими воинами дварфами. Эльфийские воины, мастерски владеющие длинными мечами, гордятся своей способностью и всегда готовы продемонстрировать её в бою или состязании. Воины полуорки, изгои общества, обучаются военным навыкам самостоятельно, лишь с одной целью - заставить других уважать их. Гномы и халфлинги воины, большая редкость, они встречаются в основном в своих землях, в силах местного ополчения, и редко отправляются в путь поиска приключений. Полуэльфам



также не очень нравится профессия воина, но если они станут им, то достигают не худших результатов во владении мечом, чем эльфы.

Среди жестоких рас, мало воинов, вследствие низкой дисциплины, чтобы воспитать в себе воина. Однако, из воинственных рас хобгоблинов иногда появляются неплохие, сильные, умелые воины.

Отношения с Другими Классами: Воины обожают находиться в гуще сражений, но рассчитывают на поддержку магии, лечения и разведки боя. В команде воин, стоящий на передовой, защищает более слабых. Они мало понимают в таинственных заклинаниях магов или подверженности верности богам жрецов, но они всегда ценят такое понятие как «команда» и работа в группе.

Роль: В большинстве групп авантюристов воины выполняют роль бойца ближнего боя, стремительно врывающегося в гущу сражения, в то время как его друзья поддерживают его с помощью магии, стрелковых атак и иных эффектов. Воины предпочитают стрелковый стиль боя, могут быть не менее опасными, хотя без рукопашной поддержки со стороны они очень часто попадают на передовую боя, чего они менее всего желают.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У воинов следующие игровые особенности.

Параметры: Сила наиболее важна для воинов, так как она усиливает их рукопашную атаку и броски повреждений. Также для воинов важно Телосложение, так как оно дает им большее количество хит-поинтов, которые играют важную роль в большинстве битв. Ловкость важна для тех воинов, которые хотят стать прекрасными лучниками и желающим получить доступ к отличительным чертам, базирующимся на Ловкости, но воины, экипированные в тяжелые доспехи, понижают все преимущества получаемые от высокой Ловкости.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хит-поинтов: d10.

Навыки Класса

У воина следующие навыки класса (и их ключевой параметр): Взбирание (Сила), Езда Верхом (Ловк), Запугивание (Обн), Приручение Животных (Обн), Прыжки (Сила) и Плавание (Сила), Ремесло (Интел). Смотрите Главу 4: Навыки и их описание.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (2+модификатор Интеллекта)×4.

Пункты Навыков на каждом Новом Уровне: 2+модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

У воинов следующие классовые особенности.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Воин квалифицирован в использовании всех простых и военных видов оружия, всех типов доспехов (легких, средних, тяжелых), а также щитов (включая башенные).

Бонусные Черты: На первом уровне воин получает в качестве бонуса, одну дополнительную черту (связанную со сражением), в дополнение к отличительной черте даваемой персонажу первого уровня и бонусной черте для людей. Воин получает бонусную черту на втором уровне, а затем через каждые два уровня (2-й, 4-й, 8-й, 10-й, 12-й, 14-й, 16-й, 18-й и 20-й). Эти бонусные черты могут быть выбраны из списка черт, отмеченных как воинские, по Таблице 5-1: Отличительные Черты на стр. 9. Воин должен соответствовать необходимым условиям указанным в описании черты, и иметь необходимый минимум базового бонуса атаки. (Смотрите Главу 5: Отличительные Черты, для ознакомления с описанием черт и их необходимых условий).

Эти бонусные черты идут в дополнение к чертам, которые

ТАБЛИЦА 3-6: Воин

Базовый Уровень	Бонус Атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воли	Особое
1	+1	+2	+0	+0	Бонусная черта
2	+2	+3	+0	+0	Бонусная черта
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Бонусная черта
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	Бонусная черта
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Бонусная черта
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Бонусная черта
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Бонусная черта
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Бонусная черта
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Бонусная черта
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Бонусная черта
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Бонусная черта

Регдар

персонаж получает на каждом третьем уровне (смотрите Таблицу 3-2: Опыт и Преимущества Зависящие от Уровня, стр. 22). Выбирая эти черты, воин не ограничен списком воинских черт.

Начальный Комплект Воина Дварфа

Доспех: Чешуйчатая кольчуга (+4 КД, штраф проверки доспеха -4, скорость 6 м, вес 13,5 кг.).

Большой деревянный щит (+2 КД, штраф проверки доспеха -2, вес 4,5 кг.)

Оружие: Боевой топор Карликов (1d10, крит. ×3, 3,6 кг., одноручное, рубящее)

Короткий Лук (1d6, крит. ×3, диапазон 18м, 0,9 кг., колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Отличительная Черта: Улучшенное Обращение с Оружием (Боевой топор карликов).

Бонусная Черта (Воинская): Если Сила 13 и выше Мощная Атака; если Сила 12 и ниже, Улучшенная Инициатива.

Инвентарь: Вещмешок с бурдюком, пища на один день, походное одеяло, мешок, огниво и кресало. Колчан с 20 стрелами

Золото: 4d4 зм.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Взбирание	4	Сила	-6
Прыжки	4	Сила	-6
Езда Верхом	4	Ловк	
Плавание	4	Сила	-12
Послушание (ск)	2	Мудр	—
Поиск (ск)	2	Интел	—
Отслеживание (ск)	2	Мудр	—

Начальный Комплект Воина Человека

Доспех: Чешуйчатая кольчуга (+4 КД, штраф проверки доспеха -4, скорость 6 м, вес 13,5 кг.).

Оружие: Двуручный меч (2d6, крит. 19-20/×2, 3,6 кг., двуручное, рубящее)

Короткий Лук (1d6, крит. ×3, диапазон 18м, 0,9 кг., колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 3+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Взбирание	4	Сила	-4
Прыжки	4	Сила	-4
Езда Верхов	4	Ловк	—
Плавание	4	Сила	-8
Запугивание	4	Обн	—
Прислушивание (ск)	2	Мудр	—
Поиск (ск)	2	Интел	—
Отслеживание (ск)	2	Мудр	—

Отличительная Черта: Улучшенное Обращение с Оружием (двуручный меч).

Бонусная Черта (Воинская): Если Сила 13 и выше Мощная Атака; если Сила 12 и ниже, Улучшенная Инициатива.

Бонусная Черта (по Человеку): Сражение в Слепую

Инвентарь: Вещмешок с бурдюком, пища на один день, походное одеяло, мешок, огниво и кресало. Колчан с 20 стрелами

Золото: 2d4 зм.

ВОР

Воры весьма различны между собой. Одни скрытные жулики, а другие мошенники с хорошо подвешенными языками. В то время как другие разведчики, лазутчики, шпионы, дипломаты и головорезы. Что в них общего, так это непостоянство, приспособленность, и находчивость. В целом, воры весьма опытные в добыче того, что остальные не хотели бы отдавать: проникновение в закрытую сокровищницу, безопасное пробирание через смертельную ловушку, кража секретных планов сражения, обман или втирание в доверие стражи, или воровство денег из кармана случайного прохожего.

Приключения: Воры отправляются в этот путь, по тем же причинам, по которым они и живут - раздобыть что-то новое. Некоторые идут за добычей, деньгами, другие за опытом. Некоторые жаждут славы, а другие наоборот – дурной славы, боязни их навыков. Некоторые также приветствуют трудности, неожиданности. Произвести впечатление на других, обойдя ловушку, или проникнуть, не подняв тревоги, является самым приятным для воров.

Характеристика: Воры очень опытные, они способны сконцентрироваться на любых нескольких типах навыков. Будучи не столь опытными в бою, как многие остальные классы, воры знают куда нужно попасть, чтобы причинить максимальную боль. Вор, попадающий по своему оппоненту коварной атакой, способен нанести очень большие повреждения.

У воров развито шестое чувство относительно грядущей опасности. Опытные воры развивают практически магические силы и навыки, как мастера скрытности, уклонения и коварных атак. Помимо этого, хотя воры и не способны активировать самостоятельно заклинания, они способны импровизировать их со свитков, использовать волшебные палочки, и использовать практически все магические предметы.

Мировоззрение: Воры подчиняются удобному случаю или возможности, а не идеалам. Им свойственно быть хаотичными, а не законными в своих взглядах. Однако существуют различные группировки воров, поэтому они могут быть абсолютно разного мировоззрения.

Религия: Обычно воры поклоняются Олидамаре (богу воров), хотя персонажи этого класса не прославлены своей высокой набожностью. Злые воры, возможно, в тайне способны поклоняться Нерулу (богу смерти) или Эриснулу (богу кровопролития). Но, так как воры разнообразны, множество из них могут поклоняться различным богам, или же наоборот, вообще никому не поклоняются.

Предпосылки: Некоторые воры, официально связаны узлами с организованными группами воров, или «воровскими гильдиями». Однако, большинство воров, познают свои навыки в одиночку, от своего независимого наставника. Очень часто, опытный вор нуждается в помощниках, для проведения афер, работ второго плана, или для прикрытия своей спины. Он обычно берёт себе в ученики ребёнка, который познаёт навыки нового занятия на личном опыте. Иногда стажёру приходится выходить в мир в одиночку, возможно из-за того, что у наставника возникают серьёзные проблемы с законом, или потому, что практикант превосходит в навыках своего учителя, и ему необходимо новое «пространство».

Воры не воспринимают друг друга как товарищи, если только они не состоят в одной гильдии, или студенты одного наставника. На самом деле, вор доверяет другому вору, ещё

меньше чем кому бы то ни было другому. Простаков следует искать в других местах.

Расы: Переменчивые и очень часто беспринципные люди, с легкостью принимают жизнь вора. Полуэльфы, халфлинги и эльфы, также весьма часто избирают себе такой образ жизни. Воры среди дварфов или гномов, встречаются реже, но они есть, и прославлены своим умением справляться с замками и ловушками (ведь они, и опытные в их создании). Воры полуорки склонны быть головорезами и убийцами.

Среди жестоких гуманоидов, воры распространены, особенно у гоблинов и медвежатников. Воры, познающие свои навыки в диких землях, в целом имеют мало опыта со сложными механизмами, такими как ловушки или замки.

Отношения с Другими Классами: Воры и любят, и ненавидят работать совместно с другими классами. Они превосходны когда защищены воинами, и поддерживаемы заклинателями. Однако множество раз им хочется, чтобы каждый был настолько же тихим, хитрым и терпеливым, как вор. Особенно насторожены воры, когда имеют дело с паладинами. Они или доказывают последним, что они надёжны, или же стараются избежать их.

Роль: Роль вора практически всецело зависит от его набора навыков, от обаятельного актёра-афериста, до коварного разбойника и опытного бойца, но большинство воров обладают общими факторами. Они не предусмотрены под длительные, затяжные ближние бои, поэтому чаще используют свои коварные атаки, или стрелковые. Скрытность вора и его способность обнаруживать ловушки, делают его одним из лучших разведчиков в игре.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У воров следующие игровые способности.

Параметры: Ловкость - она влияет на множество навыков вора, и обеспечивает лучшую защиту, для носящего лишь лёгкий тип доспехов персонажа. Немаловажны Интеллект и Мудрость, так как они также оказывают большое влияние на показатели навыков вора. Высокий Интеллект также даёт вору большее количество пунктов навыков, которые могут расширить области познания вора.

Мировоззрение: Любое

Кубик Хит-Поинтов: d6

Навыки Класа

Навыками класса вора являются (и их ключевой параметр): Актёрство (Обн), Баланс (Ловк), Бесшумное Передвижение (Ловк), Блеф (Обн), Взбирание (Сила), Взлом Замка (Ловк), Дипломатия (Обн), Запугивание (Обн), Использование Верёвки (Ловк), Использование Магических Устройств (Обн), Искусство Побег (Ловк), Маскировка (Обн), Отслеживание (Мудр), Оценка (Интел), Падение/Акробатика (Ловк), Плавание (Сила), Подделка (Интел), Поиск (Интел), Прислушивание (Мудр), Профессия (Мудр), Прыжки (Сила), Раскодирование Шрифтов (Интел, эксклюзивный навык), Ремесло (Интел) Сбор Информации (Обн), Блокировка Устройств (Интел), Скрытность (Ловк) Ловкие Руки (Ловк), Чувство Мотива (Мудр).

Пункты Навыков на 1-м уровне: (8 +Модификатор Интеллекта) ×4.

Пункты Навыков на Каждом Новом уровне: 8+Модификатор Интеллекта.

Особенности Класа

У воров следующие классовые особенности.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Все воры опытные со всеми видами простого оружия, плюс ручной арбалет, рапира, короткий лук, и короткий меч. Воры квалифицированы в ношении легких типов доспеха, но не квалифицированы с владением щитов.

Коварная Атака: Если вор, ловит оппонента в тот момент, когда тот не способен защитить себя эффективно от его атаки, он способен поразить жизненно важную точку, нанеся при этом дополнительное повреждение. По существу, в любое время, когда у цели вора отсутствует бонус Ловкости к КД (в любом случае, есть у неё бонус Ловкости или нет), или когда вор атакует с фланга, атака вора причиняет дополнительное повреждение. Дополнительное повреждение 1d6 на первом уровне, и дополнительные 1d6 на каждых двух последующих уровнях. Если вор нанесёт критическое попадание коварной атакой, дополнительное повреждение не умножается.

Если вор проводит критическое попадание коварной атакой, это дополнительное повреждение не умножается (Смотрите Таблицу 8–5: Модификаторы Бросков Атаки, и Таблицу 8–6: Модификаторы Класа Доспеха, стр. 15_, для боевых ситуаций, когда вор атакует с фланга, или оппонент теряет свой бонус Ловкости к КД).

Стрелковые атаки могут считаться коварными лишь в том случае, когда цель находится в пределах 9 метров. За пределами этого диапазона, вор неспособен, наносить столь точные попадания.

С дубинкой (чёрным джеком), или невооруженным ударом, вор может провести коварную атаку причиняющую временное повреждение, вместо обычного. Он не способен применить оружие причиняющее обычное повреждение, для нанесения временного в коварной атаке, даже с обычным штрафом –4, так как обязан сделать оптимальное применение своего оружия, для проведения коварной атаки. (Смотрите Временное Повреждение, стр. 14_).

Вор может провести коварную атаку только против существ с различной анатомией; у нежити, механизмов, слизей, растений и бестелесных существ, нет жизненно важных зон для атаки. Любое существо, обладающее иммунитетом к критическим попаданиям, также免疫но и к коварным атакам. Вор обязан хорошо видеть цель, для того чтобы отметить жизненно важную зону, и быть способным поразить её. Вор не может проводить коварную атаку, против существа находящегося в укрытии (смотрите стр. 15_), или поражать конечности существа, если его жизненно важные органы находятся вне зоны достижения вора.

Обнаружение Ловушек: Воры (и исключительно воры) способны применять навык Поиск для обнаружения ловушек, если для этого задания Класс Сложности составляет более 20. КС для обнаружения не магической ловушки как минимум 20-ти, выше, если она хорошо скрыта. Обнаружение магической ловушки определяется по: КС 25+уровень заклинания, вложенного в неё.

Воры (и исключительно воры), способны применять Сложные Устройства для обезвреживания магических ловушек. КС магической ловушки определяется по 25+уровень заклинания, вложенного в неё.

Вор, преодолевший КС ловушки на 10 единиц, или больше при проверки Сложные Устройства, в целом, способен изучить её, понять как она работает и обойти (вместе с товарищами) не обезвреживая её.

Уклонение (Экс): На 2-м уровне, вор способен уклоняться даже от магических или необычных атак с высокой проворностью. Если вор успешно проводит проверку Рефлекса

против эффекта причиняющего половину повреждения при успешной проверке Рефлекса (такой как, например, шар огня), вор не переносит вообще никаких повреждений. Уклонение возможно лишь в том случае, если вор одет в легкий тип доспехов, или вообще без доспехов. Беспомощный вор (без сознания или парализованный) не получает преимуществ от уклонения.

Ощущение Ловушек (Экс): На третьем уровне вор получает интуитивные ощущения, которые настораживают его о появлении опасности от ловушек, давая ему +1 бонус к спасброскам Рефлекса проводимого против ловушек, и +1 бонус Уворачивания к КД, против атак проводимых ловушками. Когда он достигает 6-го уровня, этот бонус поднимается до +2, на 9-м до +3, на 12-м до +6, на 15-м до +5 и на 18-м до +6. Бонусы от ощущения ловушек от нескольких классов суммируются.

Сверхъестественное Уворачивание (Экс): Начиная с 4-го уровня, вор получает способность реагировать на опасность, прежде чем он сообразит о ней. Он сохраняет свой бонус Ловкости к КД (если есть), вне зависимости оторопевший ли он, или атакован невидимым противником. (Но, он теряет свой бонус Ловкости к КД, если полностью обездвижен).

Если у вора уже есть сверхъестественное уворачивание от другого класса (вор, с как минимум двумя уровнями по варвару, например), он автоматически вместо этого получает улучшенное сверхъестественное уворачивание (смотрите ниже).

Улучшенное Сверхъестественное Уворачивание (Экс): С 8-го уровня, вора невозможно атаковать с флангов; он реагирует на оппонентов с разных сторон, с такой же проворностью, как и против одного оппонента. Эта способность позволяет одному вору избегать от коварных атак другого вора. Исключение в ограничении, когда другой вор как минимум на четыре и более уровня выше персонажа. Тогда он может атаковать с фланга (и соответственно проводить коварную атаку).

Если у персонажа уже есть сверхъестественное уворачивание от другого класса (смотрите выше), он автоматически вместо этого получает улучшенное сверхъестественное уворачивание, а уровни из класса гарантирующие сверхъестественное уворачивание суммируются при определении минимального уровня вора, который сможет фланкировать персонажа.

Специальные Способности: Достигнув 10-го уровня, и каждые три последующие потом уровня (13, 16, и 19), вор приобретает новую специальную способность, его выбор состоит в следующем наборе:



Лидда

ТАБЛИЦА 3-7: Вор

Уровень	Бонус Атаки	Спб. Стойк.	Спб. Рефл.	Спб. Воли	Особое
1	+0	+0	+2	+0	Коварная атака +1d6, обнаружение ловушек
2	+1	+0	+3	+0	Уклонение
3	+2	+1	+3	+1	Коварная атака +2d6, ощущение ловушек +1
4	+3	+1	+4	+1	Сверхъестественное уворачивание
5	+3	+1	+4	+1	Коварная атака +3d6
6	+4	+2	+5	+2	Ощущение ловушек +2
7	+5	+2	+5	+2	Коварная атака +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	Улучшенное сверхъестественное уворачивание
9	+6/+1	+3	+6	+3	Коварная атака +5d6
10	+7/+2	+3	+7	+3	Особая способность
11	+8/+3	+3	+7	+3	Коварная атака +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Ощущение ловушек +4
13	+9/+4	+4	+8	+4	Коварная атака +7d6, особая способность
14	+10/+5	+4	+9	+4	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Коварная атака +8d6, ощущение ловушек +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Особая способность
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Коварная атака +9d6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Ощущение ловушек +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Коварная атака +10d6, особая способность
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	—

Деформирующий Удар (Экс): Вор с этой экстраординарной способностью способен проводить коварные атаки против оппонентов с такой точностью, что удары ослабляют и замедляют их. Вор, повреждающий оппонента коварной атакой, также и повреждает Силу своего противника на 2 пункта. Параметр, утраченный таким образом, восстанавливается со скоростью 1 пункт в день.

Защитный Бросок: Вор способен уклониться от смертельного удара, чтобы перенести меньше повреждений. Один раз в день, во время сражения, когда вору от удара грозит снижение хит-поинтов до 0 или ниже (от оружия или другого удара, но не заклинания или специальной способности), вор может попытаться увернуться от повреждения. Он должен пройти проверку Рефлекса (КС=нанесенному повреждению), если она успешна, он переносит лишь половину повреждений от удара. Он должен знать об этой атаке, и быть способным соответственно среагировать на неё своим защитным броском – если у него запрещён его бонус Ловкости к КД, то бросок запрещён. Так как этот эффект не даёт персонажу возможности нормального проведения спасброска Рефлекса для половины повреждений, способность вора – уклонение, не применяется к защитному броску.

Продвинутое Уклонение: Эта способность действует как и Уклонение, за исключением: Если вор успешно проводит проверку Рефлекса против эффекта, причиняющего половину повреждения при успешной проверке Рефлекса (такой как, например, дыхание дракона, или шар огня), вор не переносит вообще никаких повреждений, и половину повреждений, при неудачной проверке (рефлексы вора позволяют ему с невероятной скоростью избегать повреждений). Беспомощный вор (без сознания или парализованный) не получает преимуществ от продвинутого уклонения.

Оппортунист (Экс): Один раз в раунд, вор способен провести благоприятную атаку, против оппонента, которого повредил в ближнем бою другой персонаж. Эта атака считается благоприятной атаккой персонажа для этого раунда. Даже вор с отличительной чертой Боевые Рефлексы, не может использовать эту способность более одного раза в раунд.

Мастерство в Навыках: Он становится настолько опытным в определенных навыках, что может уверенно применять эти навыки в неблагоприятных условиях. Вор выбирает себе навыки, количеством 3+его модификатор Интеллекта. Проводя проверку одного из этих навыков, он может применять приём 10, даже если какие-то помехи не позволяют ему этого. Вор может брать эту специальную способность несколько раз, выбирая новые навыки, к которым бы он хотел её применить.

Скользкий Разум (Экс): Эта способность отображает способность вора уклоняться от магических эффектов, способных контролировать или подчинять его. Если вор со способностью скользкий разум попадает под воздействие очаровывающего заклинания, и проваливает спасбросок, 1 раунд спустя, он повторно может провести спасбросок. У него лишь один дополнительный шанс повторного перебрасывания спасброска.

Отличительная Черта: Вместо специальной способности, вор способен взять себе одну отличительную черту.

Начальный Комплект Халфлинга Вора

Доспех: Кожаный доспех (+2 КД, скорость 6м., вес 3,4 кг.)

Оружие: Короткий меч (1d4, крит. 19-20/×2, 1,4 кг., облегченное, колющее)

Легкий Арбалет: (1d6, крит. 19-20/×2, диапазон 24м, 0,9 кг., колющее)

Кинжал: (1d3, крит. 19-20/×2, диапазон 3м, 0,23 кг, облегченное, колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 8+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Бесшумное Передвижение	4	Ловк	0
Скрытность	4	Ловк	0
Прислушивание	4	Мудр	—
Поиск	4	Интел	—
Сложные Устройства	4	Интел	—

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Использование Магических Устройств	4	Обн	—
Отслеживание	4	Мудр	—
Взлом Замка	4	Ловк	—
Взбирание	4	Сила	0
Ловкие Руки	4	Ловк	0
Раскодирование Шрифтов	4	Интел	—
Запугивание	4	Обн	—
Блеф	4	Обн	—

Отличительная Черта: Улучшенная Инициатива.

Снаряжение: Вещмешок с бурдюком, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремень и огниво. Воровской набор. Лампа с козырьком, и три порции (3 по 0,5 литра) масла. Колчан с 10 арбалетными стрелами.

Золото: 4d4 зм.

ДРУИД

Гнев бури, спокойствие восходящего солнца, хитрость лисы, сила медведя – всем этим, и ещё многим другим обладает друид. Но друид однако, не имеет никакой власти над природой. Он испытывает неприязнь как он говорит, пустым хвальбам хорошей городской жизни. Друид получает сверх силу не от того, что повелевает природой, а от полного единения с ней. Чужаки, проникшие в священную рощу, почувствуют гнев друида, наказание будет незамедлительным любому, кто нарушает таинство природы.

Приключения: Друид отправляется в путь с целью получить новые знания о неизведанных видах животных и растений, усилением своей силы. Иногда их предводители отправляют их, чтобы уладить различные конфликты человека с природой. Друиды могут пропускать свою силу через животных, и наделив ею, например, медведя, наказав тех, кто угрожает тому, что ему очень ценно, чаще всего древние земли, на которых растут диковинные деревья, или горы, куда не ступала нога человека. Хотя друиды по своей природе сострадаютельны, они ненавидят все, что не природно, включая разные отклонения (такие как бихолдеры, и пожиратели падали) и мертвецы (зомби или вампиры). Иногда они возглавляют облавы по уничтожению этих существ, особенно когда эти существа несут прямую угрозу землям друидов.

Характеристика: Друиды обладают доступом к жреческим заклинаниям. И активируют их тем же способом, с единственной разницей: каналом энергии заклинаний являющиеся не боги, а силы природы. Их заклинания напрямую связаны с окружающей природой и животными. Помимо магии, с увеличением своего жизненного опыта, друиды приобретают новые мистические возможности, включая способность обращаться в животных.

Ограничение в использовании доспехов и оружия обусловлено клятвой, приносимой посвященным в друиды, а не нежеланием тренироваться в других видах оружия. Друид способен овладеть техникой владения двуручного меча, но использование такого оружия – это нарушение клятвы, и ущемление всех остальных сил друида.

Друиды избегают использования металлического оружия, доспехов, так как оно противоречит чистой и первичной природе, которую они повсюду превозносят и олицетворяют.

Мировоззрение: Друиды поддерживают первичный природный баланс, который они считают самым справедливым. Поэтому они должны быть если не истинно нейтральными, то однозначно любого, но только нейтрального мировоззрения по оси (хаотичный – законный, или добрый – злой). Так как природа осуществляет различные крайности, жизнь и смерть, красоту и отвращение, мир и насилие, то два друида могут быть воплощением абсолютно разных мировоззрений (нейтрально добрым или нейтрально злым), и следовать истинным путем традиций друидов.

Религия: Друиды поклоняются лишь природе, и получают свою силу или непосредственно от неё, или от богов природы. Они обычно следуют мистической духовности, превосходящей все границы единению с природой, а не поклонению божественной сущности. Хотя, некоторые из них выказывают как минимум уважение Обад-Хаю (богу природы), или Эхлонне (богине лесной местности).

Предпосылки: Хотя их организация невидима для большинства непосвященных считающих, что друиды одиночки, друиды эта часть общества простирающаяся по земле, и игнорирующая политические границы. Будущий друид принимается в это общество спустя несколько

секретных ритуалов, включая такие испытания, в которых не каждый способен выжить. Лишь достигнув определенного уровня положения в этом обществе, друиду позволяется следовать по своим путям.

Обычно все друиды являются членами общества друидов, но встречаются и одиночки, которые никогда не встречаются с высокопоставленными представителями друидов, и не участвуют в их собраниях. И хотя все друиды называют друг друга братьями и сестрами, как истинным созданиям природы, им не мешает это конкурировать между собой, и даже вступать в открытые конфронтации, заканчивающиеся гибелью слабого.

Друиды выполняют задания высокопоставленных друидов, хотя за такие поручения всегда идет и надлежащее вознаграждение. Так и друид более низкого уровня может попросить своего брата более высокого уровня о помощи, за незначительную сумму монет или выполнением небольшого поручения.

Они могут проживать в маленьких городах, но проводить большую часть своего свободного времени с первозданной природой. Даже большие города, окруженные обработанными землями на все расстояние куда видит глаз, могут иметь поблизости роши друидов — маленькие, дикие островки-убежища, в которых проживают друиды и которые тщательно ими защищаются. В прибрежных городах — это обычно острова, на которых друиды при желании могут обрести уединение и покой.

Расы: Наиболее близкие к природе гномы и эльфы, встречаемы чаще всего среди друидов. Но наиболее распространены среди друидов люди и полуэльфы, особенно часто можно встретить друидов-людей родом из племен диких культур. Дварфы, халфлинги и полуорки редко становятся друидами.

Из менее развитых рас, в обществе друидов практически невообразимо встретить кого-либо, за исключением гноллов, они часто являются воплощением злых друидов. Друиды других рас относятся к друидам гноллам со спокойствием, однако дружеские отношения с ними мало кто поддерживает.

Отношения с Другими Классами: Друиды хорошо уживаются с рейнджерами и большинством варваров, хорошо относящимися к природе, и почитающих нетронутые земли. Они не любят паладинов за их преклонение абстрактным идеалам вместо «реального мира», они не понимают чрезмерную привязанность к городу воров, они находят магию волшебников слишком разрушительной и слегка неприятной. Однако друиды не имеют ничего против разнообразия, и не вступают в конфликты с теми, кто не похож на них.

Роль: Друиду нравится его экстраординарная многосторонность. Хотя ему явно не хватает той лечащей силы, что у жреца, он возмещает её своими активно-наступательными способностями, благодаря своему выбору заклинаний и способности принимать облик диких животных. Друид, поддерживаемый другим вторичным лекарем (таким как паладин) может стать чрезвычайно ценным звеном для группы авантюристов. Его животное компаньон также весьма весомое дополнение в виде поддержки в бою.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У друидов следующие игровые особенности

Параметры: Мудрость предопределяет насколько могуществен друид, насколько сильное заклинание он способен активировать, сколько заклинаний в день может быть активировано, и как тяжело им противостоять. Что бы произвести активацию, показатель Мудрости друида должен быть 10+уровень заклинания. Бонусные заклинания жрец получает от показателя Мудрости. Класс Сложности спасброска против заклинания друида равен 10+уровень заклинания+модификатор Мудрости друида.

Так как друид носит лишь легкие и средние доспехи,

то высокий показатель Ловкости, повышает его способность защиты.

Мировоззрение: Нейтрально добрый, законно нейтральный, нейтральный, хаотично нейтральный, нейтрально злой.

Кубик Хит-Поинтов (КХП): d8.

Навыки Класса

У друидов следующие классовые навыки (в скобках ключевой Параметр для каждого навыка): Езда Верховом (Ловк), Концентрация (Тело), Ремесло (Интел), Дипломатия (Обн), Искусство Выживания (Мудр), Искусство Магии (Интел), Лечение (Мудр), Знание (природа) (Мудр), Отслеживание (Мудр), Профессия (Мудр), Плавание (Сила), Приручение Животных (Обн), Прислушивание (Мудр). Смотрите Главу 4: Навыки для ознакомления с их описанием.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (4+Модификатор Интеллекта) ×4.

Пункты Навыков на Новом

Уровне: 4+Модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

У друидов следующие классовые особенности.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Друиды квалифицированы со следующими видами оружия: дубина, кинжал, дротик, длинное копьё, посох, скимитар, серп, короткое копьё и праща. Они также квалифицированы со всеми природными атаками (коготь, укус и т.д.) любой формы дикого животного, которую они могут принимать. Они носят легкие и средние доспехи, но им запрещено ношение металлических доспехов (поэтому они носят лишь кожаные, из шкуры и войлочные). (Друид также может носить деревянный доспех, который был изменен заклинанием железодерево, поэтому он действует, как и стальной. Смотрите описание заклинания железодерево на стр. 212). Они знают, как обращаться со щитами (за исключением башенных), но только деревянными.

Друид использующий запрещенное оружие, или одетый в запрещенный доспех, теряет способность применять свои заклинания, и использовать сверхъестественные и подобные



Таблица 3-8: Друид

Уровень	Бонус Атаки	Спб Стойк.	Спб Рефл.	Спб Воли	Особое	Заклинаний в День									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	+2	+0	+2	Чувство природы, животное спутник, дикая эмпатия	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Передвижение по лесу	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Передвижение без следов	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Устойчивость к соблазнам природы	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	Обращение в животное (1/день)	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	Обращение в животное (2/день)	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	Обращение в животное (3/день)	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	Обращение в животное (Большое)	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	Иммунитет к ядам	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	Обращение в животное (4/день)	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	Обращ. в животное (Крошечное)	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	Обращение в животное (Растение)	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	Тысячи лиц	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	Обращение в животное (5/день)	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Обращение в животное (Органное), Вечное тело	6	5	5	4	4	4	3	2	1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Обращение в элементаль (1/день)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Обращение в животное (6/день)	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	элементаль (2/день)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Обращение в элементаль (3/день)	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Огромная элементаль)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

заклинанию способности, если он его снимает, то они восстанавливаются через 24 часа.

Заклинания: Друид активирует жреческие заклинания (того же типа, что жрец, паладин и рейнджер). Он способен подготавливать и активировать любые заклинания из списка заклинаний друида, в соответствии с его уровнем (стр. 183). Его мировоззрение может ограничить доступ к определенным заклинаниям, в основном противоположных по его моральным или этическим воззрениям; смотрите ниже Добрые, Злые, Законные, Хаотичные заклинания. Друид должен заранее подготавливать заклинания из списка (смотрите ниже).

Чтобы подготовить и активировать заклинания, показатель Мудрости друида должен быть равен 10+уровень заклинания. (Мудр 10 для заклинаний 0-го уровня, Мудр 11 для заклинаний 1-го уровня и т.д.). Класс Сложности спасбросков против заклинаний друида равен 10+уровень заклинания + модификатор Мудрости.

Как и остальные заклинатели, друид может применять лишь определенное количество заклинаний, определенного уровня в день. Его базовое дневное ограничение по уровню указано в Таблице 3-6: Друид. В дополнение он получает бонусные заклинания, которые зависят от Мудрости друида (смотрите Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные заклинания, стр. 8). Он не получает никакого доступа к заклинаниям сфер, или даруемых сил, как это происходит у жреца.

Друид активирует и заготавливает заклинания как жрец, хотя не может вместо заготовленного заклинания применять лечение (но, смотрите Мгновенная Активация ниже). Друид способен подготавливать и активировать любое заклинание из списка заклинаний друида (стр. 183), принимается во внимание, что он имеет доступ к активации заклинаний такого уровня, но он должен указать какие заклинания заготавливает, во время каждой ежедневной медитации.

Мгновенная Активация: Друид способен пере-направлять энергию запасенных заклинаний в заклинания призыва, которые он не заготовил заранее. Он “теряет” заготовленное заклинание, чтобы с активировать призыв природного союзника того же уровня, или ниже. Например, друид с заготовленным *отпугнуть насекомых* (заклинание 4-го уровня), может утратить *отпугнуть насекомых* в обмен на активацию *призыв природного союзника IV* (также заклинание 4-го уровня).

Хаотичные, Злые, Добрые и Законные Заклинания: Друид не может активировать заклинания противоположные его мировоззрению, или мировоззрению его бога (если таковой есть). Например, нейтрально добрый друид не может активировать злые заклинания. Заклинания, связанные со сферами Зло, Хаос, Добро, Закон идентифицируются по «линии» ограничения своего использования (смотрите Главу 11: Заклинания).

Бонусные Языки: Друиды могут владеть языком Сильван, доступный по расе друида, языком лесных существ. Этот

выбор идет в дополнение к доступным бонусным языкам по расе персонажа (смотрите Расы и Языки на стр. 12, и навыки Язык, стр. 71).

В дополнение к своим языкам, друиды имеют собственный язык — **язык друидов**, который доступен всем друидам 1-го уровня. Это свободный язык для друида, не идущий в счет знаемых им языков. Он секретный, и им владеют лишь друиды, обучение не друидов запрещено под страхом смерти. Этот язык имеет свой собственный алфавит.

Чувство Природы (Экс): Друид получает +2 к проверкам Знание (природа) и Искусство Выживания.

Животное-Спутник: Друид 1-го уровня начинает игру с животным из следующего списка: барсук, верблюд, жуткая крыса, ездовая собака, орел, ястреб, лошадь (тяжелая или легкая), сова, пони, змея (ядовитая Маленькая или Средняя) или волк. Если в игровом мире МП происходят события в водной или частично водной среде, тогда МП может добавить следующих существ к списку возможных существ: крокодил, дельфин, Средняя акула или кальмар. Это животное является верным компаньоном, сопровождающим друида повсюду в его приключениях.

Спутник друида 1-го уровня является полностью типичным животным для своего вида, за исключением особенностей отмеченных в его описании в сноске на странице 37. С продвижением друида в уровнях, животное также улучшается, накапливая силу, как это отображено в таблице сноски.

Если друид отпускает своего спутника, он может нанять нового, пройдя необходимую непрерывную 24 часовую церемонию молитв. Эта церемония также замещает погибшее животное.

Друид 4-го уровня и выше может выбирать животных из альтернативных списков (смотрите сноску). Если он выберет животное из альтернативного списка, существо получит такие способности, как у друида на несколько уровней ниже, чем он таковым является. Отнимите указанное число в заголовке альтернативного списка от уровня персонажа по друиду, и сравните полученный результат с колонкой уровень друида в таблице с определением сил животного-компаньона друида. (Если эта корректировка понизит эффективный уровень друида до 0 или ниже, он не может выбрать себе это животное как спутника). К примеру, друид 6-го уровня может выбрать себе леопарда как животного-спутника. У леопарда будут специальные способности и характеристики, как будто он служит друиду 3-го уровня, а не 6-го (принимая во внимание корректировку -3).

Дикая Эмпатия (Экс): Друид способен использовать движения тела, голос и поведение для улучшения отношения животных к себе (таких как медведя или ящера наблюдателя). Эта способность действует также как и навык Дипломатия, которая проводится для улучшения отношения персоны (смотрите Главу 4: Навыки). При определении проверки дикой эмпатии, друид бросает 1d20 и добавляет свой уровень

ЖИВОТНОЕ-СПУТНИК ДРУИДА

Животное-спутник друида во многом отличается от своих собратьев по виду. Относительно всех эффектов, касающихся его типа, компаньон принимается как магический зверь, а не животное (хотя он сохраняет КХП животного, базовый бонус атаки, бонусы спасбросков, пункты навыков и черты). Он превосходит животных своего вида и обладает специальными способностями, которые рассмотрены ниже.

Уровень Класса	Бонусные КХП	Природная Корр. До- спеха	Корр. Сила/ Ловк	Доп. Трю- ки	Особое
1-й–2-й	+0	+0	+0	1	Связь, совместные заклинания
3-й–5-й	+2	+2	+1	2	Уклонение
6-й–8-й	+4	+4	+2	3	Преданность
9-й–11-й	+6	+6	+3	4	Мультиатака
12-й–14-й	+8	+8	+4	5	
15-й–17-й	+10	+10	+5	6	Улучшенное уклонение
18-й–20-й	+12	+12	+6	7	

Основы Животного-Спутника: Используйте базовые параметры для существа-спутника из *Справочника Монстров*, но проделайте следующие изменения.

Уровень Класса: Уровень друида персонажа. Уровни класса по друиду суммируются с уровнями других классов персонажа, которые также связаны с животным спутником (например рейнджер), учитываются при определении способностей спутника, и доступных альтернативных листов персонажа.

Бонусные КХП: Дополнительные восьмигранные (d8) Кубики Хит-Поинтов, каждый из которых, как обычно, получает модификатор по Телосложению. Не забывайте, что дополнительные Кубики Хит-Поинтов повышают бонус атаки и спасбросков существа. Базовый бонус атаки существа равен такому же, как и у друида того же уровня, соответствующего КХП животного. У животного компаньона хорошие спасброски Стойкости Рефлекса (принимайте их как у персонажа, чей уровень равен КХП животного). Животное компаньон получает с новым Кубиком Хит-Поинтов дополнительные пункты навыков и черты (смотрите *Справочник Монстров*).

Корр. Природного Доспеха: Число, отображенное здесь, является добавлением к уже существующему бонусу природного доспеха.

Корр. Сила/Ловк: Добавляйте это число к показателям Силы и Ловкости животного-спутника.

Дополнительные Трюки: Число, указанное здесь, отображает общее число “бонусных” трюков, которым владеет существо, в дополнение к уже тем, которым мог обучить животное друид (смотрите навык Приручение Животных на стр. 81). Эти бонусные трюки не требуют никакого дополнительного времени или проверок Приручения Животных, и они не засчитываются в обычное ограничение доступных трюков для животного. Друид сам выбирает эти трюки, и единожды выбрав, он не сможет их изменить.

Связь (Экс): Друид способен подзывать к себе своего спутника свободным действием, или отталкивать его действием равным передвижению, даже если у него нет никаких рангов в навыке Приручение Животных. Ко всем проверкам дикой эмпатии и Приручения Животных относительно спутника, друид получает +4 условный бонус.

Совместные Заклинания (Экс): С усмотрения друида, он может делать так, что его заклинания (но, не магические способности), которые он применяет на себя, также оказывали эффект и на животного компаньона. Существо должно находиться в пределах 1,5 метров от друида в момент активации, и только в этом случае получит преимущества. Если у заклинания обозначена длительность, отличающаяся от мгновенной, то эффект прекращается, как только спутник покинет друида более чем на 1,5 ме-

тра, и не возобновится вновь, если существо вновь подойдет к друиду. В дополнение, друид способен применять заклинание с целью “Вы” на своего спутника животного (как заклинание с касательным диапазоном), вместо себя. Друид и компаньон могут разделять совместно заклинания, даже если обычно такие заклинания не оказывают эффект на тип компаньона (животное).

Уклонение (Экс): Если животное спутник является субъектом атаки которая позволяет проверку Рефлекса для половины повреждений, оно вовсе не переносит повреждений при успешном спасброске.

Преданность (Экс): Животное спутник столь преданно своему хозяину, что получает +4 бонус к спасброскам Воли против заклинаний и эффектов очаровывания.

Мультиатака: В качестве бонусной черты, животное компаньон получает Мультиатаку, если у него от природы три и более атаки (для деталей относительно черты смотрите *Справочник Монстров*), естественно, если у него до этого не было этой черты. Если у него нет необходимого условия в виде трех и более природных атак, вместо этого животное спутник получает вторую атаку со своим первичным оружием, но со штрафом –5.

Улучшенное Уклонение (Экс): Если животное-спутник является субъектом атаки, которая позволяет проверку Рефлекса для половины повреждений, оно вовсе не переносит повреждений при успешном спасброске, и только половину повреждений при неудачном спасброске.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ЖИВОТНЫЕ-СПУТНИКИ

Как было указано в тексте на стр. 36, друид достаточно высокого уровня способен выбирать себе животного компаньона из добавочных списков, принимая указанную в скобках корректировку уровня, при определении характеристик и специальных способностей спутника.

4-й Уровень и Выше (Уровень –3)

Бизон (животное)	Крокодил (животное)
Большая Акула ¹ (животное)	Леопард (животное)
Гепард (животное)	Росомаха (животное)
Горилла (животное)	Удав (животное)
Жуткий барсук	Черный медведь (животное)
Жуткая ласка	Ядовитая змея (животное)
Жуткая летучая мышь	Ящер наблюдатель (животное)
Кабан (животное)	

7-й Уровень и Выше (Уровень –6)

Бурый медведь (животное)	Жуткая росомаха
Гигантский крокодил (животное)	Лев (животное)
Дайноцихис (динозавр)	Носорог (животное)
Жуткая горилла	Огромная ядовитая змея (животное)
Жуткий кабан	Тигр (животное)
Жуткий волк	Эласмозавр ¹ (динозавр)

10-й Уровень и Выше (Уровень –9)

Белый медведь (животное)	Мегараптор (динозавр)
Гигантский удав (животное)	Огромная акула ¹ (животное)
Жуткий лев	Орка (китообразн. животное)

13-й Уровень и Выше (Уровень –12)

Гигантский осьминог ¹ (животное)	Слон (животное)
Жуткий медведь	

16-й Уровень и Выше (Уровень –15)

Гигантский кальмар ¹ (животное)	Тираннозавр (динозавр)
Жуткая акула	Трицератопс (динозавр)
Жуткий тигр	

¹ Доступно только в водной среде.

друида и модификатор Обаяния. Начальное отношение домашних животных безразлично, в то время как у диких не дружелюбное.

Для применения дикой эмпатии друид и животное должны видеть друг друга, и изучить, что обозначает, что они должны находиться в пределах 9 метров друг от друга при нормальных окружающих условиях. В целом, оказывание влияния на существо занимает около 1 минуты, но как и с

оказыванием влияния на людей, это может занимать больше или меньше времени.

Друид также способен применять эту способность для оказания влияния на магического зверя с показателем Интеллекта 1 или 2 (такие как василиск или жираллон), но при этом переносит –4 штраф к проверке.

Передвижение по Лесу (Экс): Начиная со второго уровня, друид способен перемещаться без уменьшения своей ско-

рости через сильно заросшие территории, усеянные шипами, колючками, колючими кустарниками. Однако все эти преграды созданные магически, или заколдованные так, чтобы замедлить передвижение, воздействуют и на друида.

Передвижение без Следов (Экс): Начиная с 3-го уровня, друид способен передвигаться по природным окрестностям (лесам, рощам, лугам), так что его невозможно выследить. Но при желании он может оставлять следы.

Устойчивость Соблазнам Природы (Экс): На 4-м уровне, у друида +4 к спасброскам против подобных заклинаниям способностей фей (таких как дриады, нимфы и спрайты).

Обращение в Животное (Свх): На 5-м уровне друид может применять способность как *собственный полиморф*, для превращения в животных Маленького и Среднего размеров, а затем назад один раз в день. Эти условия относятся ко всем существам с типом животное (смотрите *Справочник Монстров*). В отличие от заклинания, у способности есть отличия: она длится на протяжении 1 час за уровень друида, или пока он сам её не отменит. Смена облика (в животное и обратно) стандартное действие, и не провоцирует благоприятной атаки.

Форма должна быть того животного, с которым знаком друид. Например, друид который никогда не был в северных регионах и тундре, не сможет превращаться в белого медведя.

В форме животного друид утрачивает способность разговаривать, и ограничен звуками, которые издает стандартная форма животного, в которого он превратился, но он может спокойно общаться с другими представителями этого вида животных в своем новом облике. (Дикий попугай в своей природной форме может лишь пронзительно пищать, поэтому друиду в этой форме не разрешено разговаривать).

При достижении 6-го, 7-го, 10-го, 14-го и 18-го друид получает дополнительные разы превращения в животного в день, смотрите Таблицу 3-8: Друид. Помимо этого, с 8-го уровня он может обращаться в Больших животных, с 11-го в Крошечных, и в Громадных с 15-го уровня. Кубики Хит-Поинтов новой формы не может превышать уровень друида персонажа, поэтому друид не сможет принять облик жуткого медведя (Большого существа, у которого всегда как минимум 12 КХП) пока не достигнет 12-го уровня, даже если получит способность превращаться на 8-м уровне в Больших животных.

С 12-го и выше он может принимать форму растения, такого как шаркающая куча, с теми же самыми ограничениями по размеру, как и для животных. (Друид не может принять облик растения, которое по своей сути не является существом, как то дерево или куст роз).

Начиная с 16-го уровня, раз в день он способен принять форму Маленькой, Средней или Большой (воздушной, земной, огненной или водной) элементарей. Эти облики элементарей идут в дополнение к его стандартному количеству превращений. В дополнение к обычным эффектам дикого облика, друид приобретает все экстраординарные, сверхъестественные и подобные заклинаниям способности. Он также получает на время продолжительности облика все черты элементарей, но сохраняет свой тип существа (в большинстве случаев гуманоид).

С 18-го уровня, он может применять форму элементарей два раза в день, а на 20-м три раза в день. Также на 20-м уровне он получает возможность превращаться в Огромную элементарь.

Иммунитет к Ядам (Экс): С 9-го уровня друид иммунен ко всем органическим ядам.

Тысячи Лиц (Свх): С 13-го уровня друид приобретает способность изменять свою внешность при желании так, будто заклинание *собственное изменение* стр. 280, но только когда он в своем обычном облике.

Вечное Тело (Экс): После достижения 15-го уровня, друид более не страдает от возрастных эффектов (см. Таблица 6-5: Эффекты Возраста, стр. 10) и его нельзя магически состарить. Но те штрафы, которые у него были из-за возраста остаются, и более не изменяются. Бонусы он также может приобретать и накапливать. Также друид умирает соответственно с возрастом своей биологической смерти.

Уход в отставку: Более не друид.

Друид отвернувшийся от природы, или изменивший сильно свое мировоззрение, или обучивший языку Друидов не друида, теряет все заклинания и способности (вклю-

чая своего животного компаньона, но не квалификацию в оружие, доспехах и щитах). А также развитие в уровнях друида до тех пор, пока он искупит грехи (смотрите описание заклинания *искупление*, стр. 219).

Стартовый Пакет Друида Полуэльфа

Доспех: Из шкуры (+3 КД, скорость 6 м., штраф проверки доспеха -3, 11,25 кг)

Большой деревянный щит (+2 КД, штраф проверки доспеха -2, 4,5 кг)

Оружие: Скимитар (1d6, крит. 18-20/×2, 1,8 кг., одноручное, рубящее).

Дубина (дубовая палка) (1d6, крит. ×2, 3 м, 1,35 кг, одноручное, дробящее).

Праща (1d4, крит. ×2, диапазон 15 м, 0 кг, Средняя, дробящее).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков, равное 4+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Искусство Магии	4	Интел	—
Концентрация	4	Тело	—
Искусство Выживания	4	Мудр	—
Лечение	4	Мудр	—
Приручение Животных	4	Обн	—
Знание (природа)	4	Интел	—
Прислушивание	4	Мудр	—
Отслеживание	4	Мудр	—

Отличительная Черта: Написание Свитка.

Снаряжение: Водонепромокаемый рюкзак, пища на один день, походное одеяло, мешок, огниво и кресало. Патронный мешочек с 10 ядрами для пращи. Падуб и омела (растения). Три факела

Животное-Спутник: Волк (смотрите *Справочник Монстров* для деталей).

Золото: 1d6 зм.

ЖРЕЦ/СВЯЩЕННИК

Боги сопровождают нас повсюду, в поразительных природных местах, в благородных крестовых походах, в церковных обрядах, в сердцах последователей. Как и люди, боги бывают различными: от благодушных до злых сердцем, ненавязчивых и наоборот, простых или загадочных. Однако боги большинство своей работы выполняют через своих посредников — жрецов. Добрые жрецы лечат, защищают, мстят за невинных. Злые — грабят, разрушают, занимаются вредительством. Жрецы используют силу бога, чтобы воплотить волю бога. Также с помощью этой силы жрецы предreshают свою судьбу.

Приключения: В идеале жрец отправляется в путь по воле своего бога. К примеру, добрый священник жаждет предложить всем, кто нуждается свою помощь. Если через благородные действия он принесет хорошую репутацию своему богу или храму, то это ещё лучше. Злой жрец будет искать пути усилить свою силу, или силу своего бога, так как тогда его будут бояться и уважать.

Иногда жрецы получают приказы, или как минимум предложения, от своих полубожественных наставников, говорящих от том, что эта миссия очень важна для церкви. В награду жрецу и его компаньонам, за их бесстрашие в приключениях, могут быть предложены дары в исполнении *желаний*, или новые жреческие заклинания, предметы.

Безусловно, у жрецов как и у остальных людей, отправкой в путь могут быть самые различные мотивации.

Характеристика: Священники — мастера божественной/жреческой магии. Эта магия особенно эффективна в лечении. Даже неопытный, начинающий жрец способен вернуть тех людей, чья жизнь на грани смерти, а опытные жрецы возвращают к жизни даже тех, кто преступил эту грань.

Будучи источниками божественной энергии, они способны изгонять и даже разрушать мертвые существа. В свою очередь злой жрец способен к обратному, он способен брать нежить под свой контроль.

Жрецы знакомы с оружием и навыками сражения с оружием в руках. Они способны сражаться с простыми видами оружия в руках, знают как обращаться с доспехами, причем доспехи не препятствуют нормальному процессу активации жреческих заклинаний, в отличие от заклинаний магов.

Мировоззрение: Жрец будет того же мировоззрения, как и бог которому он поклоняется. Так как люди чаще поклоняются добрым богам, чем злым или нейтральным, то и добрых жрецов большее количество, чем их злых братьев по

классу. Также жрецы больше подвержены законам, а не хаосу, поэтому ордены и подобные структуры более организованы и лучше приспособлены к набору новых последователей и их дальнейшему обучению.

И хотя обычно бог и жрец одного мировоззрения, все же встречаются жрецы чье мировоззрение отличается от бога на «один шаг». Например, большинство жрецов бога доблести Хейрониуса (законно доброго) являются законно-добрыми, но некоторые из них законно-нейтральные или нейтрально добрые. Если бог нейтрален, то необязательно, что все его жрецы тоже будут нейтральными.

Религия: Любимый существующий бог имеет посвященных ему или ей жрецов, поэтому встречаются священники самых разнообразных религий. В развитых землях, наиболее популярным, которому поклоняются большинство людей, является Пелор, бог солнца. Среди «не-человеческих» рас жрецы поклоняются своему главному богу, предводителю пантеона их расы.

Некоторые жрецы посвящают себя не богу, а доступу к божественной силе. У них могущественная магия, но они не связаны с учением и постоянной практикой служения. У них отличные отношения со жрецами посвятившими себя исключительно службе богам. Так, жрецы, служащие Добру и Закону, хорошо сотрудничают со жрецами всех добрых и законных богов, которые превозносят принципы жизни в добре и законе, но абсолютно не участвуют в церковных обрядах, иерархии.

Предпосылки: Большинство жрецов состоят на службе в религиозных организациях, более распространенных под названием церкви. Каждый поклонялся служению идеалам своей церкви. Присоединившись к церкви, в большинстве случаев в детском возрасте, повзрослев, жрецы ощущают потребность к служению, некоторые воспринимают это как «зов» их бога. Одни проводят всю свою жизнь в церкви, служа богу в ежедневных ритуалах, другие идут в дорогу, руководствуясь учением их бога и воплощая его наставления в жизнь. Жрецы определенных религий стремятся не вступать в конфликты, а находится в хрупком но все же мире. У священников с похожими идеалами, как добро, законность,

сотрудничают друг с другом, смотря на себя как на воплощение порядка, или доброты. Жрецы из противоположных религий – кровные враги. В большинстве земель война между церквями вытекает в длительные гражданские войны или непрерывающиеся социальные конфликты между главами противоположных церквей.

Расы: Среди жрецов можно встретить представителей всех многочисленных рас, так как необходимость в религии и божественной магии всегда остра. Жрецы большинства рас, однако, более сфокусированы на повседневных ритуалах, чем на дорогах, полных приключений. Хотя, странствующие жрецы, с определенной святой целью весьма распространены среди рас людей и dwarфов. Среди диких гуманоидных рас жрецы встречаются реже. Исключение троглодиты, их жрецеская магия и жрецы являются неотъемлемой частью их ритуалов, они ведут свою расу за пленными которые нужны для жертвоприношений и пожираний.

Джозан

Отношения с Другими Классами: В группе искателей приключений жрец – всегда друг каждого в группе, и часто то ядро, вокруг которого все держится вместе. Так как они являются источниками божественной энергии и очень умелые лекари, искатель приключений любого класса рад видеть жреца рядом с собой, особенно, после того как ему перепало несколько ударов в битве и нужно лечение. Иногда жрецы конфликтуют с друидами из-за того, что друиды воплощение более древних, первичных отношений между смертными и богами. В большинстве случаев религия, предопределяет отношение жреца к остальным. К примеру, жрец Олидамары (бога воров) будет великолепно чувствовать себя в компании воров, в тоже время жрец Хейрониуса (бога доблести), будет в ней только мучиться.

Роль: Жрец обычно выполняет роль главного лекаря, гадателя группы, а также специалиста по защите. Он может самостоятельно постоять за себя в сражении, но обычно не рвется изо всех сил на передовую боя. Сферы и выбор заклинаний также существенно играют на роль персонажа.



Таблица 3-9: Жрец/Священник

Уровень	Бонус Атаки	Спб Стойк.	Спб Рефл.	Спб Воли	Особое	Заклинаний в День ¹									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	Изнание Нежити	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

¹ В дополнение к указанным заклинаниям в день, жрец получает, начиная с первого уровня, дополнительное заклинание из своей сферы, с 1-го по 9-й уровни. Это отображено в виде «+1». Они не суммируются. Эти заклинания идут помимо бонусных заклинаний по высокой Мудрости.

Таблица 3-10: Боги

Боги	Мировоз- зрение	Основные Сферы	Типичные Последователи
Хайрониус, бог доблести	ЗД	Война, Добро, Закон	Паладины, воины, монахи
Морадин, бог дварфов	ЗД	Добро, Земля, Закон, Защита	Дварфы
Йондалла, богиня халфлингов	ЗД	Добро, Закон, Защита	Халфлинги
Эхлонна, богиня лесной местности	НД	Добро, Животные, Растения, Солнце	Эльфы, гномы, полуэльфы, халфлинги, рейнджеры, друиды.
Гарл Глиттергольд, бог гномов	НД	Добро, Защита, Мошенничество	Гномы
Пелор, бог солнца	НД	Добро, Лечение, Сила, Солнце	Рейнджеры, барды
Кореллон Ларесийан, бог эльфов	ХД	Война, Добро, Защита, Хаос	Эльфы, полуэльфы, барды
Корд, бог силы	ХД	Добро, Сила, Удача, Хаос	Воины, варвары, воры, атлеты/спортсмены
Виин Джас, богиня смерти, магии	ЗН	Закон, Магия, Смерть	Маги, некромансеры, чародеи
Св. Кутберт, бог возмездия	ЗН	Закон, Защита, Разрушения, Сила	Воины, монахи, солдаты
Боккоб, бог магии	Н	Знание, Магия, Мошенничество	Маги, чародеи, ученые
Фарлахнгун, бог дорог	Н	Защита, Путешествие, Удача	Барды, купцы, искатели приключений
Обад-Хай, бог природы	Н	Вода, Воздух, Животные, Земля, Растения, Огонь	Друиды, варвары, рейнджеры
Олидаммара, бог воров	ХН	Мошенничество, Удача, Хаос	Воры, барды, всячески мошенники
Хекстор, бог тирании	ЗЗ	Война, Закон, Зло, Разрушения	Злые воины и монахи
Нерулл, бог смерти	НЗ	Зло, Мошенничество, Смерть	Злые некромансеры и воры
Векна, бог тайн и секретов	НЗ	Знание, Зло, Магия	Злые маги и чародеи, воры и шпионы
Эриснул, бог кровопролития	ХЗ	Война, Зло, Мошенничество, Хаос	Злые воины, варвары, воры
Груумш, бог орков	ХЗ	Война, Зло, Сила, Хаос	Полуорки, орки

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У жрецов следующие игровые особенности.

Параметры: Мудрость предопределяет насколько могущественен жрец, насколько сильное заклинание он способен активировать, сколько заклинаний в день может быть активировано и как тяжело противостоять (смотрите ниже заклинания). Высокое Телосложение дает ему больше хит-поинтов, а высокое Обаяние увеличивает его способность изгнания нежити.

Мировоззрение: В зависимости от бога. Мировоззрение священника может отличаться не более чем на одну ступень от мировоззрения бога (или по шкале законный – хаотичный, или по добрый – злой, но не по обоим). Исключение жрецы Св. Кутберта (законно-добрый бог), они могут быть только законно добрыми или законно-нейтральными. Жрец не может быть полностью нейтральным, если только его бог не истинно нейтрален.

Кубик Хит-поинтов (КХП): d8.

Навыки Класа

У жрецов следующие классовые навыки (в скобках ключевой Параметр для каждого навыка): Концентрация (Тело), Ремесло (Интел), Дипломатия (Обн), Лечение (Мудр), Знание (магия) (Интел), Знание (религия) (Интел), Знание (планы) (Интел), Ремесло (Интел), Профессия (Мудр), Искусство Магии (Интел). Смотрите Главу 4: для ознакомления с описаниями навыков.

Сферы и Навыки Класа: Жрец избравший в качестве своих сфер Растения и Животные, получает как классовой навык Знание (природа) (Интел). Жрец выбравший Знание как сферу, также получает навыки всех Знаний (Интел). Выбравший Путешествия, получает навык Искусство Выживания (Мудр). Выбравший Мошенничество получает следующие навыки: Блеф (Обн), Маскировка (Обн), Скрытность (Ловк). Смотрите Боги, Сферы влияния и Заклинания Сфер ниже.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (2+Мод-тор Интеллект) × 4.

Пункты Навыков на Каждом Новом Уровне: 2+Мод-тор Интеллекта.

Особенности Класа

У жрецов следующие классовые особенности.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Жрецы квалифицированы со всеми видами простых оружий. Со всеми видами доспехов (легкий, средний, тяжелый) и щитами (за исключением башенных щитов).

У каждого из богов есть любимое оружие (смотрите Боги стр. 106), жрецы считают за честь умение владеть этим видом оружия. Жрец, выбравший сферу Война, получает бесплатно отличительную черту Улучшенное Обращение с Оружием, в качестве бонуса, которая касается оружия бога. А также получает черту Квалификация в Военном Оружии в качестве бонуса, если оружие относится к этой категории. Смотрите Главу 5: Отличительные Черты для большего ознакомления.

Аура (Экс): Жрец доброго, злого, законного или хаотичного бога источает чрезвычайно сильную ауру, которая касается непосредственно мировоззрения его бога (смотрите для деталей описание заклинание *обнаружение зла*). Жрецы, которые не поклоняются специфическим богам, но выбирают себе сферы Добра, Зла, Закона или Хаоса, также источают мощную ауру соответствующего мирооззрения.

Заклинания: Жрец способен активировать жреческие заклинания (подобного типа доступны друидам, паладинам и рейнджерам) в соответствии со списком заклинаний жреца стр. 18, в соответствии со своим уровнем. Однако его мировоззрение может запретить ему доступ к определенным заклинаниям по моральным и этическим соображениям; смотрите ниже Добрые, Злые, Законные и Хаотичные Заклинания. Также жрец должен заранее выбирать и подготавливать заклинания.

Что бы заготавливать или применять заклинания, показатель Мудрости жреца должен быть 10+уровень заклинания. (Мудрость 10 для 0-го уровня, Мудр 11 для 1-го уровня, и т.д.). Класс Сложности для спасбросков против заклинаний жреца, высчитывается по: 10+уровень заклинания + модификатор Мудрости Жреца.

Как и остальные заклинатели, жрец может применять лишь определенное количество заклинаний определенного уровня в день. Его базовое дневное ограничение по уровню указано в Таблице 3-7: Жрец. В дополнение он получает бонусные заклинания, которые зависят от Мудрости жреца (смотрите Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные заклинания, стр. 8). Он также получает доступ к заклинаниям сфер (по одному каждого уровня), начиная с первого уровня. Когда жрец подготавливает заклинание в свою ячейку сферы, он должен выбрать одно заклинание из двух сфер (смотрите ниже для деталей Боги, Сферы и Заклинания Сфер).

Жрецы не получают свои заклинания через книги или свитки и им не нужно их пополнять переписывая. Вместо этого, он должен медитировать или молиться, чтобы восстановить заклинания, получая их через собственную силу веры, или через божественное вдохновение. Каждый жрец должен указать время, когда он будет молиться в течение 1 час в тихом размышлении, или мольбе, чтобы восстановить дневное количество заклинаний. Обычно добрые молятся на рассвете или в полдень, а злые на закате или в полночь. Время отдыха не входит в диапазон промежутка подготовки заклинаний жрецом. Жрец может подготавливать и применять любые заклинания из списка жреца (стр. 185), но принимается в учет, что он имеет доступ к заклинаниям этого уровня. В момент медитации он также должен указать какие заклинания заготавливает.

Боги, Сферы и Заклинания Сфер: Выберите бога для вашего священника. Самые распространенные боги приведены в таблице 3-8: Боги, а их описания на страницах 106–107. Бог жреца влияет на его мировоззрение, его магию, его жизненные ценности и какие отношения складываются у него с окружающими.

Если в Таблице 3-8, в графе «Типичные последователи» указана раса, то желательно чтобы жрец этого бога был имен-

но этой расы (у такого бога могут быть последователи из других рас, но не жрецы).

Выбрав бога, вы выбираете мировоззрение вашему жрецу, две сферы из сфер доступа вашего бога. Хотя священники определенных религий едины в выборе своего бога, все же у каждой религии есть свои аспекты. Вы можете выбрать только сферу вашего мировоззрения (как, Добро, Зло, Закон и Хаос), если мировоззрение жреца совпадает со сферой.

Если ваш жрец не поклоняется определенному богу, то выберите самостоятельно две сферы, чтобы показать духовные склонности и способности вашего персонажа. Ограничение в сферах в мировоззрении все также применяется.

Каждая сфера дает вашему жрецу доступ к одному заклинанию каждого уровня магии, а также определенные преимущества. Ваш персонаж извлекает выгоду из любой выбранной сферы. Из выбранных заклинаний данного уровня заклинаний, он способен заучить одно из двух, раз в день. Если заклинания сферы нет в списке заклинаний жреца (стр. 185), то жрец имеет право использовать заклинание сферы лишь в ячейке для таких заклинаний. Заклинания Сфер и Даруемые Силы приведены на стр. 187–190.

Например, Жрец Джозан поклоняется Пелору. Он выбирает сферы Добро и Лечение (из доступных по Пелору сфер). От своих сфер он получает преимущества. Добро позволяет ему активировать заклинания с дескриптором добро на +1 уровень заклинателя выше (будто он на один уровень выше за свой базовый), и дает заклинание *защита от зла* как заклинание сферы 1-го уровня. Лечение — дает доступ ко всем заклинаниям, основанным на лечении школы колдовства, будто он на один уровень выше, и заклинание *лечение легких ранений*. При подготовке заклинаний Джозан получает одно заклинание 1-го уровня за то, что он жрец 1-го уровня, одно бонусное за высокий показатель Мудрости (15), и одно заклинание сферы. Выбор из двух заклинаний из выбранных им сфер состоит или *защита от зла*, или *лечение легких ранений*.

Мгновенное Активирование: Добрые жрецы (нейтральные добрых богов) способны направлять энергию запасенных заклинаний в лечащие заклинания. Жрец «теряет» запасенное заклинание, при активации заклинания *лечение*, того же уровня что и запасенное. Например, добрый жрец выучил заклинание *команда* (1-го уровня) и может, теряя его, активировать *лечение легких ранений* (тоже 1-го уровня). Жрецы добрых богов, способны активировать лечащие заклинания, так как они особенно хороши в обращении позитивной энергии. Священник не может использовать заклинания сфер при замене их мгновенного активирования *лечение* или *причинить*. Эти заклинания он получает от сил своего бога в частности, а не общей жреческой магической энергии.

Злые жрецы (нейтральные злых богов) наоборот, запасенные заклинания могут применять, как заклинания *причинить* (заклинания, где в названии стоит «*причинить*»). Эти жрецы умелы в обращении с негативной энергией.

Нейтральные жрецы нейтральных богов способны менять заклинания или на *лечение* или на *причинить* (выбор игрока), в зависимости, с какой энергией его персонаж больше сталкивается. Сделав выбор, его больше изменить невозможно. Этот выбор также определяет, изгоняет или контролирует его персонаж нежить (смотри ниже). Исключение: Все законно нейтральные жрецы Вии Джасы (богини смерти и магии) заменяют на заклинания *причинить*, а не *лечение*. Все жрецы Св. Кутберта (бога возмездия) и все не злые жрецы Обад-Хая (бога природы) способны заменять на заклинания *лечение*, а не *причинить*.

Хаотичные, Злые, Добрые и Законные Заклинания: Жрец не способен активировать и изучать заклинания, связанные с противоположным мировоззрением его или её бога. К примеру, добрый или нейтральный жрец доброго бога не способен пользоваться злыми заклинаниями. Заклинания, связанные со сферами Добро, Зло, Хаос, Закон идентифицируются по «линии» ограничения своего использования, смотрите дескрипторы заклинаний в Главе 11: Заклинания.

Изгнание или Контролирование Нежити (Свх): Любой священник вне зависимости от мировоззрения обладает способностью воздействия на мертвых существ (таких как скелетов, зомби, пугало и вампиров), пропуская энергию силы своей веры через священный (или нечестивый) символ (смотрите Изгнание и Контролирование Нежити на стр. 1__).

Добрый жрец (или нейтральный, поклоняющийся доброму богу) имеет сверхъестественную способность изгонять нежить: скелетов, зомби, призраков, вампиров, заставляя этих

нечестивых созданий отступать/гибнуть перед мощью бога, передаваемой через жреца. Злые священники (нейтральные поклоняющиеся злым богам) способны подчинять и контролировать таких существ. Нейтральные жрецы нейтральных богов способны выбирать, к какой энергии они больше склонны: позитивной или негативной (выбор игрока). Сделав выбор, его невозможно поменять. Это отображается на спонтанных заклинаниях нейтральных жрецов: *причинить* или *излечить* (смотрите выше). Исключения: Все законно нейтральные жрецы Вии Джасы (богини смерти и магии) контролируют нежить, а не изгоняют её. Все жрецы Св. Кутберта (бога возмездия) и все не злые жрецы Обад-Хая (бога природы) изгоняют нежить, а не контролируют её.

Жрец способен применить изгнание или контроль нежити три раза в день плюс модификатор его Обаяния. Жрец с 5 и более рангами в Знание (религия) получает +2 бонус к проверкам изгнания против нежити.

Дополнительные Языки: Бонусные языки жрецов включают в себя Небесный, Абисса, Адский (языки добрых, хаотично злых и законно злых существ соответственно). Это дополнение к основным языкам доступным для персонажа, помимо его расовых (смотрите Раса и Языки стр. 12 и Навык Язык стр. 81).

Уход в отставку: Более не жрец

Жрец не выполняющий кодексы и постулаты своего бога (действуя вопреки мировоззрению и целям бога), теряет все свои заклинания и черты класса, не способен развиваться далее в уровнях до тех пор пока он не искупит грехи (смотрите заклинание *искупление*, на стр. 219).

Стартовый Пакет человека жреца

Доспех: Чешуйчатая кольчуга (+4КД, штраф проверки доспеха —4, скорость 6м, 13,5 кг.)

Большой деревянный щит (+2КД, штраф проверки доспеха —2, 4,5 кг.)

Оружие: Тяжелая булава (1d8, крит. ×2, 3,6 кг., одно-ручное, дробящее).

Легкий арбалет (1d8, крит. 19–20/×2, диапазон 24м, 1,8 кг, колющее).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 3+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Доспех
Искусство Магии	4	Интл	—
Концентрация	4	Тело	—
Лечение	4	Мудр	—
Знание (религия)	4	Интл	—
Дипломатия	4	Обн	—
Сбор Информации (ск)	2	Обн	—
Прослушивание (ск)	2	Мудр	—

Отличительная черта: Написать Свиток.

Бонусная Отличительная черта: Настороженность.

Бог/Сферы: Пелор/Добро и Лечение

Снаряжение: Вещмешок с будюком, пища на один день, походное одеяло, мешок, огниво и кресало. Колчан с 10 арбалетными стрелами. Священный деревянный символ (солнечный диск Пелора). Три факела.

Золото: 1d4 зм.

МАГ/ВОЛШЕБНИК

Несколько неразборчивых слов и стремительных жестов способны нести в себе значительно больше мощи, чем какой-то боевой топор, особенно, когда эти слова и жесты произносит маг. Эти простые действия создают впечатление, что магия проста, но это только на первый взгляд, ведь для произношения этих слов маг обязан провести время заучивая каждое заклинание, прежде чем он сможет применить его, и многие годы ученичества, дабы познать основы искусства магии.

Волшебники зависят от тщательного обучения, благодаря которому творится их магия. Они тщательно изучают старые, покрытые плесенью тома, проводят диспуты по магической теории с другими представителями своего класса и практикуют незначительную магию повсюду, где только могут. Для мага магия — это не талант, это тяжёлое, но полезное ремесло.

Приключения: Маги относятся к своим приключениям с вниманием и предусмотрительностью. Хорошо подготовившись, они способны производить разрушительные эффекты с помощью своих заклинаний. Они уязвимы, если их застали врасплох. Они ищут знания, силу и ресурсы для продвижения

Таблица 3-11: Маг

Уровень	Бонус Атаки	Спб Стойк.	Спб Рефл.	Спб Воли	Особое	Заклинаний в день									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	Призыв Талисмана, Написать свиток	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Бонусная черта	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	Бонусная черта	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Бонусная черта	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	Бонусная черта	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

своих изучений. Но они, как и другие искатели приключений, могут иметь как благородные, так и низкие мотивации для путешествия в поисках авантюры.

Характеристика: Заклинания являются основной силой волшебника. Всё остальное вторично. Он познаёт в экспериментах новые заклинания, он познаёт их с приобретением опыта, он также способен изучить их, общаясь с другими магами. В дополнение к изучению новых заклинаний, чем дольше маг практикует свои заклинания, тем дольше, эффективнее и дальше они действуют, или же улучшаются каким-то другим способом.

Некоторые маги предпочитают практику в определенной школе магии. Специализация делает мага более мощным в выбранной им школе, но не даёт ему применять заклинания из других школ, оппонировавших его школе (Смотрите Специализация в Школах стр. 57).

Маг способен призывать талисмана: маленькое, магическое животное-компаньон, служащее магу. Для некоторых волшебников, только лишь их талисманы становятся их истинными друзьями.

Мировоззрение: В преобладающем количестве маги проявляют тенденцию к законному мировоззрению, а не хаотичному, так как магия требует от своих последователей дисциплины. Однако, иллюзионисты и преобразователи, мастера обмана и изменений, соответственно более склонны к хаосу, а не закону.

Религия: Обычно маги поклоняются Боккобу (богу магии). Некоторые, особенно некроманты или просто более мизантропические (человеко-ненавидящие) маги, предпочитают поклоняться (богине магии и смерти) Вии Джас. Злые некроманты могут поклоняться Нерулли (богу смерти). Но в целом маги более заняты изучением своих наук, а не духовными изысканиями.

ТАЛИСМАНЫ

Талисманы тесно связаны магически со своими хозяевами. В какой-то мере, талисман и его хозяин — это одно целое. Вот почему, к примеру, с активированное хозяином заклинание, ориентированное на самого хозяина, также срабатывает и на его талисмана. Талисманы очень похожи на обычных существ того вида, к которому они принадлежат, но приобретают новые способности и становятся магическим зверем, как только их призывает маг или чародей. Он сохраняет внешний вид, все КХП, базовый бонус атаки, спасбросков, пункты навыков и черты обычного животного, но против эффектов, касающихся его типа, он принимается как магическое животное. Лишь обычное, не модифицированное животное может быть талисманом. Поэтому друид/рейнджер не могут использовать свое животное спутника как талисман.

Талисманы обладают специфическими способностями и наделяют ими своих хозяев (чародеев или магов), в соответствии с таблицей ниже. Эти спец-способности применяются лишь в том случае, когда хозяин находится в пределах 1,6 километра от своего талисмана. Уровни различных классов, которые связаны с талисманами (такие как маг или чародей), Ю суммируются относительно определения любых способностей талисмана, которые зависят от уровня их хозяина.

Талисман	Особое
Ворона ¹	У хозяина +3 бонус к Оценке
Жаба	У хозяина +3 хит-поинта
Змея ²	У хозяина +3 бонус к Блефу
Кошка	У хозяина +3 бонус к Бесшумному Передвижению
Крыса	У хозяина +2 бонус к проверкам Стойкости
Ласка	У хозяина +2 бонус к проверкам Рефлекса
Летуч. Мышь	У хозяина +3 бонус к Прислушиванию
Сова	У хозяина +3 бонус к Отслежив. в сумерках и ночью
Ястреб	У хозяина +3 бонус к Отслежив. при дневн. свете
Ящерица	У хозяина +3 бонус к Взбиранию

¹ Талисман Ворона способен разговаривать на одном из языков по выбору хозяина как сверхъестественной способностью.

² Крошечная ядовитая змея

Основы Талисманов: Используйте базовые параметры для существа своего вида, как отмечено в *Справочнике Монстров*, но проделайте следующие изменения:

Кубик Хит-Поинтов: Принимайте в соответствии с уровнем персонажа (для эффектов связанных с Кубиком Хит-Поинтов). Если он выше, то используйте базовый показатель КХП талисмана.

Хит-Поинты: Половина от всех хит-поинтов хозяина округляется вниз. К примеру, у вороны талисмана Мйали, мага 2-го уровня с 9 хит-поинтами, будет 4 хит-поинта.

Атаки: Используйте базовый бонус атаки хозяина, который вычисляется из всех его классов. Применяйте модификаторы Силы и Ловкости талисмана, смотря какой выше, для получения бонуса атак в ближнем бою с природным оружием. Повреждения равны стандарту, причиняемому существом вида талисмана.

Спасброски: Талисманы используют все бонусы спасбросков своих хозяев (вычисляются из всех его классов), если они выше собственных бонусов спасбросков талисманов, или их собственные (Стойкость +2, Рефлекс +2, Воля +0). Талисман применяет лишь свои модификаторы параметров к спасброскам и не получает иные бонусы, которые могут быть у его хозяина (например, от магических предметов или черт).

Навыки: Для каждого навыка в котором есть ранги у мастера или талисмана, применяйте обычные ранги навыков для животного этого типа или ранги навыка хозяина, что лучше. Но, вне зависимости от всех модификаторов рангов талисмана, некоторые навыки (такие как Ремесло) могут оставаться вне возможности применения их существом.

Описание Способностей Талисманов: Все талисманы, в зависимости от уровня хозяина, обладают специфическими способностями (или наделяют ими своих хозяев), которые зависят от всех уровней хозяина связанных с талисманами, как показано в таблице ниже.

Корр. Природного Доспеха: Число, указанное в столбце, добавление к природному КД талисмана. Он отображает сверхъестественную прочность талисмана заклинателя.

Интеллект: Показатель Интеллекта талисмана. Талисманы настолько сообразительны, насколько и люди, хотя не обязательно настолько, насколько интеллектуально развитые люди.

Настороженность (Экс): Присутствие талисмана, обостряет чувства его хозяина. Пока талисман в области воздействия руки, его хозяин обладает Настороженностью (описание на стр. __).

Предпосылки: Маги видят друг в друге или товарища, или конкурента. Они очень похожи между собой, вне зависимости от своей культуры или магической традиции, так как все маги подчиняются единым вселенским законам магии. В отличие от воинов, воров, маги смотрят на себя как на представителей необычной, выделяющейся группы людей. В развитых землях, где маги формируют академии, школы или гильдии, они также различают друг друга в соответствии с принадлежностью к этим чётко определённым организациям. И хотя маг гильдии, может с презрением взирать на простоватого мага, познавшего своё искусство у старого отшельника, он не может отвергнуть одного – их единства в магии.

Расы: Люди начинают изучать магию по многим причинам: любознательность, амбиции, жажда власти, или просто собственное желание. Человеческим магам свойственно быть практиками и новаторами, создающими новые заклинания или преобразующими старые.

Эльфы более очарованы магией, и многие из этой расы становятся магами из-за безграничной любви к этому искусству. Эльфийские маги, иногда взирают на себя как на художников-мастеров этой науки, стараясь держать магию как самую высокую ценность или необычную тайну, в отличие от более прагматичных человеческих магов, относящихся к магии как набору инструментов и фокусов.

Иллюзорная магия настолько легка для гномов, что становление иллюзионистом просто происходит само по себе у самых талантливых и одарённых гномов. Маги гно-

мы, не специализирующие в школе иллюзии, очень редки но они не страдают от каких-то обвинений или упрёков от своих соплеменников.

Мйалии



Волшебники полуэльфы ощущают как эльфийское притяжение к магии, так и человеческую тягу к преодолению и пониманию тайн. Некоторые из самых могущественных волшебников являются полуэльфами.

Среди дварфов и халфлингов редко встречаются маги, так как в их обществе познание и изучение магии не находится в особом почёте. Среди полуорков маги встречаются ещё реже, так как мало у какого полуорка хватит мозгов, чтобы всерьёз познать магию.

Дроу (злые, подземные эльфы) в основном бывают магами, а вот среди диких рас гуманоидов, встречаются единицы магов.

Отношения с Другими Классами: Маги предпочитают работать с представителями других классов. Они обожают активировать свои заклинания, находясь за спинами сильных бойцов, «напичкать магией» воров и отправить их в разведку, а также рассчитывают на лечение со стороны жрецов. Они считают, что такие личности как чародеи, воры и барды не слишком серьёзны, но они их не порицают.

Роль: Волшебник всецело зависит от его выбора заклинаний, но большинство магов обладают определенной схожестью в своих действиях. Они являются наиболее активно-наступательным видом из всех классов заклинателей, с широким диапазоном возможности нейтра-

Улучшенное Уклонение (Экс): Если талисман подвергается атаке, которая позволяет спасбросок Рефлекса для переноса половины повреждений, он не переносит повреждений, если проводит успешную проверку, и половину, если проверка неудачна.

Совместные Заклинания: При согласии хозяина, любые заклинания, применяемые им на себя, он может также применять и на талисман. Талисман должен быть в 1,5 метрах от активирующего заклинания, чтобы получить эффект. Если длительность заклинания дольше, чем мгновение, то эффект заклинания прекращается, как только талисман удаляется от хозяина на 1,5м., и не будет действовать вновь, если талисман вновь приблизится к хозяину. В дополнение, хозяин, активируя заклинания с указанием цели «Вы», может их применять на своего талисмана (как заклинание прикосновения), вместо себя. Хозяин и его талисман разделяют заклинания совместно, причём они воздействуют на талисман, даже если не воздействуют на тип талисмана (магический зверь).

Эмпатическая Связь (Свх): На расстоянии до 1,5 км. хозяин обладает эмпатической связью со своим талисманом. Хозяин не способен видеть глазами своего талисмана, но способен эмпатически общаться с ним. Из ограниченной природы этой связи возможно лишь общее эмоциональное общение (такое как: страх, голод, счастье, любопытство). Не забывайте, что низкий Интеллект талисмана низкоуровневого хозяина, ограничивает способность общения и понимания существа, но даже интеллектуальные талисманы смотрят на мир по-иному на мир, чем люди, такие непонимания всегда возможны.

Благодаря своей эмпатической связи хозяин всегда имеет связь с предметом или местом, где расположен его талисман. Например, если его талисман видит помещение, хозяин может телепортироваться в него также, будто он сам её видит.

Перенос Касательных Заклинаний (Свх): Если хозяин третьего и выше уровня, талисман способен переносить касательные заклинания за своего хозяина. Когда хозяин активирует касательное заклинание, в качестве «касающего» он может обозначит своего талисмана. Во время активации хозяин и талисман, должны находиться в контакте. Талисман способен выпускать касательное заклинание так же, как и его хозяин. Если хозяин начинает активировать новое заклинание, прежде, чем выпущено предыдущее, касательное заклинание разрушается.

Общение с Хозяином (Экс): Если хозяин 5-го уровня и выше,

талисман и хозяин способны переговариваться друг с другом verbally (голосовым способом) так, будто они используют общий язык. Другие существа без магической помощи не могут их понять.

Общение с Животными своего Вида (Экс): У хозяина 7-го уровня и выше талисман способен общаться с представителями животного мира своего вида (включая жуткие варианты): летучие мыши с летучими мышами, крысы с грызунами, кошки с кошачьими, ястребы, совы и вороны с птицами, змеи с рептилиями, жабы с амфибиями/земноводными, ласки с пушными зверями (горностаи, хорьки, ласки, скунсы, росомахи и барсуки). Такое общение ограничено интеллектуальным развитием общающихся.

Устойчивость к Магии (Экс): Если хозяин 11-го уровня и выше, УМ талисмана равна уровню хозяина + 5. Для поражения талисмана заклинанием, заклинатель должен преодолеть устойчивость талисмана на броске кубика проверки поражения заклинания (1d20+уровень заклинателя; смотрите Устойчивость к Магии на стр. 17), и преодолеть или дать равный результат устойчивости к магии талисмана.

Магическое Слежение за Талисманом (Пдз): Если хозяин 13-го и выше уровня, он способен магически следить за своим талисманом (так, будто он применяет заклинание *магическое слежение*) один раз в день.

Уровень Корр. При- Класса родного До-Хозяина	Интл спеха	Особое
1–2	+1	6 Настороженность, улучшенное уклонение, совместные заклинания, эмпатическая связь
3–4	+2	7 Перенос касательных заклинаний
5–6	+3	8 Общение с хозяином
7–8	+4	9 Общение с животными своего типа
9–10	+5	10 —
11–12	+6	11 Устойчивость к Магии
13–14	+7	12 Магическое слежение за талисманом
15–16	+8	13 —
17–18	+9	14 —
19–20	+10	15 —

лизации противника. Некоторые маги через свои заклинания обеспечивают сильную поддержку своим товарищам, в то время как другие фокусируются на воровстве или иных типах магии.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У магов следующие игровые особенности.

Параметры: Интеллект определяет, то насколько мощные заклинания способен активировать маг, а также их количество в день, и насколько сложно устоять перед этими заклинаниями (смотрите ниже Заклинания). Высокая Ловкость также не помешает магу, так как он не надевает никаких доспехов, которые могут серьёзно влиять на активацию его заклинаний, а так он получает улучшение Класа Доспеха. Хороший показатель Телосложения даёт дополнительные хит-поинты, весьма необходимые для мага с его Кубиками Хит-Поинтов.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хит-Поинтов: d4.

Навыки Класа

Навыками класа мага являются (и их ключевой параметр): Знание (все навыки, каждый берётся индивидуально), Искусство Магии (Интел), Концентрация (Тело), Профессия (Мудр), Расшифровка (Интел), Ремесло (Интел). Смотрите Глава 4: Навыки, с ознакомлением описания навыков.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (2 + Модификатор Интеллекта) × 4.

Пункты Навыков на Каждом Новом Уровне: 2 + Модификатор Интеллекта.

Особенности Класа

Всё ниже следующее, является классовыми особенностями мага.

Квалификация в Доспехах и Оружии: Волшебники знают, как правильно обращаться с дубиной, кинжалом, лёгким и тяжёлым арбалетом, посохом. Они не знакомы ни с какими типами доспехов или щитов. Доспехи любого типа ухудшают перемещение мага, что отображается на ухудшении активации заклинаний (если у заклинаний есть соматический компонент).

Заклинания: Маг способен активировать волшебные заклинания (того же типа заклинаний, что и доступны для бардов и чародеев), которые представлены в списке заклинаний мага/чародея (стр 19). Во время изучения маг заранее выбирает, какие заклинания он запомнит.

Для активации и заготовки заклинания маг должен обладать Интеллектом как минимум 10+уровень заклинания. (Интел 10 для заклинаний 0-го уровня, Интел 11 для заклинаний 1-го уровня и т.д.). Класс Сложности спасбросков против заклинания мага рассчитывается по формуле: 10+уровень заклинания+модификатор Интеллекта мага.

Как и остальные заклинатели, маг может применять лишь определенное количество заклинаний, определенного уровня, в день. Его базовое дневное ограничение по уровню указано в Таблице 3–9: Маг. В дополнение он получает бонусные заклинания, которые зависят от Интеллекта мага (смотрите Таблицу 1–1: Модификаторы Параметров и Бонусные заклинания, стр. 8).

В отличие от бардов и чародеев, маги могут знать любое количество заклинаний (смотрите Запись Нового Заклинания в Книгу Заклинаний стр. 179). Чтобы приготовить заклинания, маг должен хорошо выспаться и провести 1 час в изучении своей магической книги. В момент изучения маг выбирает какие заклинания он заготовит (смотрите Подготовка Заклинаний Мага, стр. 179).

Бонусные Языки: Маг способен заменить языком Драконов один из доступных ему языков по расе (смотрите Вторую Главу: Расы), так как множество древних магических работ написаны на языке Драконов, и поэтому в своём ученичестве большинство магов изучают его.

Талисман: Маг способен призывать талисмана точно также, как и чародей. Этот процесс занимает один день, и расходует магические материалы стоимостью 100 зм. Талисман – магическая, необычно сильная и интеллектуальная версия маленького животного. Существо выполняет роль спутника и слуги.

Маг сам выбирает себе тип своего слуги. Как только маг повышается в уровнях опыта, талисман приобретает все более новые силы. Если талисман погибает, или маг принимает решение расстаться с ним, маг обязан пройти проверку Стойкости (КС 15). Если спасбросок неудачен, маг теряет по 200 пунктов опыта за каждый свой уровень. Успешный спасбросок, снижает количество потери опыта на пополам. Однако, общая совокупность пунктов опыта мага никогда не может быть ниже 0 в случае расставания с талисманом. К примеру, Мйали маг 3-го уровня, у которой 3,230 Оп, и её ворона погибает от рук медвежатника. Мйали проводит проверку спасброска, она удачна, и она теряет лишь 300 Оп, понижаясь в опыте ниже 3,000 Оп, и становясь волшебницей 2-го уровня (В *Руководстве Мастера Подземелий*, приведены правила утраты уровней). Убитый или отпущенный талисман не может быть замещен новым в течение одного года и одного дня со времени утраты. Убитых талисманов можно воскрешать точно также как и убитых персонажей, но в таком случае талисманы не теряют уровней или пунктов Телосложения.

Персонаж, обладающий классами, которые также позволяют заводить талисманов, все равно может иметь только одного талисмана.

Написать Свиток: На 1-м уровне маг получает в качестве бонуса черту Написать Свиток, позволяющей ему создавать свитки с заклинаниями (смотрите описание черты на странице 9, и Создание Магических Предметов в *Руководстве Мастера Подземелий*).

Бонусные Отличительные Черты: Каждые пять уровней для любого персонажа по уровню вне зависимости от класа (смотрите Таблицу 3–2: Опыт и Преимущества Зависиящие от Уровня). При выборе этих черт маг неограничен по категориям создания предметов, метамагических черт или Мастерства в Заклинаниях.

Эти черты, идут в дополнение к тем, которые обязательны для любого персонажа по уровню вне зависимости от класа (смотрите Таблицу 3–2: Опыт и Преимущества Зависиящие от Уровня). При выборе этих черт маг неограничен по категориям создания предметов, метамагических черт или Мастерства в Заклинаниях.

Книги Заклинаний: Для приготовления своих заклинаний волшебники обязаны штудировать свои книги ежедневно (смотрите Подготовка Заклинаний Мага, стр. 17). Маг не способен заготовить ни одно заклинание, которое не записано в его книге (за исключением *чтение магии*, которое заготавливается из памяти мага). Маг начинает игру с книгой заклинаний, в которой записаны все виды заклинаний 0-го уровня для магов (за исключением тех, что из запрещенных школ; смотрите Школы Специализации на стр. 57), а также плюс три заклинания 1-го уровня на выбор игрока.

За каждый пункт бонуса в Интеллекте (смотрите Таблицу 1-1: Модификаторы Параметров и Бонусные Заклинания, стр. 8), в книге может быть ещё одно дополнительное заклинание 1-го уровня. Каждый раз, когда маг достигает нового уровня в опыте, он получает два заклинания любого уровня или уровней, которые он будет способен активировать (учитывая его новый уровень). Например, когда маг достигнет 5-го уровня, он сможет добавить в свою магическую книгу два заклинания 3-го уровня, или одно 2-го и одно 3-го уровней, или любую комбинацию из двух заклинаний между 1 и 3 уровнями. Маг также способен добавлять заклинания, найденные в других магических книгах (смотри Добавление Заклинаний в Книгу Заклинаний, стр. 179).

Начальный Комплект Эльфа Мага

Доспех: Нет, (скорость 9м.)

Оружие: Посох (1d6/1d6, крит. ×2, 1,8 кг., двуручное, дробящее)

Легкий арбалет (1d8, крит. 19-20/×2, диапазон 24 м., 1,8 кг., колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков равное 2+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Параметр	Доспех
Искусство Магии	4	Интл	—
Навык	Ранги	Параметр	Доспех
Концентрация	4	Тело	—
Знание (магия)	4	Интл	—
Расшифровка	4	Интл	—
Скрытность (ск)	2	Ловк	0
Бесшумное Передвижение (ск)	2	Ловк	0
Поиск (ск)	2	Интл	—
Отслеживание (ск)	2	Мудр	—

Отличительная черта: Прочность.

Школа Специализации: Нет

Арсенал Заклинаний: Все заклинания 0-го уровня; плюс очарование персоны, призыв монстра I, и сон; плюс одно из этих заклинаний на выбор за пункт бонуса в Интеллекте (если есть): *наслать страх, цветные брызги, магическая стрела и молчаливый образ.*

Снаряжение: Вещмешок с бурдюком, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Воровской набор. Десять свечей, футляр для карт, три пергаментных страницы, чернило перо. Мешочек для компонентов заклинаний, книга заклинаний. Колчан с 10 арбалетными стрелами.

Золото: 3дб зм.

МОНАХ

Словно небольшие точки на ландшафте расположены монастыри — маленькие, огороженные обители, населённые монахами. Обычно монахи преследуют великолепие своих тел и душ через постоянные тренировки и медитации. Они тренируются, чтобы стать прекрасными воинами, сражаясь особой техникой, не применяя оружие или доспехи. Монастыри, управляемые добрыми верховными мастерами, выполняют роль защитников людей. Готовые выступить в защиту, даже когда босиком и одеты в простую крестьянскую одежду. Они странствуют не привлекая внимание остальных людей, ловя бандитов, неся справедливость на головы неосторожных, коррумпированных военачальников, знати. Полной противоположностью являются монастыри, управляемые злыми мастерами, распространяющими на близлежащие земли зло, страх, также как это может злой варлорд. Из злых монахов выходят идеальные шпионы, лазутчики и наёмные убийцы.

Однако для отдельного монаха не характерно стремление к власти, славе или накоплению богатства. Единственное, что его заботит, оттачивание собственного искусства боя, а также дальнейшее улучшение боевых способностей. Его целью яв-

ляется достижение того, что лежит вне пространств обычных владений и королевств.

Приключения: Монахи обычно отправляются в путь приключений, чтобы испытать себя. Не подверженные публичному выставлению своих умений, они всё же хотят испытать их перед различными преградами и препятствиями. Монахи не страдают жадностью к материальному обогащению, но интенсивно ищут то, что может помочь им в улучшении овладения их искусства боя.

Характеристика: Ключевой способностью монаха является его способность сражаться без доспехов и оружия. Благодаря своим строгим тренировкам, его удары настолько же сильны, как и оружие, а удары наносятся значительно быстрее, чем воин своим мечом.

Хотя монахи не активируют заклинания, у них есть своя, специфическая магия. Они собирают в себя едва различимую энергию, называемую *ци*, позволяющую им творить непревзойдённые вещи. Именно монах лучшего всего знает, как оглушить оппонента одним невооружённым ударом. Также монах обладает сверхъестественным чутьём о приближении атаки, удара. Он способен уклониться от атаки, даже если полностью не осознаёт о её приближении.

С приобретением опыта и силы, монах развивает свои способности энергии *ци* и ведения боя, придающие ему со временем всё больше и больше силы, делая его одним из наиболее искусных бойцов.

Мировоззрение: Тренировки монаха требуют строгой дисциплины. Лишь те, у кого в сердце закон и порядок способны познать путь и учения монахов.

Религия: Монахи тренируют свои духовные пути. Эти пути внутренние, способные поддерживать связь лишь с частным, таинственным духовным миром. Им не нужны ни жрецы, ни боги. Монахи могут поклоняться некоторым, законным по своему мировоззрению богам, они будут медитировать на образ своего бога, чтобы затем соответствовать их учениям. Три наиболее возможных кандидата поклонения монахов — Хайрониус (бог доблести), Св. Кутберт (бог возмездия), Хекстор (бог тирании).

Предпосылки: Обычно монахи тренируются в монастыре. Большинство монахов попало в монастырь в детстве, их отправили жить с монахами, когда умерли их родители, а может потому, что в семье не было достаточно пищи, чтобы прокормить всех, а может как ответ/возврат за добрые дела монастыре, сделанные для семьи, селения. Жизнь в монастыре настолько замкнута на том, что монах проводит большую

ТАБЛИЦА 3–12: МОНАХ

Уровень	Бонус Атаки	Спб Стойк.	Спб Рефл.	Спб Воли	Особое	Бонус атаки Шквала ударов	Невооруж Поврежд¹	Бонус КД	Скорость без Доспехов
1	0	+2	+2	+2	Бонусная черта, шквал ударов, невооружённый удар	-2/-2	1d6	+0	+0 м.
2	+1	+3	+3	+3	Бонусная черта, уклонение	-1/-1	1d6	+0	+0 м.
3	+2	+3	+3	+3	Неподвижный Разум	+0/+0	1d6	+0	+3 м.
4	+3	+4	+4	+4	Замедленное Падение (6 м.), Удар <i>Ци</i>	+1/+1	1d8	+0	+3 м.
5	+3	+4	+4	+4	Чистота тела	+2/+2	1d8	+1	+3 м.
6	+4	+5	+5	+5	Бонусная черта, замедленное Падение (9 м.)	+3/+3	1d8	+1	+6 м.
7	+5	+5	+5	+5	Целостность Тела	+4/+4	1d8	+1	+6 м.
8	+6/+1	+6	+6	+6	Замедленное Падение (12 м.)	+5/+5/+0	1d10	+1	+6 м.
9	+6/+1	+6	+6	+6	Улучшенное Уклонение	+6/+6/+1	1d10	+1	+9 м.
10	+7/+2	+7	+7	+7	Замедленное Падение (15 м.), удар <i>Ци</i> (законный)	+7/+7/+2	1d10	+2	+9 м.
11	+8/+3	+7	+7	+7	Алмазное Тело, повышенный шквал	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+9 м.
12	+9/+4	+8	+8	+8	Замедленное Падение (18 м.), Поражающий Шаг	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 м.
13	+9/+4	+8	+8	+8	Алмазная душа	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 м.
14	+10/+5	+9	+9	+9	Замедленное Падение (21 м.)	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+12 м.
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Содрагающая Длань	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+15 м.
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Замедленное Падение (24 м.), Удар <i>Ци</i> (адамантиновый)	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 м.
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Нестареющее Тело	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 м.
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Язык солнца и луны	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+18 м.
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Замедленное Падение (27 м.)	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+18 м.
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Пустота Тела	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+18 м.
					Замедленное Падение (любое расстояние) Собственное Улучшение				

¹Этот показатель для монахов Среднего размера. (Смотрите Таблицу 3–14: Повреждение от Невооружённых Атак для Маленьких и Больших Монахов).

часть времени в тренировках, что он практически не ощущает связи со своими прошлыми родными или селением.

В больших городах, монахи наставники организуют школы, в которых обучают своему искусству подходящих и заинтересованных кандидатов. Монахи из этих академий, смотрят на своих сельских побратимов по искусству, как на более отсталых, и менее тренированных.

Монах может ощущать сильную связь со своим монастырём или школой. Монах, воспитанный в ней, ценит её выше всего. В тоже время, другие монахи, ставшие на собственный путь изучения, рассчитывают лишь на свои тренировки и достижения в искусстве боя.

Монахи отличаются друг от друга от остальной массы населения, считая себя обособленной группой. Они могут ощущать родственные узы своего класса, также они обожают проводить соревнования между друг другом, чтобы проверить, чья ци мощнее.

Расы: Наиболее часто, можно встретить монастыри, населённые людьми, которые являются неотделимой составляющей, их вечно эволюционирующей культуры. Именно поэтому, большая часть монахов люди (или полуорки или полуэльфы, проживающие в обществе людей). Эльфы предрасположены к целеустремлённой, длительной посвящённости интересующей науке, искусству или дисциплине, поэтому некоторые из них, могут покидать свои леса, и становятся монахами. Традиции монахов чужды для культур дварфов и гномов, а халфлинги слишком переменчивы и неустойчивы, чтобы длительное время находится в монастыре, поэтому очень и очень редко, дварфы, гномы или халфлинги становятся монахами.

Дикие гуманоиды не обладают слишком стабильной социальной культурой, позволяющей развивать учения монахов, но изредка, сирота и покинутый ребёнок из какого-то гуманоидного племени прибреждает к оплотам цивилизации в глухих местностях — монастырям, или берутся на обучение странствующими мастерами-учителями монахами. У злой подземной эльфийской подрасы, известной как дроу, есть небольшие, но весьма неплохие продвижения в искусстве монахов.

Отношения с Другими Классами: Монахи весьма отдалены от остальных, так как у них очень мало общего с мотивациями и навыками других классов. Однако монахи признаны всеми за то, что они надёжные компаньоны, и прекрасно справляются с заданиями прикрывая других.

Роль: Монах наиболее приспособлен как стремительный боец, используя свою скорость для быстрого вступления в бой и покидания его, не позволяя противнику ввязываться с ним в продолжительные рукопашные схватки. Он также может быть прекрасным разведчиком, особенно если сфокусирует свой выбор навыков на скрытности.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У монаха следующие классовые особенности.

Параметры: Мудрость питает особые атакующие и защитные способности монахов. Ловкость даёт не бронированному монаху лучшую защиту, а также бонусы к некоторым классовым навыкам. Сила улучшает способность проведения невооружённого боя.

Мировоззрение: Любое законное.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

Навыки Класса

У монаха следующие навыки класса (и их ключевой параметр): Актёрство (Обн), Баланс (Ловк), Бесшумное Перемещение (Ловк), Взыбание (Сила), Дипломатия (Обн), Знание (магия) (Интел), Знание (религия) (Интел), Искусство

Побега (Ловк), Концентрация (Тело), Отслеживание (Мудр), Плавание (Сила), Прислушивание (Мудр), Профессия (Мудр), Прыжки (Сила), Ремесло (Интел), Падение/Кульбиты (Ловк), Скрытность (Ловк). Смотрите 4 Главу: Навыки с описанием всех перечисленных навыков.

Пункты Навыков на 1-м Уровне: (4 + Мод-тор Интеллекта) ×4.

Пункты Навыков на Каждом Новом Уровне: 4+Мод-тор Интеллекта.

Особенности Класса

Все нижеследующее, является классовыми особенностями монаха.

Квалификация в Доспехах и Оружии: Монахи опытные с основными простыми видами оружия, и специфическими видами оружия являющимися предметами тренировки монаха. Весь список оружия для монаха, включает в себя: дубина, арбалет (тяжёлый или лёгкий), кинжал, ручной топор, метательное копьё, кама, нунчаки, посох, сюрикены, сянгхэм и праща. (Смотрите Главу 7: Снаряжение, для ознакомления с описанием оружия).

Монахи не квалифицированы во владении с доспехами и щитами, ведь множество специальных способностей монаха основано на не закреплённом передвижении. Будучи одетыми в доспехи, или удерживающие щиты, или же несущие среднюю или тяжёлую нагрузку, монах теряет свой бонус к КД, а также повышенное передвижение и шквал ударов.

Бонус КД (Экс): Они хорошо обучены технике отклонения от ударов и развивают «шестое чувство», позволяющее им избегать удары неожиданных атак. Будучи не в доспехах и не в перенагрузке, в дополнение к базовому модификатору Ловкости в КД, монах добавляет бонус Мудрости (если он есть) к своему КД. В дополнение монах получает +1 бонус к КД на 5-м уровне. Далее этот бонус повышается на каждом 5-м уровне по классу монаха (+2 на 10-м, +3 на 15-м и +4 на 20-м).

Эти бонусы к КД применяются и против касательных атак, и когда монах оторопелый. Эти бонусы он теряет, когда полностью обездвижен или беспомощен, когда одет в какой-нибудь доспех, или удерживает щит, а также если несет среднюю или тяжёлую нагрузку.

Невооружённый Удар: Монахи высоко тренированы в безоружном стиле боя. Применяя его, они получают существенные преимущества. На первом уровне в качестве бонусной черты монах получает Улучшенный Невооружённый Удар. Атаки монаха чередуют в себе удары кулаком, локтями, коленями и стопами. Это означает, что он способен проводить невооружённые атаки даже когда он удерживает что-то в руках. У монахов нет не основной руки при проведении нескольких атак различными руками (только для невооружённого боя). Для всех своих невооружённых атак монах применяет полный бонус Силы, а также при бросках повреждения.

Обычно невооружённые атаки монаха наносят постоянные повреждения, но он может выбирать нанесение временных повреждений, не перенося при этом штрафов к броскам атак. Точно также он может выбирать временные или постоянные повреждения при проведении захвата (смотрите стр. 15).

Относительно заклинаний и эффектов усиливающих природное или изготовленное оружие (такие как волшебный клык или волшебное оружие), невооружённые удары монаха воспринимаются как и изготовленное оружие, и природное оружие.

Также монах наносит больше повреждений в такой атаке, чем это может выполнить обычный человек, это отображено в Таблице 3–15: Монах. Невооружённые удары в таблице 3–15: Монах, даны для монахов Среднего размера. Маленькие по размеру монахи, причиняют меньшее количество, от указанного, повреждений, своими невооружёнными атаками



Эмбэ

LUCKYDOP

(Смотрите Таблицу 3-11: Скорость и Повреждения Маленьких и Больших Монахов).

Шквал Ударов: Будучи без доспехов, монах, ухудшая точность, повышает количество атак. Применяя это, он может проводить на одну дополнительную атаку в раунд больше. Свою первую атаку он проводит со своим высоким бонусом атаки -2, а также и каждая последующая. Результаты модифицированной базовой атаки показаны в колонке Бонус Атаки Шквала Ударов в Таблице 3-10: Монах. Эти штрафы применяются на 1 раунд, поэтому они переносятся на благоприятные атаки монаха, которые он будет проводить до своего следующего действия. Когда монах поднимается до 5-го уровня эти штрафы опускаются до -1, а на 9-м уровне и вовсе исчезают. При проведении шквала ударов монах обязан выполнять свое действие полной атаки (смотрите стр. 14).

Монах может использовать шквал ударов невооруженными атаками, или держа в руках специфическое оружие для монаха (кама, нунчаки, посох, сай, сюрикен и сыангхэм). Если вооружен одним таким оружием, он может проводить атаку или оружием или рукой по своему желанию. Для примера, на 6-м уровне, Эмбе способна проводить свой невооруженный удар с бонусом атаки +3 и атаковать специальным оружием монаха, тоже с бонусом +3, используя оружие как часть шквала ударов, монах применяет свой бонус Силы (не 1,5 или 0,5 бонуса Силы) к повреждениям во всех успешных атаках, вне зависимости от того, удерживает ли он оружие в одной или обеих руках. В шквале ударов монах не может использовать никакое другое оружие, кроме своего специфического.

В случае с посохом, то каждое окончание этого оружия принимается как отдельное оружие, в целях его использования в шквале ударов. Даже хотя посох требует для применения две руки, монах все также может чередовать невооруженные атаки с ударами посоха, подразумевается, что у него достаточное количество атак в шквале ударов, чтобы чередовать их. Например, монах 8-го уровня способен проводить две атаки посохом (по одной с каждого конца) с бонусом атаки +5, и одну невооруженную атаку с бонусом +0, или же он может провести одну атаку посохом, и одну невооруженную атаку с бонусом атаки +5, а затем проатаковать вторым окончанием посоха с бонусом атаки +0. Однако он не может удерживая посох, держать в руках ещё какое-то другое оружие. Достигая 11-го уровня, шквал ударов монаха улучшается. В дополнение к одной стандартной дополнительной атаке, он получает вторую дополнительную атаку при своем полном базовом бонусе атаки.

Бонусная Черта: На 1-м уровне монах может взять себе на выбор в качестве бонуса или Улучшенный Захват, или Ошеломляющий Удар. На 2-м уровне он может выбрать Боевые Рефлексы или Отклонение Стрел. На 6-м или Улучшенное Обезоруживание, или Улучшенное Опрокидывание. (Смотрите Глава 5: Черты, для ознакомления с их описанием). Чтобы выбирать эти черты, у монаха нет необходимости точно соответствовать необходимым условиям представленным в отличительных чертах.

Уклонение (Экс): С высоким проворством, монах способен уклоняться даже от магических и необычных атак. Если монах успешно проводит проверку Рефлекса, против атаки причиняющей половину повреждения при успешной проверке Рефлекса (такой как, например, огненное дыхание красного дракона или шар огня), монах не переносит вообще никаких повреждений. Уклонение возможно лишь в том случае, если монах одет в легкий тип доспехов, или вообще без доспехов. Беспомощный монах (без сознания или парализованный) не получает преимуществ уклонения.

Быстрое Передвижение (Экс): С третьего уровня и выше, монах способен передвигаться быстрее, чем обычно, показано в Таблице 3-10: Монах. Монах в доспехах (даже лёгких), или со средней или тяжёлой нагрузкой, теряет свою сверх-скорость.

ТАБЛИЦА 3-13: ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ НЕВОООРУЖЕННЫХ АТАК МАЛЕНЬКИХ И БОЛЬШИХ МОНАХОВ

Уровень	Повр. (Маленький Монах)	Повр. (Большой Монах)
1-3	1d4	1d8
4-7	1d6	2d6
8-11	1d8	2d8
12-15	1d10	3d6
16-19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

Безмолвный Разум (Экс): На 3-м уровне и выше, монах получает +2 бонус к спасброскам против заклинаний или эффектов из школы Очарования. Благодаря длительным тренировкам и медитациям, он становится более устойчивым к атакам влияющим на разум.

Замедленное Падение (Экс): На 4-м уровне, монах способен затормозить свое падение о противоположные стены на расстоянии вытянутых рук монаха. Монах переносит повреждение, так, будто он упал с высоты на 6м. ниже. Его способность замедлять падение (понижать опасность высоты, удерживаясь о стены) улучшается до тех пор, пока на 18 уровне он способен падать, замедляя падения о стены, практически с любой высоты. Смотрите колонку «Особое» в Таблице 3-10: Монах, для деталей.

Удар Ци (Свх): На 4-м уровне, невооруженная атака монаха усилена энергией ци. Невооруженный удар такой атаки принимается как магический, относительно способности причинить повреждение существу со снижением повреждений, (смотрите Снижение Повреждений на стр. 291 в *Руководстве Мастера Подземелий*). Удар ци с ростом уровня монаха улучшается. С 10-го уровня удар ци принимается как законное оружие относительно снижения повреждений. С 16-го уровня его удары принимаются как адамантиновое оружие, относительно преодоления снижения повреждения существ и преодоления прочности (смотрите Разбивание Объектов стр. 16).

Чистота Тела (Экс): На 5-м уровне, получает контроль над иммунной системой своего тела. Он получает иммунитет ко всем болезням, кроме сверхъестественных и магических (таких как гниение мумии или ликантропия).

Целостность Тела (Свх): На 7-м уровне, монах способен лечить свои собственные ранения. Каждый день, он способен восстанавливать хит-поинты, количество которых равно: текущий уровень монаха ×2. Это лечение он может распределять на несколько использований.

Улучшенное Уклонение (Экс): На 9-м уровне способность монаха уклоняться повышается. Он всё также не переносит повреждений при успешной проверке Рефлекса против атак, таких как дыхание дракона или огненный шар, но в любом случае, при неудачной проверке, переносит лишь половину повреждений. Беспомощный монах (без сознания или парализованный) не получает преимуществ уклонения.

Алмазное Тело (Свх): На 11-м уровне, монах настолько контролирует метаболизм собственного тела, что приобретает иммунитет ко всем видам ядов.

Поражающий Шаг (Свх): С 12-го уровня, один раз в день, монах магически способен проскальзывать между измерениями, будто применяя заклинание дверь измерений. Его эффективный уровень заклинателя = 1/2 текущего уровня монаха (дробь округляется вниз).

Алмазная Душа (Экс): На 13-м уровне, монах приобретает устойчивость к магии. Его устойчивость к магии равна: его уровень+10. Для того чтобы поразить монаха заклинанием, заклинатель обязан преодолеть устойчивость монаха, выбросив на d20: 1d20+уровень заклинателя, (Смотрите Устойчивость к Магии, стр. 17) число равное или выше УМ монаха.

Содрагающая Длань (Свх): Начиная с 15-го уровня, монах способен применять эту способность. Эта ужасающая атака проводит удар, заставляющий смещаться органы внутри тела оппонента, и при желании монаха, эта атака может быть фатальной. Монах способен применять содрагающую длань один раз в неделю, и перед броском атаки обязан сфокусироваться. Механизмы, слизи, растения и нежить, а также бестелесные и существа, обладающие иммунитетом к критическим атакам, не подвергаются влиянию этой способности. Если удар успешен, жертва переносит повреждение от удара, и помимо этого, монах может пожелать, чтобы существо умерло (свободное действие) в промежутке времени 1 день за каждый уровень монаха. Существо обязано пройти проверку спасброска Стойкости (КС 10+ 1/2 уровней монаха+модификатор Мудрости). Если проверка Стойкости неуспешна, существо умирает. Если успешна, существо более не уязвимо к атаке этой содрагающей длани (но позже, может быть поражено другой).

Нестареющее Тело (Экс): После достижения 17-го уровня, монах более не переносит штрафов за возраст, и не может быть магически состарен. Любые штрафы, которыми он обладал, сохраняются. Бонусы всё также накапливаются, а умирает монах от старости, когда приходит конец срока жизни.

Язык Солнца и Луны (Экс): С 17-го уровня и выше, монах способен разговаривать с любым живым существом.

Пустота Тела (Свх): С 19-го уровня и выше, монах способен приобретать эфирное состояние на 1 раунд/уровень в день, как заклинание эфирность. Монах способен входить в это состояние по несколько раз в день, но не более чем на ограниченное количество раундов, позволенных ему, соответственно уровню.

Собственное Улучшение: С 20-го уровня, монах наделяет свое тело навыками и квази-магическими способностями так, что он превращается в магическое существо. С этой поры, он считается внешним (экстрапланарным существом), а не гуманоидом, относительно магических эффектов и заклинаний. К примеру, его не поражает очарование персоны. В дополнение он получает снижение повреждений 10/магия. Это означает, что монах игнорирует (мгновенно регенерирует) первые 10 пунктов повреждений от обычного оружия, или атак проводимых существ без похожего снижения повреждений (смотрите Снижение Повреждений на стр. 291 в *Руководстве Мастера Подземелий*). В отличие от внешних, монах все также возможно вернуть к жизни из погибшего состояния, будто он является представителем из существ своего предыдущего типа.

Уход в отставку. Более не Монах

Монах утративший законное мировоззрение, не развивается далее в уровнях, но сохраняет все свои накопленные способности монаха.

Как и представители любых других классов, монах может быть мультиклассовым персонажем, но монахи сталкиваются со строгим ограничением. Если монах, получивший новый класс (или будучи уже мультиклассовым), поднял другой класс хотя бы на единицу, больше никогда не будет развиваться в классе монаха, хотя и сохранит все способности монаха.

Начальный Комплект Человека Монаха

Доспех: Нет, (скорость 9м.)

Оружие: Посох (1d6/1d6, крит. ×2, 1,8 кг., двуручное, дробящее)

Праща (1d4, крит. ×2, диапазон 15м, 0 кг., дробящее)

Выбор Навыков: Выбери количество навыков, равное 5+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Параметр	Доспех
Прислушивание	4	Мудр	—
Взбирание	4	Сила	0
Бесшумное Передвижение	4	Ловк	0
Падение/Кульбиты	4	Ловк	0
Прыжки	4	Сила	0
Искусство Побега	4	Ловк	0
Скрытность	4	Ловк	0
Плавание	4	Сила	0
Баланс	4	Ловк	0

Отличительная черта: Если Ловк 13 или выше, Уворачивание; если Ловк 12 или ниже то Улучшенная Инициатива.

Бонусная Черта: Если Ловк 13 и выше, то Подвижность; если 12 и ниже, то Сражение в Слепую.

Снаряжение: Вещмешок с бурдюком, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Три факела. Мешочек с 20 камнями для прачи.

Золото: 2d4 зм.

ПАЛАДИН

Сочувствие в распространении добра, жажда утверждения закона, способности к уничтожению зла — это три основных орудия паладина. Лишь единицы обладают той чистотой и преданностью, которые требуют от кандидатов пути паладина. Но эти единицы, награждены способностью защищать, лечить слабых и поражать злых. В землях магов, плетущих интриги, нечестивых жрецов, кровожадных драконов и демонов из преисподни, паладин — последняя надежда способная погасить очаг зла.

Приключения: Паладины серьезно относятся к своим приключениям и склонны называть их как «поиски». Даже самое обыденное задание, в сердце паладина, личное испытание — возможность демонстрации отваги, улучшения военных навыков, изучения новых тактик, и привнесение добра. Но в целом, паладин с охотой пойдет на задание по уничтожению зла вместе с надежной командой, а не куда-нибудь в руины, на поиски забытых сокровищ.

Характеристика: Божественная сила защищает паладинов и наделяет их особыми силами. Она оберегает их от ущерба, защищает от болезней, позволяет им самостоятельно излечивать свои раны и оберегает их сердце от страха. Также паладин направляет эти силы для защиты остальных, излечивая раны окружающих или вылечивая их болезни. Наконец, паладин обладает силой уничтожать зло.

Даже самый неопытный паладин способен заметить зло, а более опытные паладины способны сметать с пути своими силами злых противников, и изгонять нежить. В дополнение эта сила наделяет паладина сильным скакуном, вселяя в скакуна силу, интеллект и магическую защиту.

Мировоззрение: Паладин обязан быть законно добрым. Как только он отворачивается от своего мировоззрения, он утрачивает свои божественные силы. В дополнение, паладин клянется следовать кодексу чести, тесно связанному с законностью, добродетелью и справедливостью.

Религия: Паладины не обязаны целостно посвящать себя служению лишь богу. Служение справедливости превыше всего. Те же, кто связывают себя с какой-то религией, предпочитают всем богам Хайрониуса (бога доблести), но некоторые поклоняются Пелору (богу солнца). Паладин, поклоняющийся богу, скрупулезен в выполнении и почитании постулатов своего бога, его всегда радушно принимают в храмах посвященных его богу.

Предпосылки: Никто никогда просто так не становится паладином. Путь паладина — ответ на зов, решение чьей-то судьбы. Никто, каким бы усердным или старательным он не был, не может практикуюсь стать паладином. Этот дух или

Таблица 3-14: Паладин

Уровень	Бонус Атаки	Спб. Стойк.	Спб. Рефл.	Спб. Воли	Особое	Заклинаний в День			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+0	Аура добра, обнаружение зла, поразить зло 1/день	—	—	—	—
2	+2	+3	+0	+0	Излечивающее прикосновение, божественная изысканность,	—	—	—	—
3	+3	+3	+1	+1	Аура храбрости, божественное здоровье	—	—	—	—
4	+4	+4	+1	+1	Изгнание нежити	0	—	—	—
5	+5	+4	+1	+1	Необычный скакун, поразить зло 2/день	0	—	—	—
6	+6/+1	+5	+2	+2	Излечение болезни 1/неделю	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+2	+2		1	—	—	—
8	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	—	—
9	+9/+4	+6	+3	+3	Излечение болезни 2/неделю	1	0	—	—
10	+10/+5	+7	+3	+3	Поразить зло 3/день	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Излечение болезни 3/неделю	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Излечение болезни 4/неделю, поразить зло 4/день	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Излечение болезни 5/неделю	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Поразить зло 5/день	3	3	3	3

может быть, или нет. Насильно обрести дух паладина невозможно. Практически невозможно узнать, обладаешь ли ты потенциалом, или сказать, что кто-то другой не имеет его. Некоторые же, у кого есть предрасположенность к пути паладина, отвергают его и следуют по иной дороге жизни.

Большинство паладинов становятся на свой путь и начинают тренировку в юношеском возрасте. Обычно они становятся помощниками у более опытных паладинов, тренируясь годами, и в конце концов выходят на собственную дорогу утверждения добра и закона. Однако другие паладины становятся на этот нелёгкий путь более взрослыми, после того как занимались другими занятиями в жизни. Но, вне зависимости от своей предыдущей жизни, все паладины распознают друг друга по бессмертным узам, превышающим все культуры, расы и даже религии, но соединяющих всех паладинов. Два разных паладина с двух противоположных точек мира, встретившись, будут относиться друг к другу как побратимы.

Расы: Люди, со своими честолюбивыми душами, становятся великими паладинами. Полуэльфы очень часто наделены человеческой амбициозностью, и также нередко становятся на нелёгкий путь паладина. Изредка можно встретить паладина дварфа, но быть палдином тяжело для этой расы, так как жизнь паладина означает посвящение жизни законам паладинов, и отречение от законов клана, семьи, короля.

Среди эльфов можно увидеть единицы паладинов — следуя своим поискам, они уходят далеко от дома, так как их законные наклонности выталкивают их из синхронного существования среди эльфов. Среди остальных рас паладины практически никогда не существовали.

В рядах диких гуманоидов встретить паладина — это небывалое событие.

Отношения с Другими Классами:

И хотя пути паладинов идут в стороне от остальных, они с охотой присоединяются к тем, чьи навыки и способности превосходят их собственные. Они прекрасно сотрудничают рядом с добрыми и законными жрецами, отдают предпочтение работе рядом со смелыми, отважными, честными приверженцами добра. И хотя они не могут спокойно вытерпеть злые деяния своих товарищей по команде, в любом случае они срабатываются с различными, отличающимися от паладинов по убеждениям, людьми. Обаятельные, воплощение доверия и надёжности, уважаемые, из паладинов обычно получаются прекрасные лидеры группы, команды.

Роль: В большинстве групп паладин выполняет роль сражающегося в ближнем бою, но он также прекрасно справляется и с иными заданиями. Он может быть прекрасным лекарем второго плана, а его высокое Обаяние дает ему путь к прекрасным возможностям в качестве лидера.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У паладинов следующие классовые способности.

Параметры: Обаяние повышает способность паладина лечить, его само-защитные способности, изгнание нежити. Сила важна для паладина, так как он всегда принимает участие в сражении. Показатель Мудрости 14 и выше даёт ему возможность доступа к самым могущественным заклинаниям паладина, а показатель 11 или выше, необходимо для активации доступных паладину заклинаний.

Мировоззрение: Законно доброе

Кубик Хит-Поинтов: d10.

Навыки Класса

Навыками класса паладина являются (и их ключевой параметр): Дипломатия (Обн), Езда Верхом (Ловк), Знание (дворянство и королевский двор), Знание (религия) Концентрация (Тело), Лечение (Мудр), Приручение Животных (Обн), (Интл), Профессия (Мудр), Ремесло (Интл) и Чувство Мотива (Мудр). Смотрите Главу 4: Навыки, с описанием всех навыков.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (2+Мод-тор Интеллекта) ×4.

Пункты Навыков на Каждом Новом Уровне: 2 + Мод-тор Интеллекта.

Особенности Класса

Все ниже следующее является классовыми особенностями паладина

Квалификация в Оружии и Доспехах: Паладины знакомы с владением всех видов простого и военного видов оружия, и всех типов доспехов (тяжёлые, средние и лёгкие), а также щиты (за исключением башенных щитов).

Аура Добра (Экс): Сила ауры добра паладина (смотрите заклинание обнаружение добра) равна его уровням по паладину, как и аура у жреца доброго бога.

Обнаружение Зла (Пдз): При желании паладин способен обнаружить зло, это подобная заклинанию способность. Она является полным подобием эффекта заклинания обнаружение зла.

Поразить Зло (Свх): Один раз в день, паладин способен поразить зло, в одной из своих рукопашных атак. К своему броску атаки он добавляет свой модификатор Обаяния (если он есть), и причиняет по 1 дополнительному пункту повреждения, за каждый уровень опыта. К примеру, паладин 13-го уровня вооружённый длинным мечом, причинит 1d8+13 пунктов вреда, плюс дополнительные повреждения за счёт высокой Силы или магических эффектов оружия. Если паладин случайно поразил не злое существо, поражение не возымело эффекта, но для этого дня оно использовано.

С 5-го уровня и далее через каждые 5 уровней, он способен дополнительное количество раз поражать зло, как это отмечено в Таблице 3–12: Паладин, до максимума 5 раз на 20-м уровне.

Божественная Изящность (Свх): На 2-м уровне паладин применяет свой модификатор Обаяния (если он позитивный), как бонус ко всем спасброскам.

Излечивающее При-косновение (Свх): Начиная со 2-го уровня, паладин с Обаянием 12 и выше способен вылечить ранение, прикоснувшись к нему (свое собственное, или у других). Каждый день он способен восстановить количество хит-поинтов, равное модификатору его Обаяния, умноженному на его уровень. К примеру, паладин 7-го уровня, с Обаянием 16 (+3 бонус) может излечить 21 пункт повреждений. Паладин способен разделить лечение между несколькими реципиентами, и он может использовать не всё лечение сразу. Излечивающее Прикосновение — стандартное действие.

Как альтернативу, паладин способен применять эти пункты для причинения вреда нежити. Применение излечивающего прикосновения требует успешной атаки касанием, и не провоцирует благоприятной атаки. Паладин сам решает, сколько лечебных пунктов он вкладывает в повреждение, при успешной атаке мёртвого существа.

Аура Храбрости (Свх): Начиная с третьего уровня паладин иммунен к страху (магическому, или другому). Товарищи паладина, в пределах 3 метров от него, получают +4 бонус морали к спасброскам против эффектов страха. Для



применения этой способности паладин должен находиться в сознании. Умиравший паладин или без сознания не способен применять эту способность.

Божественное Здоровье (Экс): На 3-м уровне паладин иммунен ко всем видам болезней, включая магические болезни (как гниение мумий или ликантропия).

Изгнание Нежити (Свх): Когда паладин достигает четвертого уровня, он получает сверхъестественную способность — изгнание нежити. Он способен применять эту способность три раза в день плюс модификатор Обаяния. Эффективность изгнания нежити паладина на три уровня ниже жреца. (Смотрите Изгнание и Подчинение Нежити, стр. 15.)

СКАКУН ПАЛАДИНА

Скакун паладина во многом отличается от обычной формы животного его вида, обладая специальными способностями, которые рассмотрены ниже. Обычно в роли скакуна для паладина Среднего размера выступает тяжелая боевая лошадь, а для Маленького по размеру паладина — боевое пони (смотрите ниже их параметры). Ваш МП может предложить другой вид скакуна, такой как, например, верховая собака (для паладина халфлинга), или Большая акула (для паладина в водяном мире). Скакуном паладина является не простое животное, а магический зверь, и поэтому получает все эффекты касающиеся его типа (хотя он сохраняет все КХП животного, базовый бонус атаки, спасбросков, пункты навыков и черты).

Уровень Паладина	Бонус КХП	Корр. Природн. Доспех	Корр. Силы	Корр. Интл	Особое
5–7	+2	+4	+1	6	Улучшенное уклонение, совместные заклинания, эмпатическая связь, совместные спасброски
8–10	+4	+6	+2	7	Повышенная скорость
11–14	+6	+8	+3	8	Командование существами своего вида
15–20	+8	+10	+4	9	Устойчивость к Магии

Основы Скакуна Паладина: Используйте базовые параметры существа из вида скакуна, которые приведены в Справочнике Монстров, но проведите в соответствии с ниже указанными атрибутами и характеристиками.

Бонус КХП: Это дополнительные восьмигранные (d8) Кубики Хит-Поинтов, которые как и обычные, обладают модификаторами Телосложения. Помните, что каждый КХП улучшает бонусы базовой атаки и спасбросков скакуна. Особый базовый бонус атаки скакуна равен уровню жреца в соответствии с КХП скакуна. У скакуна хорошие спасброски Рефлекса и Стойкости (принимайте их как у персонажа, чьи уровни равны КХП животного). От бонусных КХП существо получает дополнительные пункты навыков и отличительные черты (для деталей по улучшению смотрите Справочник Монстров).

Корр. Природного Доспеха: Число, указанное в столбце — добавление к природному КД скакуна. Он отображает сверхъестественную прочность скакуна паладина.

Корр. Силы: Добавляете эту цифру к показателю Силы существа.

Интл: Показатель Интеллекта Скакуна.

Эмпатическая Связь (Свх): На расстоянии до 1,5 км., паладин имеет эмпатическую связь со своим скакуном. Паладин не способен видеть глазами своего скакуна, но способен эмпатически общаться с ним. Даже интеллектуальные скакуны смотрят на мир по-иному, чем люди, такие непонимания всегда возможны.

Благодаря эмпатической связи между скакунами и паладинами, у паладина та же связь с предметом или местом, как хозяин и талисман (Смотрите Талисманы, стр. 44).

Улучшенное Уклонение (Экс): Если скакун подвергается атаке, которая позволяет спасбросок Рефлекса для переноса половины повреждений, он не переносит повреждений, если проводит успешную проверку, и половину, если проверка неудачна.

Совместные заклинания: При согласии паладина, любые заклинания, применяемые паладином на себя, он может также применять и на скакуна. Скакун должен быть в 1,5 метрах от паладина. Если длительность заклинания дольше чем мгновение, то эффект заклинания прекращается, как только скакун удаляется от паладина на 1,5 м., и не будет действо-

Заклинания: С 4-го уровня, паладин получает способность активировать небольшое количество жреческих заклинаний (таких же, какие доступны для жреца, друида и рейнджера), которые выбираются из списка заклинаний паладина (стр. 190). Паладин должен заранее подготавливать свои заклинания.

Для приготовления и активации заклинания, паладин должен иметь показатель Мудрости 11+уровень заклинания (Мудр 11 для заклинаний 1-го уровня, Мудр 12 для заклинаний 2-го уровня и т.д.). Класс Сложности спасбросков против заклинаний паладина рассчитывается по формуле 10+уровень заклинания+ модификатор Мудрости.

Вновь, если скакун вновь приблизится к паладину. В дополнение, паладин, активируя заклинания с указанием цели «Вы», может применять его на своего скакуна (как заклинание прикосновения), вместо себя. Паладин и его скакун разделяют заклинания совместно, причём они воздействуют на скакуна, даже если не воздействуют на тип скакуна (магический зверь).

Совместные Спасброски: Скакун использует свои или паладина спасброски, он выбирает те, которые выше. Скакун применяет лишь свои модификаторы параметров к спасброскам, и не получает иные бонусы, которые могут быть у его хозяина (например, от магических предметов или черт).

Повышенная Скорость (Экс): Скорость скакуна повышается на 3 метра.

Командование (Пдз): За каждые два уровня своего паладина хозяина, скакун способен применять командование — способность, которую он применяет к существам своего вида (для боевых лошадей и пони это включает также ослов, мулов и обычных пони), но до тех пор, пока КХП существ ниже, чем у самих скакунов. Способность действует как заклинание команда, но скакун должен пройти проверку Концентрации против КС 21, если в этот момент он передвигается (например в бою). Если проверка неудачна, способность не срабатывает, но идёт в зачет дневного ограничения применения. Каждая цель имеет право пройти проверку Воли (КС 10+1/2 уровня паладина+мод-тор Обн паладина), чтобы нейтрализовать эффект.

Устойчивость к Магии (Экс): УМ скакуна равна уровню его хозяина паладина+5. Для поражения скакуна заклинанием, заклинатель должен преодолеть устойчивость скакуна на броске кубика проверки поражения заклинания (1d20+уровень заклинателя; смотрите Устойчивость к Магии на стр. 17), которая должна превысить или быть равна устойчивости к магии скакуна.

ПРИМЕР СКАКУНОВ ПАЛАДИНОВ

Нижеприведенные статистические параметры относятся к обычным существам своего вида, они не включают изменений, отмеченных в предыдущей таблице.

Тяжелый Боевой Конь: СВ 2; Большое Животное; КХП 4d8+12; хп 30; Иниц +1; Скор 15 м.; КД 14, касат. 10, отороп. 13; Баз. Ат. +3; Захв. +11; Ат. +6 рукопашный (1d6+4 копыта); Полн. Ат. +6/+6 рукопашный (1d6+4, 2 копыта) и +1 рукопашный (1d4+2 укусы); Заним. Прост-во/Диап. Пораж. 3 м./1,5 м.; СК Зрение при низком освещении, острый нюх; Спб. Стойк +7, Рефл +5, Воля +2; Сила 18, Ловк 13, Тело 17, Интл 2, Мудр 13, Обн 6.

Навыки и Черты: Отслеживание +4, Прислушивание +5, Прижки +12; Бег, Выносливость.

Боевое Пони: СВ 1/3; Среднее Животное; КХП 2d8+4; хп 13; Иниц +1; Скор 12 м.; КД 13, касат. 11, отороп. 12; Баз. Ат. +1; Захв. +3; Ат. +3 рукопашный (1d3+2 копыта); Полн. Ат. +3/+3 рукопашный (1d3+2, 2 копыта); Заним. Прост-во/Диап. Пораж. 1,5 м./1,5 м.; СК Зрение при низком освещении, острый нюх; Спб. Стойк +5, Рефл +4, Воля +0; Сила 15, Ловк 13, Тело 14, Интл 2, Мудр 11, Обн 4.

Навыки и Черты: Отслеживание +5, Прислушивание +5, Прижки +6; Выносливость.

Смотрите страницу 85 в Руководстве Мастера Подземелий для информации о том, как раскодировать блок параметров существ.

Как и остальные заклинатели, паладин может применять лишь определенное количество заклинаний определенного уровня в день. Его базовое дневное ограничение по уровню указано в Таблице 3–12: Паладин. В дополнение он получает бонусные заклинания, которые зависят от Мудрости паладина (смотрите Таблицу 1–1: Модификаторы Параметров и Бонусные заклинания, стр. 8). Когда у паладина отмечено 0 заклинаний на данном уровне, (ноль заклинаний 1-го уровня, у паладина 4-го уровня) это означает, что паладин способен применять лишь бонусные заклинания, зависящие от его показателя Мудрости. У паладина нет заклинаний сферы или даруемых сил, как это происходит у жреца.

Приготовление и активация заклинаний паладином, происходит точно в том же порядке, что и у жреца (хотя паладин не способен применять мгновенное заклинание, вставляя заклинание *лечение*, вместо заготовленного). Паладин способен подготавливать заклинания в соответствии со списком заклинаний паладина (стр. 19), принимается во внимание, что он способен активировать заклинания данного уровня. Но в течении своей ежедневной медитации он должен выбрать определенные заклинания.

До третьего уровня, паладин не обладает уровнем заклинателя. С 4-го, его уровень заклинателя равен одной второй его текущего уровня класса.

Необычный Скаун (Пдз): Достигнув 5-го или выше уровня, паладин способен призвать к себе необычно сильного, разумного и послушного скакуна, который будет вместе с ним следовать в его крестовом походе против зла (смотрите боковую сноску Скакуны Паладинов). Обычно в роли скакуна выступает тяжёлая боевая лошадь (для паладина Среднего размера), или боевое пони (для паладина Маленького размера).

Один раз в день, полнораундовым действием, паладин способен магически призвать к себе скакуна из мест его обитания – небесных королевств. Скаун немедленно появляется рядом с паладином, и остается на протяжении 2 часов в день за каждый уровень паладина; он может быть отпущен в любой момент свободным действием. При вызове каждый раз появляется тоже самое существо, однако он способен отпустить со службы определенного скакуна (например, потому что он слишком стар для выполнения крестового похода). Каждый раз, когда скаун появляется, у него полное здоровье, вне зависимости от того, какое повреждение он перенес до этого. Скаун также появляется с тем же снаряжением и экипировкой, с какой он был отпущен в последний раз (включая седло, попону, седельные сумки и т.д.). Призыв скакуна является эффектом школы колдовства (призыв).

Если случится так, что скаун паладина погибнет, он немедленно исчезает, оставляя после себя все переносимое снаряжение. Паладин способен призвать к себе нового скакуна по прошествии тридцати дней после гибели предыдущего, или как только он перейдет на следующий уровень, смотря что произойдет раньше, даже если скакуна можно вернуть к жизни каким-то способом. В течении этого тридцатидневного периода паладин переносит –1 штраф к броскам атаки и повреждений.

Излечение Болезни (Пдз): Начиная с шестого уровня, паладин способен лечить заболевания один раз в неделю, эффект подобен заклинанию излечить болезнь. Развиваясь в уровнях, он способен применять эту способность чаще (два раза в неделю на 9-м уровне, три раз в неделю на 12-м уровне и т.д.). Излечение болезни, для паладинов подобная заклинанию способность.

Кодекс Поведения: Паладин обязан следовать законно доброму мировоззрению, и если он когда-либо по своей воле совершит злое деяние, он утратит все свои классовые способности. В дополнение, кодекс паладина обязывает его уважать законную власть, действовать с честью (не лгать, не обманывать, не применять яды и т.д.), помогать тем, кто нуждается в помощи (если только помощь не применяется для содействия злему или хаотичному началу), и нанесение наказания тем, кто обижает или угрожает невинным или беззащитным.

Сторонники: Хотя паладин может странствовать с добрыми или нейтральными персонажами, он никогда сознательно, не вступит в союз со злыми персонажами. Паладин не должен поддерживать отношения с любым человеком, который постоянно нарушает его моральный кодекс. Паладин способен нанимать или брать себе последователей или учеников законно доброго мировоззрения.

Уход в отставку. Более не Паладин

Паладин, перестающий быть законно добрым, добровольно совершающий злые деяния, или постоянно нарушающий кодекс поведения, утрачивает все свои особые способности и заклинания, включая службу своего паладинского скакуна. Он не может далее развиваться в уровнях паладина. Он восстановит свои способности, если примет раскаяние и искупит свои грехи (смотрите описание заклинания *искупление*, на стр. 219), если это возможно.

Как и персонажи других классов, паладин способен быть мультиклассовым персонажем, но паладины сталкиваются со строгими ограничениями. Паладин, приобретший новый класс или (будучи уже мультиклассовым) поднял свой предыдущий класс, а не новый, паладина, больше никогда не будет способным развиваться в классе паладина, хотя и сохранит все свои способности паладина. Путь паладина требует от него непоколебимого сердца. Если вы избрали путь паладина, вы должны отречься от всех остальных занятий. Если же вы хоть раз свернули с пути, назад дороги нет.

Начальный Комплект Человека Паладина

Доспех: Чешуйчатая кольчуга (+4 КД, штраф проверки из-за доспехов –4, скорость 6м., вес 12,5 кг.).

Большой деревянный щит (+2 КД, штраф проверки из-за доспехов –2, вес 4,5 кг.).

Оружие: Длинный меч (1d8, крит. 19-20/×2, 1,8 кг., одно-ручное, рубящее)

Короткий Лук (1d6, крит. ×3, диапазон 18м, 0,9 кг., колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков, равное 3+модификатор Интеллекта.

Навык	Ранги	Пар-тр	Допехи
Лечение	4	Мудр	—
Езда Верхов	4	Ловк	—
Дипломатия	4	Обн	—
Отслеживание (ск)	2	Мудр	—
Прислушивание (ск)	2	Мудр	—
Взбирание (ск)	2	Сила	–6
Поиск (ск)	2	Интел	—

Отличительная черта: Улучшенное Обращение с Оружием (длинный меч).

Бонусная Черта: Улучшенная Инициатива

Снаряжение: Вещмешок с бурдюком, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Лампа с козырьком, и три порции (3 по 0,5 литра) масла. Колчан с 20 стрелами. Священный деревянный символ: кулак Хайрониуса (бога отваги).

Золото: 6d4 зм.

РЕЙНДЖЕР

Лес – приходится домом для жестоких и хитрых существ, таких как, кровожадные сово-медведи, или злые сместители. Но более хитрым и сильным за эти существа является рейнджер, опытный охотник и следопыт. Он знает лес как свой родной дом (по правде говоря, он и является домом для рейнджера), а также владеет информацией обо всех уязвимых местах своей добычи.

Приключения: Рейнджеры очень часто выполняют роль защитников, помогая тем, кто живет или путешествует через леса. Помимо этого, они очень часто испытывают неприязнь к определённым видам существ, и стараются их найти и уничтожить. В путь приключений рейнджеры отправляются по тем же причинам, что и воины.

Характеристика: Рейнджеры опыты во владении всех простых и военных видах оружия. Их навыки позволяют им выжить в дикой природе, выследить свою добычу и избежать обнаружения. Они также владеют информацией о специфических видах существ. Эти знания дают им больше возможности, для выслеживания и уничтожения своих врагов. И наконец, опытный рейнджер настолько связан с природой, что практически подпитывается силой природы для применения божественных заклинаний, наподобие друидов.

Очень часто рядом с опытным рейнджером, можно встретить одного или более животного-спутника, помогающего рейнджеру, находить и уничтожать врагов. Опытный рейнджер настолько сплетается с природой, что фактически способен питать из неё природную силу, чтобы активировать жреческие заклинания, наподобие друида.

Мировоззрение: Рейнджеры могут быть любого мировоззрения. Добрые рейнджеры защищают также, тех кто путешествует по диким просторам, выполняя роль проводников, или незримых стражей. В этой роли, рейнджер разыскивает, и уничтожает всех тех, кто угрожает дикой природе. Практически все рейнджеры, хаотичны в своём мировоззрении, предпочитая следовать волнам течений дикой природы, или велению своих собственных сердец, вместо строгих правил. Злые рейнджеры, встречаемые очень редко, внушают страх в сердца многих существ. Они получают удовольствие в безрассудной грубости природы, ища путь, к подражанию её самых ужасных хищников. Они также как и добрые рейнджеры, получают доступ к заклинаниям, так как сама по себе природа, безразлична как к добру, так и к злу.

Религия: Хотя рейнджеры получают свои заклинания благодаря силе природы, как и любой другой персонаж, они способны поклоняться своему избранному богу. Наиболее популярными среди них богами, являются Эхлонна (богиня лесов) и Обад-Хай (бог природы), хотя некоторые рейнджеры предпочитают поклоняться более воинственным богам.

Предпосылки: Некоторые рейнджеры, получают свои знания, благодаря тренировкам в специальных военных подразделениях, но большинство, познают свои знания благодаря уединённым учителям, воспитывающих их как своих учеников и помощников. Рейнджеры таких учителей, считают себя как последователи, или стараются достичь звания «лучший ученик», и стать достойным продолжателем славы своего учителя.

Расы: Наиболее частыми рейнджерами, становятся эльфы. Леса являются их домом, и они обладают грациозностью, к бесшумному, скрытному передвижению. Полуэльфы, ощущающие свою связь с лесом, благодаря эльфийской крови их родителя, также весьма часто избирают путь эльфа. Нередко, рейнджера можно встретить среди людей, они весьма адаптивны, чтобы изучить образ жизни среди лесов, даже если вначале им это было не свойственно. Полуорки могут считать жизнь рейнджера более комфортной, чем жизнь среди грубых и жестоких людей (или орков). Гномы рейнджеры менее распространены среди своего народа, чем гномы воины, но и они предпочитают оставаться в пределах своих земель, а не странствовать в приключениях сре-

ди «больших людей». Дварфы рейнджеры очень редки, хотя и весьма эффективны. Но, вместо, жизни в диких лесных владениях, они предпочитают жить в своих бесконечных пещерах под землёй «родном доме». Там, они могут выслеживать и уничтожать врагов карликов, с безжалостной аккуратностью, за которую они известны. Рейнджеров dwarфов, иногда ещё называют «исследователи пещер». Рейнджеры халфлинги очень уважаемы за свою способность помогать общинам своего народа, так как они поддерживают их кочевой стиль жизни.

Среди диких гуманоидов, только лишь гноллы обычно становятся рейнджерами, применяя свои навыки для коварного, пронырливого выслеживания своих жертв.

Совелисс

Отношения с Другими Классами: Рейнджеры хорошо срабатываются с друидами, а также в некоторой мере с варварами. Известно, что они вступают в небольшие пререкания с паладинами, в большинстве случаев, из-за их разногласия в их целях жизни, тактиках, подходах, философии и этике. Так как рейнджеры, не ищут поддержки или дружбы у других людей, они весьма быстро находят общий язык с личностями непохожими на остальных, такими как, зачитанные маги, или поучающие жрецы. Их мало раздражает, отличие других, каждый имеет право быть своеобразным.

Роль: Самой лучшей ролью рейнджера является разведка, и воин второго плана. Без тяжелых доспехов и силы прочности варвара, рейнджер должен фокусироваться на стрелковых и благоприятных атаках. Большинство рейнджеров используют своих животных-спутников как часовых, разведчиков, или помощников в ближнем бою.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У рейнджеров следующие игровые особенности.

Параметры: Для рейнджеров, немаловажным параметром является Ловкость, так как они предпочитают носить лёгкие доспехи, и потому что несколько навыков рейнджеров основаны на Ловкости. Сила также занимает не последнее место, так как, очень часто рейнджеры принимают непосредственное участие в бою. Несколько навыков рейнджера базируются на Мудрости, этот показатель 14 и выше,

ТАБЛИЦА 3-15: РЕЙНДЖЕР

Уровень	Бонус Атаки	Спб Стойк.	Спб Рефл.	Спб Воли	Особое	Заклинаний в День			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	Чтение следов, 1-й избранный враг	—	—	—	—
2	+2	+3	+3	+0	Стиль боя	—	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1	Выносливость	—	—	—	—
4	+4	+4	+3	+1	Животное-спутник	0	—	—	—
5	+5	+4	+4	+1	2-й избранный враг	0	—	—	—
6	+6/+1	+5	+4	+2	Улучшенный стиль боя	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+5	+2	Лесное Продвижение	1	—	—	—
8	+8/+3	+6	+6	+2	Быстрый Следопыт	1	0	—	—
9	+9/+4	+6	+6	+3	Уворачивание	1	0	—	—
10	+10/+5	+7	+7	+3	3-й избранный враг	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Мастерство боя	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4		1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Камуфляж	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4-й избранный враг	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Скрытность в Поле Зрения	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5-й избранный враг	3	3	3	3

необходим для разрешения рейнджеру, активирования самых мощных его заклинаний. Показатель Мудрости 11 или выше необходим для того, чтобы рейнджер вообще имел доступ к заклинаниям.

Мировоззрение: Любое
Кубик Хит-Поинтов: d8.

Навыки Класса

Навыками класса рейнджера являются (и их ключевой параметр): Бесшумное Передвижение (Ловк), Взбирание (Сила), Езда Верховом (Ловк), Знание (география), Знание (природа) (Интел), Знание (устройство подземелий), Искусство Выживания (Мудр), Использование Верёвки (Ловк) Концентрация (Тело), Лечение (Мудр), Отслеживание (Мудр), Плавание (Сила), Поиск (Интел), Приручение Животных (Обн), Прислушивание (Мудр), Профессия (Мудр), Прыжки (Сила), Ремесло (Интел), Скрытность (Ловк). Смотрите Глава 4: Навыки, для ознакомления с описанием навыков.

Пункты Навыков на 1-м уровне: (6 + Модификатор Интеллекта) × 4.

Пункты Навыков на Каждом Новом Уровне: 6 + Модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

Все нижеследующее, является классовыми особенностями рейнджера.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Рейнджеры опытни со всеми видами простого и военного оружия, лёгкими, средними видами доспехов, и щитами (за исключением башенных щитов).

Избранный Враг: На первом уровне, рейнджер способен выбрать для себя в качестве избранного врага некоторый тип существ из Таблицы 3–14 Избранные Враги Рейнджера. Благодаря своим тщательным тренировкам, и изучению своих врагов сражаясь с ними, рейнджер получает +2 бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Чувства Мотива, Отслеживания и Искусства Выживания, применяя эти навыки в ситуациях с избранным типом существ. Также, он получает +2 бонус к броскам повреждения против этих существ.

На 5-м уровне, и на каждых последующих 5-ти уровнях далее (10-м, 15-м, и 20-м уровнях), рейнджер может определить себе нового избранного врага из таблицы. В дополнение, при каждом новом добавлении, он получает бонус +2 применяемый к одному избранному врагу (включая и только что избранного). К примеру, у рейнджера 5-го уровня два избранных врага, с бонусами против одного +4 проверкам Блефа, Прислушивания, Чувства Мотива, Отслеживания и Искусства Выживания, а также броскам повреждения, и +2 соответственно против другого. На 10-м уровне у него три избранных врага, и он вновь получает +2 бонус, который может разместить против одного из своих врагов. Это может быть или +4, +4, +2, или +6, +2, +2.

Если в качестве избранного врага рейнджер выбирает гуманоида или внешнего, он должен указать подтип, как это отмечено в таблице. Если существо подпадает в более чем одну категорию избранных врагов (например, дьяволы являясь как злыми внешними, так и законными внешними), то бонусы рейнджера не суммируются; он использует тот бонус, который выше. Смотрите *Справочник Монстров* для деталей об информации о чудовищах.

Чтение следов: В качестве бонусной черты, рейнджер получает Чтение Следов (стр. 102).

Дикая Эмпатия (Экс): Рейнджер способен использовать движения тела, голос и поведение для улучшения отношения животных к себе (таких как медведя или ящера наблюдателя). Эта способность действует также как и навык Дипломатия, которая проводится для улучшения отношения персоны (смотрите Глава 4: Навыки). При определении проверки дикой эмпатии, рейнджер бросает 1d20 и добавляет свой уровень рейнджера и модификатор Обаяния. Начальное отношение домашних животных безразличное, в то время как у диких не дружелюбное.

Для применения дикой эмпатии рейнджер и животное должны видеть друг друга, и изучить, что обозначает, что они должны находиться в пределах 9 метров друг от друга при нормальных окружающих условиях. В целом, оказывание влияния на существо занимает около 1 минуты, но как и с

оказыванием влияния на людей, это может занимать больше или меньше времени.

Рейнджер также способен применять эту способность для оказания влияния на магического зверя с показателем Интеллекта 1 или 2 (такой как василиск или жираллон), но при этом переносит –4 штраф к проверке.

Стиль Боя (Экс): На 2-м уровне рейнджер должен выбрать один из своих целевых стилей боя: стрельба из лука или сражение с оружием в каждой руке. Этот выбор отображается на дальнейших классовых особенностях рейнджера, но не ограничивает его в выборе отличительных черт, или специальных способностей.

Если рейнджер выбирает стрельбу из лука, он принимает, как будто обладает чертой Быстрый Выстрел, хотя и может и не отвечать необходимым условиям.

Если рейнджер выбирает сражение с оружием в каждой руке, он принимается, как будто обладает чертой Сражение с Оружием в Каждой Руке, хотя и может не отвечать необходимыми условиями.

Эти преимущества стиля боя действуют лишь когда рейнджер одет в легкий тип доспехов, или вовсе без доспехов. Он теряет все преимущества от стиля боя, как только надевает средние или тяжелые доспехи.

Выносливость: На 3-м уровне в качестве бонусной черты рейнджер получает Выносливость (стр. 92).

Животное-Спутник (Экс): Рейнджер 4-го уровня способен завести себе животное-спутника из следующего списка: барсук, верблюд, жуткая крыса, ездовая собака, орел, ястреб, лошадь (тяжелая или легкая), сова, пони, змея (ядовитая Маленькая или Средняя) или волк. Если в игровом мире МП происходят события в водной или частично водной среде, тогда МП может добавить следующих существ к списку возможных существ: крокодил, дельфин, Средняя акула или кольмар. Это животное является верным спутником, сопровождающим рейнджера повсюду в его приключениях. (Однако, водное существо не способно сопровождать рейнджера в его приключениях на земле, и не может быть выбрано не водяным персонажем без соответствующих условий). В большинстве случаев спутник выполняет роль скакуна, часового, разведчика или охотника, а не защитника.

Эта способность действует как и у друида с тем же названием (смотрите стр. 37), за исключением, что эффективный уровень рейнджера равен половине от уровня друида. То есть, спутник рейнджера 4-го уровня будет соответствовать спутнику друида 2-го уровня. Рейнджер как и друид может выбирать животных из альтернативных списков, не забывая об его эффективном уровне. Следовательно, чтобы выбрать животное из альтернативного списка животных для друида 4-го уровня, он должен быть как минимум 8-го уровня, и если

Таблица 3–16: Избранные Враги Рейнджера

Тип (Подтип)	Примеры
Великан	огр
Внешний (воздушный)	стрелострелб
Внешний (водный)	тойянида
Внешний (добрый)	ангел
Внешний (законный)	формиан
Внешний (земной)	ксорн
Внешний (злой)	дьявол
Внешний (местный)	тифлинг
Внешний (огненный)	саламандра
Внешний (хаотичный)	демон
Гуманоид (водный)	русал
Гуманоид (гоблиноид)	хобгоблин
Гуманоид (гнолл)	гнолл
Гуманоид (гном)	гном
Гуманоид (дварф)	дварф
Гуманоид (орк)	орк
Гуманоид (рептилиевидный)	кобольд
Гуманоид (человек)	человек
Гуманоид (халфлинг)	халфлинг
Гуманоид (эльф)	эльф
Дракон	чёрный дракон
Животное	медведь
Магический зверь	сместитель
Механизм	голем
Насекомое	ужасный паук
Необычный	бихолдер
Нежить	зомби
Растение	шаркающая куча
Слизь	желатиновый куб
Фея	дриада
Элементаль	невидимый преследователь

он выберет его, то его эффективный уровень друида понизится с 3, до 1-го. Как и для друида, рейнджер не может выбирать себе животное, которое понижает его эффективный уровень по друиду ниже 1.

Заклинания: С 4-го уровня, рейнджер получает способность активировать небольшое количество жреческих заклинаний (таких же, которые доступны для жреца, друида и паладина), которые выбираются из списка заклинаний рейнджера (стр. 191). Рейнджер должен заранее подготавливать свои заклинания (смотрите ниже).

Для приготовления и активации заклинания, рейнджер должен иметь показатель Мудрости 10+уровень заклинания (Мудр 11 для заклинаний 1-го уровня, Мудр 12 для заклинаний 2-го уровня и т.д.). Класс Сложности спасбросков против заклинаний рейнджера рассчитывается по формуле 10+уровень заклинания+ модификатор Мудрости.

Как и остальные заклинатели, рейнджер может применять лишь определенное количество заклинаний, определенного уровня в день. Его базовое дневное ограничение по уровню указано в Таблице 3–12: Рейнджер. В дополнение он получает бонусные заклинания, которые зависят от Мудрости рейнджера (смотрите Таблицу 1–1: Модификаторы Параметров и Бонусные заклинания, стр. 8). Когда у рейнджера отмечено 0 заклинаний на данном уровне, (ноль заклинаний 1-го уровня, у рейнджера 4-го уровня), это означает, что рейнджер способен применять лишь бонусные заклинания, зависящие от его показателя Мудрости. У рейнджера нет заклинаний сферы, или даруемых сил, как это происходит у жреца.

Приготовление и активация заклинаний рейнджером, происходит точно в том же порядке, что и у жреца (хотя паладин не способен применять мгновенное заклинание, вставляя заклинание лечение, вместо заготовленного). Рейнджер способен подготавливать заклинания в соответствии со списком заклинаний рейнджера (стр. 191, принимается во внимание, что он способен активировать заклинания данного уровня. Но в течение своей ежедневной медитации он должен выбрать определенные заклинания.

До третьего уровня, рейнджер не обладает уровнем заклинателя. С 4-го, его уровень заклинателя, равен одной второй его текущего уровня класса по рейнджеру.

Улучшенный Стиль Боя (Экс): На 6-м уровне способность рейнджера обращаться с избранным стилем боя улучшается (стрельба из лука, или сражение с оружием в каждой руке). Если он выбрал стрельбу из лука на 2-м уровне, он получает черту Множественный Выстрел (стр. 94), даже если не соответствует необходимым условиям для этой черты.

Если же на 2-м уровне он выбрал сражение с оружием в каждой руке, то он получает черту Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке, даже если не соответствует необходимым условиям для этой черты.

Как и раньше, эти преимущества стиля боя действуют лишь когда рейнджер одет в легкий тип доспехов, или вовсе без доспехов. Он теряет все преимущества от стиля боя, как только надевает средние или тяжелые доспехи.

Лесное Провдвижение (Экс): Начиная с 7-го уровня рейнджер способен передвигаться через любой вид растительности при своей норме передвижения (черз природные колючие кусты, буреломы, сильно заросшие территории и похожую местность), а также не переносит повреждения или ущерб от их _____. Однако, магические колючки, буреломы и растительность, все также замедляют его.

Быстрый Следопыт (Экс): Начиная с 8-го уровня, рейнджер способен передвигаться при своей нормальной скорости, не переносит при этом штраф –5. Он переносит штраф –10 (вместо обычного –20) если следует по следам при двойной скорости передвижения.

Уклонение (Экс): С 9-го уровня рейнджер способен с повышенной ловкостью избегать магические и необычные атаки. Если он проводит успешную проверку Рефлекса для половины повреждений (как при огненном дыхании дракона, или шар огня), он вовсе не переносит повреждений при успешном спасброске. Уклонение может быть использовано только когда рейнджер одет в легкие доспехи, или вовсе без доспехов. Беспомощный рейнджер (без сознания или парализованный) не способен получать преимущества уворачивания.

Мастерство в Стиле Боя (Экс): На 11-м уровне владение избранным стилем боя рейнджера (стрельба из лука или сражение с оружием в каждой руке) вновь повышается. Если он выбрал на 2-м уровне стрельбу из лука, то он принимает, будто теперь у него есть черта Улучшенный Прицельный

Выстрел (стр. 100), даже если не соответствует необходимым условиям для этой черты.

Если на 2-м уровне он выбрал сражение с оружием в каждой руке, то он принимается, будто теперь у него есть черта Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке, даже если он не соответствует необходимым условиям для этой черты.

Как и раньше, эти преимущества стиля боя действуют лишь когда рейнджер одет в легкий тип доспехов, или вовсе без доспехов. Он теряет все преимущества от стиля боя, как только надевает средние или тяжелые доспехи.

Камуфляж (Экс): Рейнджер 13-го уровня и выше способен использовать навык Скрытности в любом типе природной местности, даже если местность не дает ему укрытия.

Скрыться в Поле Зрения (Экс): Будучи на природной местности, рейнджер 17-го уровня и выше способен применять свой навык Скрытности, даже если за ним наблюдают.

Начальный Комплект Эльфа Рейнджера

Доспех: Доспех из выдубленной кожи (+3 КД, штраф проверки из-за доспехов –1, скорость 9м., вес 9,0 кг.)

Оружие: Длинный меч (1d8, крит. 19-20/×2, 1,8 кг., одно-ручное, рубящее)

Короткий Меч, не основная рука (1d6, крит. 19-20/×2, 0,9 кг., облегченное, колющее)

К вниманию: Нанося удары обеими мечами, к каждой атаке, рейнджер переносит штраф в –4 к атакам с длинным мечом, и –8 с коротким. Если у рейнджера есть бонус Силы, добавляйте лишь его половину, к повреждению коротким мечом, находящегося в не основной руке рейнджера, но полный бонус Силы к повреждениям с длинным мечом.

Длинный Лук (1d8, крит. ×3, диапазон 30м., 1,35 кг., колющее).

Выбор Навыков: Выберите количество навыков, равное 6+ модификатор Интеллекта.

Навыки	Ранги	Параметр	Доспех
Искусство Выживания	4	Мудр	—
Скрытность	4	Ловк	–1
Бесшумное Передвижение	4	Мудр	–1
Прислушивание	4	Мудр	—
Отслеживание	4	Мудр	—
Знание (природа)	4	Мудр	—
Взбирание	4	Сила	–1
Лечение	4	Мудр	—
Плавание	4	Сила	–2
Поиск	4	Интел	—

Отличительная черта: Выстрел Вблизи.

Избранный Враг: Магический Зверь.

Снаряжение: Вещмешок и бурдюк, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Три факела. Колчан с 20 стрелами.

Золото: 2d4 зм.

ЧАРОДЕЙ

Чародеи создают магию, как поэты творят свои стихи; с врожденным талантом, отполированным практикой. У них нет книг, наставников, теорий – они просто берут силу, и направляют её в нужную им сторону. Некоторые чародеи, поговаривают, что в их венах течёт кровь драконов. Возможно это и правда, ведь не секрет, что некоторые могущественные драконы способны принимать человеческий облик, и даже заводить себе среди гуманоидов возлюбленных, и тяжело доказать, нет ли у этого чародея в предках дракона. У чародеев очень часто выдающаяся внешность, нередко с примесью какой-то экзотики, указывающей на их необычное происхождение. Но всё же, разговоры о том, что чародеи являются частично драконами, преувеличены самим чародеями, или завистливыми слухами тех, кому не досталась одарённость чародеев.

Приключения: Наиболее обычно, чародей отправляется в дорогу авантюру, чтобы усилить свои способности. Лишь постоянно применяя, он способен расширить свои ограничения. Сила чародея, наполовину врожденная, наполовину составляющая его душу. Развитие своей силы, является основной целью большинства чародеев, вне зависимости от того, в каких направлениях они её применяют.

Некоторые добрые чародеи ведомы жаждой самоутверждения. Отмеченные своей силой, выделяющиеся от остальных, они стараются завоевать свое место в обществе, и самоутвердятся. Однако, злые чародеи, также ощущающие себе непохожими на остальных – остаются в стороне, и смотрят

Таблица 3-17: ЧАРОДЕЙ

Уровень	Бонус Атаки	Спб Стойк.	Спб Рефл.	Спб Воли	Особое	Заклинаний в День									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	Призыв талисмана	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

на всех с высока. Они смотрят на приключения, как способ приобретения силы над теми, кто раньше смотрел на них свысока.

Характеристика: Чародеи применяют свои заклинания благодаря врожденной силе, а не через длительные, упорные тренировки. Их магия более интуитивна, а не логична. Они знают меньше заклинаний чем маги, позже получают доступ к мощным заклинаниям чем их собратья по магии, но они способны значительно чаще активировать заклинания, и им не нужно выбирать и подготавливать их наперед. Также, чародеи не способны специализироваться в определенных школах, в отличие от магов.

Так как чародеи приобретают свои силы без затраты многих лет кропотливого изучения, в отличие от магов, у них больше времени на изучение боевых навыков. Чародеи квалифицированы со всеми видами простого оружия.

Мировоззрение: Для чародея, магия – интуитивное искусство, а не наука. В их классе превалирует свобода, хаос, дух созидания, над дисциплинированным разумом, именно поэтому, большинство чародеев склонны быть хаотичными в своём мировоззрении.

Религия: Одни чародеи поклоняются Боккобу (богу магии), в то время как другие почитают Вии Джасу (богиню магии и смерти). Однако большинство чародеев, поклоняются всевозможным богам, или же вообще никаким. (Волшебники как правило, перенимают поклонение Боккобу или Вии Джасе, через своих наставников, а большинство чародеев самоучки, не имеющие учителя, прививающего им какую-то религию).

Предпосылки: Первые свои силы, чародей приобретает при достижении половой зрелости. Их первые заклинания несовершенные, спонтанные, не контролируемые, а иногда опасные. В доме с начинающим чародем, происходят непонятные звуки, вспышки света, создавая впечатление, что дом населён призраками. В какое-то время, молодой чародей осознает, что он обладает какой-то внутренней силой. С этого момента он начинает практиковать, и усиливать свои способности.

Изредка, чародею улыбается удача, и судьба его сводит с более зрелым, опытным чародем, помогающим ему осознать и правильно применить свои новые силы. Но куда более чаще, молодые чародеи остаются сами по себе, их прежние друзья боятся их изменений, а родные и близкие не понимают. У чародеев нет чувства единения группы. В отличие от магов, они слишком мало получают обмениваясь знаниями, и по этому не чувствуют особой привязанности к совместной работе.

Расы: Большинство чародеев становятся люди или полуэльфы. Однако, врожденный талант чародейства, непредсказуем, и способен проявиться в любом представителе распространённой расы.

Заклинатели из варварских земель, тесно связанные с магией, чаще всего бывают чародеями, а не магами. Наиболее чаще, среди таких рас, чародеи встречаются в сообществах кобольдов. Они страстно, хотя и невнятно, пытаются доказать свою теорию «крови драконов».

Отношения с Другими Классами: Чародеи наиболее часто уживаются с «самостоятельными» классами, такими

как друиды и воры. Иногда они считают, что они находятся в некотором преимуществе перед более дисциплинированными классами, такими как паладины или монахи. Так как они используют те же заклинания, что и маги, но активируют их немного другим способом, они испытывают к классу магов некоторый дух конкуренции.

Роль: Чародей обычно определяет свою роль через выбор своих заклинаний. Чародей, фокусирующийся на заклинаниях несущих повреждение, обычно выполняет роль центра нападения команды, другой же, выбирающий более спокойную магию, такую как очарования или иллюзии, выбирает себе более тихую роль. Группу с чародем желательно иметь дополнительного заклинателя, такого как бард, друид, жрец или даже маг, чтобы восполнять недостаток многообразности в магии чародея. Обладающие некоторым духом присутствия силы, позволяющей им оказывать большее влияние на людей, часто они выступают «лицом» команды искателей приключений, ведя переговоры, сделки и беседы за остальных членов команды. Заклинания чародея, очень часто помогают ему оказать дополнительное влияние на других, или в получении необходимой информации, делая из него великолепного дипломата или шпиона в команде.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У чародеев следующие игровые способности.

Параметры: Обаяние определяет, то насколько мощные заклинания, способен активировать чародей, а также их количество в день, и насколько сложно устоять перед этими заклинаниями (смотрите ниже Заклинания). Как и маг, чародей получает некоторые преимущества, имея высокие показатели Ловкости и Телосложения.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хит-Поинтов: d4.

Таблица 3-18: ЗНАЕМЫЕ ЧАРОДЕЕМ ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень	Количество Знаемых Заклинаний									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Навыки Класса

Навыками класса чародея являются (и их ключевой параметр): Блеф (Обн), Знание (магия), Искусство Магии (Интел), Концентрация (Тело), Профессия (Мудр), Ремесло (Интел). Смотрите Глава 4: Навыки, с ознакомлением описания навыков.

Пункты Навыков на 1-м Уровне: (2 +Мод-тор Интеллекта) ×4.

Пункты Навыков на Каждом Новом Уровне: 2+Мод-тор Интеллекта.

Особенности Класса

Всё нижеследующее, является классовыми особенностями чародея.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Чародеи знакомы со всеми видами простого оружия. Они не опытыны в обращении с любыми видами доспехов или щитов. Любой тип доспехов, влияет на телодвижения, что может привести к провалу заклинаний (в том случае, если у заклинания есть соматический компонент).

Заклинания: Чародей способен активировать волшебные заклинания (того же типа заклинаний, что и доступны для бардов и магов), которые представлены в списке заклинаний мага/чародея (стр 191). Он может применять их в любом порядке, без предварительного подготавливания, как это делают жрец или маг (смотрите ниже).

Для активации и заготовки заклинания, чародей должен обладать Обаянием как минимум 10+уровень заклинания. (Обн 10 для заклинаний 0-го уровня, Обн 11 для заклинаний 1-го уровня и т.д.). Класс Сложности спасбросков против заклинания чародея, рассчитывается по формуле: 10+уровень заклинания+модификатор Обаяния чародея.

Как и остальные заклинатели, маг может применять лишь определенное количество заклинаний, определенного уровня, в день. Его базовое дневное ограничение по уровню указано в Таблице 3–16: Чародей. В дополнение он получает бонусные заклинания, которые зависят от Обаяния чародея (смотрите Таблицу 1–1: Модификаторы Параметров и Бонусные заклинания, стр. 8).

Выбор заклинаний чародея чрезвычайно ограничен. Он начинает игру с четырьмя известными заклинаниями 0-го уровня (также называемыми кантрипами), и двумя заклинаниями 1-го уровня, выбор заклинаний зависит от вас. На каждом уровне, чародей приобретает одно или более новых заклинаний, как отмечено в Таблице 3–20: Чародей, Количество Известных Заклинаний. (К вниманию: Число заклинаний, которые может знать чародей, не попадают под влияние бонуса Обаяния (если таковой есть); число в Таблице 3–20, строго фиксированное). Эти новые заклинания могут быть из списков заклинаний чародея и мага (стр. 191), или же, это могут быть не стандартные заклинания, которые чародей познал в результате каких-то излучений. К примеру, чародей со свитком или книгой заклинаний, в которой присутствует необычное магическое заклинание (которого нет в списке чародея в этой книге) может быть взято как новое, при достижении персонажем нового уровня, учитывается, что заклинание соответствующего уровня магии. В любом случае, чародей не способен изучить заклинания более быстрым способом, чем это обозначено. Это просто позволяет чародею приобретать новые заклинания, отсутствующие в списке заклинаний чародея и мага.

Хэннет



Достирая 4-го уровня, а затем на каждом четном уровне по чародею (6-м, 8-м, и т.д.), чародей способен выбирать и выучивать новое заклинание, вместо старого, которое он знал до этого. По эффекту, чародей «теряет» старое, но получает новое. Новое заклинание должно быть того же уровня, что и старое, и как минимум на два уровня ниже от самых высоких заклинаний, которые чародей может активировать на данный момент. Например, достигнув 4-го уровня, чародей может обменять одно заклинание 0-го уровня (на два уровня ниже за его самые высокие заклинания – 2-го уровня), на другое заклинание 0-го уровня. На 6-м уровне он может обменять одно заклинание 0-го или 1-го уровня (так как теперь он имеет доступ к заклинаниям 3-го уровня), такого же уровня. Чародей может обменивать только одно заклинание на одном из возможных уровней, и должен определиться, меняет он, или нет заклинание, при получении новых заклинаний на новом уровне.

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКОВ И ДОСПЕХИ

Маги и чародеи, не знают как эффективно носить доспехи. В любом случае, они могут надеть любые доспехи (хотя они в них будут выглядеть смешными), а также могут научиться их использовать с помощью тренировок в соответствующих типах доспехов (Черты Квалификации различных Доспехов – лёгких, средних и тяжёлых, а также черта Квалификация в Щитах), возможно добавление мультикласса даст им возможность использования доспехов (смотрите Мультиклассовые Персонажи, позже в этой главе). Но даже в доспехах, в которых он или она квалифицированы, маг или чародей всеравно ощущают помехи при активации.

Для большинства персонажей ношения доспехов или щита вызывает осложнение при активации магических заклинаний (смотрите Шанс Провала Магического Заклинания, стр. 12). Доспехи ограничивают сложные телодвижения, необходимые при активации заклинаний с соматическим компонентом (у большинства заклинаний). Чтобы найти шанс провала заклинания для мага или чародея одетого в какой-то тип доспехов, сверяйтесь с Таблицей 7-5: Доспехи и Щиты (стр. 12).

В тоже время, барды способны нормально носить лёгкий тип доспехов, а также без штрафов применять свои заклинания в этих доспехах. В любом случае, они могут надеть более тяжёлые доспехи, а также могут научиться их использовать с помощью тренировок в соответствующих типах доспехов (Черты Квалификации Доспехов – средних и тяжёлых). Но в таких доспехах, они квалифицированы, однако все переносят штраф провала заклинания.

Если же, у заклинания нет соматического компонента, магический заклинатель способен свободно активировать его, не снимая доспехов. Такие заклинания, заклинатель способен применять, даже будучи связанным, или находящимся в захвате (хотя здесь применяется проверка Концентрации). Также, метамагическая черта, Неподвижное Заклинание, позволяет заклинателю готовить и активировать заклинания на один уровень выше за его стандартный, но без соматического компонента, и в этом случае не снимать также доспехи, не опасаясь провала заклинания. Смотрите Главу 5: Отличительные Черты, для большей информации о метамагических чертах, такой как Неподвижное Заклинание.

В отличие от жреца или мага, чародею не приходится подготавливать свои заклинания. Число заклинаний, которые он способен применить в день, повышено за счёт бонусных (если есть). В качестве примера приведём Хэннета, чародея первого уровня, который способен с активировать четыре раз в день заклинания 1-го уровня – 3, за счёт того, что он персонаж 1-го уровня (смотрите Таблицу 3-19: Чародей), плюс одно благодаря высокому показателю Обаяния 15. Однако он знает лишь два заклинания 1-го уровня: магическая стрела и сон (смотрите Таблица 3-20: Знаемые Чародеем Заклинания). В любой день, он способен с активировать четыре раза магическую стрелу, или четыре раза сон, или любую комбинацию из этих двух заклинаний, но не более, четырёх раз в день. Ему не нужно думать наперёд, какие заклинания ему необходимо заучить.

Талисман: Чародей способен призывать талисмана. Этот процесс точно такой же, как и у мага (смотри описание на стр. 42). Талисман – магическая, необычайно сильная и интеллектуальная версия маленького животного (смотри на странице 42). Оно является магическим зверем, а не животным. Существо выполняет роль спутника и слуги.

Неббин
[Гном -
Иллюзи-
онист]



Начальный Комплект Человека Чародея

Доспех: Нет, (скорость 9м.)

Оружие: Короткое копье (1d6, крит. 18-20/×2, диапазон 6 м., 1,35 кг., одноручное, колющее)
Легкий Арбалет (1d8, крит. 19-20/×2, диапазон 24м., 1,8 кг., колющее)

Выбор Навыков: Выберите количество навыков, равное 3+модификатор Интеллекта. (набор навыков смотрите на следующей странице).

Отличительная черта: Прочность.

Бонусная Черта: Боевая Активация

Арсенал Заклинаний: Заклинания 0-го уровня—определение магии, призрачный звук, свет, чтение магии.

Заклинания 1-го уровня: магическая стрела, сон.

Снаряжение: Вещмешок с бурдюком, еда на один день пути, походное одеяло, мешок, кремь и огниво. Лампа с козырьком, и три порции (3 по 0,5 литра) масла. Мешочек для компонентов заклинаний. Колчан с 10 арбалетными стрелами.

Золото: 3d4 зм.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ В ШКОЛАХ

Школой является одна из восьми следующих групп заклинаний, каждая разделённая по определенной основе, например иллюзия или некромантия. Маг способен специализироваться в одной из школ магии (смотрите ниже). Специализация позволяет магу активировать дополнительные заклинания из своей избранной школы, но запрещает применение заклинаний из одной или нескольких других школ. По сути, маг получает исключительное мастерство в одной школе, отрицая изучение других школ.

Маг-специалист может подготавливать по одному дополнительному заклинанию из своей школы специализации в день, на каждый уровень заклинаний. Он также получает +2 бонус к проверкам Искусства Магии при изучении новых заклинаний из своей избранной школы (смотрите Добавление Заклинаний в Книгу Заклинаний Мага, стр. 17).

Волшебник должен определиться с выбором специализации школы только на 1-м уровне. Чем более сложная школа для специалиста, тем больше времени он должен уделять для её обучения. Некоторые школы могут потребовать от мага отказ лишь от двух школ магии сразу (если только он не выберет специализацию в ворожбе, смотрите ниже). Например, если он выбирает специализацию в колдовстве, он может отказаться от очарования и некромантии, или заклатья и превращения. Маг-специалист, не может применять заклинания из запретных школ, даже путём активации заклинаний этих школ со свитков или волшебных палочек. Позже, выбранную специализацию изменить нельзя.

Здесь Представлены восемь школ волшебной магии: Защиты/Отрицания, Колдовства, Ворожбы, Очарования, Заклатья, Иллюзии, Некромантии и Превращения. Заклинания, не попадающие ни в одну из этих групп, называются универсальными заклинаниями.

Защиты/Отрицания: Защищающие, блокирующие и отражающие заклинания. Специалиста этой школы называют Отказником.

Колдовства: Заклинание призывающие существ или материалы к заклинателю. Специалиста этой школы называют Колдуном.

Ворожбы: Заклинание показывающие информацию. Специалиста из этой школы называют Предсказатель. В отличие от остальных школ, специалист этой школы, должен выбрать только одну любую запрещённую школу на свой выбор.

Очарования: Заклинания наделяющие реципиента какой-то способностью, или дающие заклинателю какую-то силу над другим существом. Специалиста этой школы называют Завораживатель.

Заклатья: Заклинания манипулирующие энергией, или создающие что-то из ничего. Специалиста из этой школы называют Кудесник.

Иллюзии: Заклинания изменяющие собственные восприятия, или создающие фальшивые образы. Специалиста из этой школы называют Иллюзионист.

Некромантии: Заклинания манипулирующие, создающие или уничтожающие жизнь или жизненные силы. Специалиста этой школы называют Некромант.

Превращения: Заклинания изменяющие реципиента физически, или изменяющие параметры более искусными способами. Специалиста из этой школы называют Преобразователь.

Универсальная: Не школа, но всё же одна из категорий, которые способен изучить любой маг. Маг не может избрать Универсальную школу как специализацию, а также не может указать её как запрещённую. Лишь небольшое количество заклинаний попадают в эту школу.

Навык	Ранги	Параметр	Доспех
Искусство Магии	4	Интел	—
Концентрация	4	Тело	—
Знание (магия)	4	Интел	—
Блеф	4	Обн	—
Сбор Информации (ск)	2	Обн	—
Дипломатия (ск)	2	Обн	—
Скрытность (ск)	2	Ловк	0
Бесшумное Передвижение(ск)	2	Ловк	0

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 роздает 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).

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 снижать 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. (Смотрите Мультиклассовые Персонажи на стр. 59).

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 Спасбросков: Как и базовый бонус атаки, спасброски персонажа повышаются с разной скоростью с повышением в уровне. Проверьте бонусы спасбросков, возможно один из них поднялся на +1. Некоторые из спасбросков повышаются на каждом новом чётном уровне, а некоторые на каждом новом делимом на три.

4. 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).

5. 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.

6. 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 классowego (не округляется ни вверх ни вниз). Смотрите 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 обруча 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.

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 Таблицу 5-1: Отличительные Черты, стр. 90). 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.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Продвигаясь в уровнях, персонаж может добавлять себе новые уровни. Параметры класса, из различных классов персонажа совокупные, и определяют суммарные показатели параметров мультиклассового персонажа. Мультиклассовость улучшает многосторонность персонажа, но ценой ухудшения сосредоточивания на одном классе.

КАК ДЕЙСТВУЕТ

МУЛЬТИКЛАССОВОСТЬ

Достигнув 4-го уровня, вор Лидда принимает решение, расширить свой ассортимент возможностей, изучая волшебное искусство. Она находит наставника согласного дать ей основы учений магов, она также проводила много времени наблюдая за действиями Мйали, волшебницы из её группы, когда та подготавливала свои заклинания каждое утро. И когда Лидда набрала 10,000 Оп, она перешла на 5-й уровень. Но вместо того, чтобы стать вором 5-го уровня, она становится вором 4-го/магом 1-го уровней. Теперь, вместо выгод получаемых при получении нового уровня по вору, она получает выгоды за 1-й уровень в классе мага. Она бросает Кубик Хит-Поинтов мага (d4), получает +2 к спасброскам Воли, и 4 пункта навыков (2 за уровень мага, и +2 за бонус параметра Интеллекта 14) распределяемые как у волшебника. Эти преимущества добавляются уже к имеющимся показателям по классу вора. Её базовый бонус атаки, спасброски Рефлекса и Стойкости не повышаются, так как их показатели для мага 1-го уровня равны 0. Она получает начальную книгу заклинаний мага 1-го уровня, и возможность активации заклинаний. Однако её воровские навыки и способность коварной атаки не повышается. Она может потратить свои 4 пункта навыков на воровские навыки, но, в данном случае, они будут приниматься как смежные с классом, и поэтому эти пункты навыков, поднимут воровской навык лишь на пол-ранга. (Исключение только для навыков Ремесло или Профессия, так как они являются навыками класса как для мага, так и для вора).

Достигнув 15,000 Оп, она становится персонажем 6-го уровня. И она решает продолжать путь мага, поэтому она вновь повышает свой уровень в маге, а не в воре. И она вновь получает преимущества по классу мага, а не вора. Как маг 2-го уровня, она бросает новый Кубик Хит-Поинтов (d4), её базовая атака и спасбросок Воли повышаются на +1, она получает 4 пункта навыков, и может дополнительно подготавливать по одному заклинанию в день из 0-го уровня и 1-го (в соответствии с Таблицей 3-11: Маг).

Помимо этого, как персонаж 6-го уровня в целом, она получает новую отличительную черту (как отмечено в Таблице 3-2: Преимущества Зависящие от Уровня и Опыта на стр. 22).

С этого момента Лидда персонаж 6-го уровня: 4-го вор/2-го маг. Она активирует заклинания как 2-го уровня, и применяет коварную атаку как вор 4-го. Её боевые навыки всё же лучше чем у вора 4-го уровня, так как за то время пока она была магом, она узнала кое-что новое о сражениях. (Её базовый бонус атаки поднялся на +1, когда она стала магом 2-го уровня). Её базовый бонус Рефлекса остался прежним +4 (+4 по вору и +0 по магу), лучше всё же чем у мага 6-го уровня, но хуже чем у вора 6-го уровня. Её базовый бонус спасброска Воли составил +4 (+1 за вора, и +3 за мага), выше, чем у вора 6-го уровня, но хуже чем у мага 6-го уровня. Достигнув нового уровня, Лидда может решить какой класс она повысит в этот раз. Конечно, если она хочет ещё больше разнообразить свои способности, она может взять ещё и третий класс, например, воин.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССОВ И УРОВНЕЙ

Параметрами мультиклассового персонажа является сумма параметров каждого из классов персонажа.

Уровень: «Уровень персонажа» совокупный уровень персонажа. Он определяется с общего количества очков Опыта, и используется для определения количества повышений параметров и отличительных черт, в соответствии с Таблицей 3-2: Преимущества Зависящие от Уровня и Опыта. «Уровень Класса» уровень класса персонажа в определённом классе, в соответствии с таблицами для конкретного класса. Уровень

одно-классового персонажа равняется его уровню класса.

Кубик Хит-Поинтов: Персонажа от любого класса получает определённый Кубик Хит-Поинтов, полученные хит-поинты прибавляются к уже имеющимся.

Базовый Бонус Атаки: Суммируйте базовые бонусы атаки классов, для получения базовой атаки персонажа. Если персонаж равен +6 или более, персонаж получает вторичные атаки. Базовый бонус атаки можно найти в Таблице 3-1: Базовые Спасброски и Базовые Бонусы Атак, для определения, сколько вторичных атак приобретает персонаж, и какие бонусы. Для примера, 6-го уровня вор/4-го маг будет иметь базовый бонус атаки +6 (+4 за класс вора и +2 за класс мага). Только базовый бонус атаки +6, позволяет проведение второй атаки с бонусом +1 (как в Таблице 3-1: Базовый Бонус Атаки и Спасбросков +6/+1), но если в целом бонус атаки вора +4, или +2 мага по отдельности не дают возможности проведения дополнительной атаки.

Спасброски: Базовые спасброски для каждого класса суммируйте. Вор 7-го/маг 4-го получит +3 к спасброскам Стойкости (+2 за 7-й уровень вора и +1 за 4-й по магу), +6 к Рефлексу (+5 и +1), и +6 к спасброскам Воли (+2 и +4).

Навыки: Персонаж сохраняет и получает доступ ко всем доступным навыкам его классов. Для того чтобы просчитать максимальные ранги в одном из классовых навыков, вам необходимо применять формулу: максимальный ранг в навыке класса 3+уровень персонажа.

Если навык не классовый для любого из нескольких классов персонажа, та максимальный ранг в этом навыке равен половине от максимума в классовом навыке.

К примеру, вор 7-го/маг 4-го (персонаж 11-го уровня) может иметь максимум 14 рангов в навыках по вору или магу. И максимум 7 рангов в навыках не связанных с вором или магом.

Особенности Класса: Персонаж располагает всеми классовыми особенностями своих классов, а также переносит штрафы всех ограничений которые имеют эти классы. (Исключение: Персонаж берущий себе в мультикласс варвара, не становится безграмотным). Некоторые классовые особенности не совмещаются с навыками или особенностями других классов. К примеру, хотя вор и квалифицирован в применении лёгкого типа доспехов, вор/маг всё также имеет шанс провала своих волшебных заклинаний, активируя их одетым в доспехи.

В особых случаях, изгнание нежити, у жрецов и опытных паладинов эта та же способность. Если персонаж паладин 4-го и выше уровня, эффективность его изгнания нежити приравнивается его уровень жреца плюс паладина, и минус 3. Так паладин 5-го/жрец 4-го уровней изгоняет нежить как жрец 6-го уровня.

В особом случае со сверхъестественным уворачиванием, как опытный варвар, так и опытный вор имеют ту же особенность. Когда варвар или вор получают эту способность второй раз, вместо этого они получают улучшенное сверхъестественное Уворачивание, если у него его не было до этого. Его уровни по варвару и вору суммируются, при определении уровня вора, когда атакующий может его фланкировать. Например варвар 2-го уровня/вор 4-го может быть фланкирован лишь вором 10 уровня или выше.

Отличительные Черты: Мультиклассовые персонажи приобретают новую черту на каждом третьем уровне персонажа, вне зависимости от уровней своих классов (смотрите Таблицу 3-2: Преимущества Зависящие от Уровня и Опыта).

Повышение Параметра: У мультиклассового персонажа повышение параметра происходит на каждые четыре уровня персонажа, вне зависимости от его уровней класса (смотрите Таблицу 3-2: Преимущества Зависящие от Уровня и Опыта).

Заклинания: Персонаж получает заклинания в зависимости от своих классов. Так опытный друид/рейнджер может иметь заклинание защита от элементов, как по друиду, так и по рейнджеру. Но так как это заклинание зависит от уровня класса заклинателя, игрок должен акцентировать своё внимание по какому классу персонаж приготавливает и активирует заклинание защита от элементов, рейнджер или друид.

ДОБАВЛЕНИЕ ВТОРОГО КЛАССА

Когда одно-классовый персонаж получает новый уровень, он может повысить его дальше, или взять новый класс, получая в нём 1-й уровень. (Персонаж не может получать ещё 1 первый уровень в подобном классе, даже если это позволит ему выбрать другие классовые особенности, как например иной комплект сфер у жреца). МП может ограничивать доступ выбора, в соответствии с совместимостью классов, навыков, опыта и тренировок. К примеру, персонажу необходимо найти учителя, который обучит его основам его нового класса. Помимо этого, МП может потребовать от персонажа, чтобы тот заранее объявил о принятии решения становления мультиклассовым персонажем, чтобы его персонаж «тренировался» прежде чем он совершит продвижение до нового уровня, что бы персонаж смог попрактиковать свои будущие навыки. В этом случае, приобретение мультикласса является результатом предыдущих изучений и тренировок, а не просто внезапным приобретением.

Персонаж получает все базовые бонусы атак и спасбросков, навыки класса, квалификацию в оружии и доспехах, заклинания и другие особенности для 1-го уровня этого класса, а также соответствующий этому классу Кубик Хит-Поинтов. В дополнение, персонаж получает количество пунктов навыков на уровень, соответствующие этому классу (а не число пунктов навыков×4, как в случае с персонажем 1-го уровня).

Приобретение нового класса, это не то же самое что стартование персонажа в этом классе. Некоторые из преимуществ персонажа первого уровня указывают на его тренировки в молодости, с затрачиванием большого количества времени на тренировки. Приобретая новый класс, персонаж не получает следующие стартовые бонусы, которые получает персонаж начиная карьеру искателя приключений:

- Максимум Хит-Поинтов на первом Кубике Хит-Поинтов.
- Умножение на четыре пунктов навыков.
- Стартовое снаряжение
- Стартовое золото
- Животного-спутника (только друид).

ПРОДВИЖЕНИЕ В УРОВНЕ

Каждый раз, когда мультиклассовый персонаж поднимается в уровне, он может поднять на один, какой-то из своих классов, или взять новый класс, получая в нём 1-й уровень.

Когда мультиклассовый персонаж повышает свой класс на один уровень, все стандартные преимущества, которые получают все персонажи при развитии в уровнях в этом классе: дополнительный Кубик Хит-Поинтов, Класс Доспеха, возможные бонусы по базовой атаке и спасброскам (в зависимости от класса и нового уровня), возможные классовые особенности (отмечено в классе), новые заклинания и новые пункты навыков.

Пункты навыков используются в соответствии с классом, в котором поднимается мультиклассовый персонаж (смотрите Таблицу 4-1: Пункты Навыков на Уровень стр. 62). Навыки приобретаются в соответствии с доступом к ним поднимаемого класса, сверяйтесь Таблицей 4-2: Навыки.

Правила для ведения игры с персонажами выше 20-го уровня (включая мультиклассовых персонажей выше 20-го уровня), будут рассмотрены в книге *Руководство Мастера Подземелий*.

ОПЫТ ДЛЯ МУЛЬТИКЛАССОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ.

Развитие и поддержание навыков и параметров более чем в одном классе весьма обременительно. В зависимости от расы и класса персонажа, он имеет или не имеет штрафов в очках Опыта.

Уравновешенные Уровни: Если у вашего мультиклассового персонажа классы приблизительно на одном уровне (все пв пределах одного уровня друг от друга), то он способен поддерживать баланс между своими классами и не переносит штрафов в Опыте. К примеру, маг 4-го/вор 3-го уровней, не переносит штраф в очках опыта, так же как и воин 2-го/маг 2-го/вор 3-го.

Неуравновешенные Уровни: Если разрыв между двумя классами мультиклассового персонажа составляет два и более уровней, нагрузка в развитии и поддержании навыков на различных уровнях имеет свои потери. Ваш мультиклассовый персонаж переносит штраф в -20% опыта, за каждый класс который расположен ниже, более чем на один уровень от более развитого класса. Эти штрафы начинают действовать когда персонаж прибавляет класс, или поднимает класс какого-то уровня слишком высоко. К примеру маг 4-го/вор 3-го уровней не переносит штрафов, в тоже время, как только он поднимет свой уровень по магу до 5-го, он получает штраф в 20%, который будет действовать до тех пор, пока он не уравновесит свои уровни.

Расы и Опыт Мультикласса: Расово желаемый класс (смотрите описание каждой расы во Второй Главе: Расы) не рассчитывается как класс, несущий персонажу 20% штрафа. В таких случаях, штраф Опыта рассчитывается, не принимая к вниманию желаемый класс. К примеру, Бергвин персонаж 11-го уровня, гном (9-го уровня вор/2-го уровня бард). Он не переносит штрафа в опыте, так как лишь один его класс не желаемый. (Бард желаемый класс для гномов). Предположим, что достигнув 12-го уровня, он добавляет себе третий класс воина, становясь 9-го вор/2-го бард/1-го воин. К дальнейшему опыту он переносит штраф в -20% опыта, так как его уровень воина значительно ниже вора. Когда он будет награжден за приключение в размере 1,200 очков опыта, он получит лишь 80% из них, то есть 960 единиц опыта. Если он, достигнув 13-го уровня, примет решение взять ещё один класс, например жреца, то тогда он будет, переносит -40% штрафа к опыту.

Когда вы определяете, какие из классов мультиклассового персонажа уравновешенны, не учитывайте желаемый класс персонажа. Дварф воин 7-го/жрец 2-го, не переносит штрафов в опыте, даже если прибавит новый класс, 1-й уровень вора, так его уровни жреца и вора имеют разрыв лишь в одну единицу. Отметьте то, что в этом случае самым высоким уровнем принимается класс жреца, так как класс воина, желаемый для дварфов/карликов.

Для человека и полуэльфа, самый высокий из его классов, и считается его желаемым классом.

© Студия Фэнтези «PHantom»
только для некоммерческого использования
контактный адрес: vdmalex@ua.fm



Машинница Лидда способна прокрасться бесшумно к дверям, приложить ухо и услышать, как жрец троглодит активирует заклинание на своё домашнее животное – адскую гончую. Если же жрец Джозан попытается сделать то же самое, то скорее всего, он наделает столько шума, что его услышит адская гончая. Однако, он способен узнать какое заклинание активирует злой жрец. Все эти действия очень зависят от навыков этих персонажей (в этом примере использовались Бесшумное Передвижение, Искусство Магии и Прислушивание).

ОБЩЕЕ О НАВЫКАХ

Ваши навыки выражают множество ваших способностей, и вы можете с получением нового уровня развивать их все лучше и лучше.

Приобретение Навыков: На каждом новом уровне вы можете получить 2, 4, 6 или 8 пунктов навыков для приобретения навыков. Если персонаж получает самый первый свой уровень (то есть в самом начале игры), добавьте модификатор Интеллекта к этому количеству, и умножьте на четыре, а затем добавьте 4 дополнительных пункта навыков для персонажа человека.

Если вы покупаете классовый навык (такой, как Прислушивание для вора, Искусство Магии для жреца), вы получаете 1 ранг (который равен бонусу +1 при проверке навыка) за каждый вложенный пункт навыков. Если вы приобретаете навык из классовых навыков не свойственных вашему классу (навык смежного класса), вы получаете пол-ранга за каждый пункт навыков. Максимальный ранг в вашем навыке класса равен вашему уровню +3. В навыке смежного класса limita от этого количества (не округляется вверх или вниз).

Применение Навыков: Для проверки навыка вы бросаете:

$1d20 + \text{модификатор навыка}$

(В модификатор навыка входят: ранг навыка + модификатор параметра + добавочные модификаторы)

Этот бросок выполняется также, как бросок атаки или спасброска. Чем выше бросок, тем лучше. В любом случае, вам необходимо превысить определенный Класс Сложности (КС), или попытаться преодолеть проверку другого персонажа. К примеру, чтобы незаметно прокрасться мимо стражи, Лидда должна превысить проверку Прислушивания стражи, своей проверкой Бесшумного Передвижения.

Ранг Навыка: Указывает какое количество пунктов навыка вложил персонаж в определенный навык. Но возможно использование множества навыков, даже если персонаж не имеет в них рангов; это называется как, выполнение проверки нетренированного навыка.

Модификатор Параметра: Используемый в проверке навыка, модификатор ключевого параметра навыка (параметра наиболее тесно связанного с навыком). Каждый ключевой параметр для навыка отмечен в Таблице 4-2: Навыки.

Добавочные Модификаторы: Они включают в себя расовые бонусы, штрафы проверки из-за доспехов, бонусы от отличительных черт и прочее.

ПОЛУЧЕНИЕ РАНГОВ НАВЫКОВ

Ранги определяют, насколько натренирован ваш персонаж или насколько он опытен в данном навыке. У каждого из ваших навыков есть ранги, от 0 (для навыка, в котором ваш персонаж нетренирован), до числа, равного 3+уровень персонажа (для персонажа который повысил свой навык до максимального ранга). При проведении проверки навыка, вы добавляете ранги навыка к броску, как часть модификатора навыка, поэтому, чем больше рангов у вас в навыке, тем выше будет показатель проверки вашего навыка.

Ранги отмечают насколько вы квалифицированы или тренированы в навыке. В целом, хотя любой может удачно бросить кубик, но все-таки 10 рангов у персонажа в необходимом навыке имеют большую степень тренировки и опытности, чем 9 рангов или менее.

Начальные комплекты классов в Главе 3, дают необходимый набор выбора навыков для персонажей 1-го уровня, они подразумевают, что вы даёте по максимуму (повышены до максимально допустимого ранга) у каждого навыка, который вы приобретаете, поэтому список выбора соответственно короткий. Хотя выбор навыков из стартового пакета весьма отличается от тех, которые вы захотите самостоятельно приобрести на ваши очки навыков на 1-м уровне.

Параграф Навыки на странице 59 в Главе 3: Классы описывает распределение навыков для мультиклассовых персонажей.

Таблица 4-1: Пункты Навыков на Уровень

Класс	Пункты Навыков на 1-м уровне*	Пункты Навыков на каждом Новом уровне**
Бард	(6 + Мод-тор Интл.)×4	6 + Мод-тор Интл.
Варвар	(4 + Мод-тор Интл.)×4	4 + Мод-тор Интл.
Воин	(2 + Мод-тор Интл.)×4	2 + Мод-тор Интл.
Вор	(8 + Мод-тор Интл.)×4	8 + Мод-тор Интл.
Друид	(4 + Мод-тор Интл.)×4	4 + Мод-тор Интл.
Жрец	(2 + Мод-тор Интл.)×4	2 + Мод-тор Интл.
Маг	(2 + Мод-тор Интл.)×4	2 + Мод-тор Интл.
Монах	(4 + Мод-тор Интл.)×4	4 + Мод-тор Интл.
Паладин	(2 + Мод-тор Интл.)×4	2 + Мод-тор Интл.
Рейнджер	(6 + Мод-тор Интл.)×4	4 + Мод-тор Интл.
Чародей	(2 + Мод-тор Интл.)×4	2 + Мод-тор Интл.

* Люди добавляют на первом уровне +4 к этой совокупности пунктов

** На каждом новом уровне люди получают +1 пункт навыков

ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ НА 1-М УРОВНЕ

Следуйте следующим двум шагам для приобретения навыков для вашего персонажа 1-го уровня:

1. Определите количество пунктов навыков, которые вы получите. Это число зависит от вашего класса, и модификатора Интеллекта, как показывается в Таблице 4-1: Пункты Навыков на Уровень. Например, Лидда начинающий вор с показателем Интеллекта 14 (+2 бонус за Интеллект). В начале игры получает 40 пунктов навыков для распределения между навыками (8+2=10, 10×4=40).

Персонаж получает как минимум 4 пункта навыков (1×4=4), даже если у него штраф по Интеллекту.

Человек получает 4 экстрара пунктов навыков, как персонаж 1-го уровня. Если персонаж Лидды человек того же класса и с тем же модификатором Интеллекта, в начале игры у него будет 44 пункта навыка.

2. Распределите Пункты Навыков: Каждый пункт навыка, затраченный в классовой навике, даёт вам 1 ранг в навике. Классовые навыки – навыки, которые вы можете увидеть в списке навыков класса вашего персонажа. Каждый пункт навыков, затраченный на навык из смежного класса, даёт вам половину ранга в этом навике. Смежные навыки – навыки, которых нет в списке вашего персонажа. (Половина ранга не повышает проверку вашего навыка, но две половинки рангов дают вам 1 ранг для такого навыка). Максимальный ранг в вашем классовой навике 4. В навике смежного класса 2.

Таблица 4-2: Навыки, даёт список всех навыков, и отмечает какие из них классовые, а какие смежные.

НАВЫКИ ПЕРСОНАЖА

Когда вы создаёте своего персонажа, скорее всего вы сможете приобрести ранги лишь в необходимых вам навыках. Вам может показаться, что ваш персонаж не столь осведомлен во многих навыках, как большинство обычных людей в мире, но навыки на вашей карточке персонажа фактически не отображают все, на что способен ваш персонаж.

Ваш персонаж может быть хорошо осведомлен с большинством навыков, не имея при этом в них не единого ранга. Возможность побренчать на струнах лютни, набрав несколько аккордов, или перебраться через невысокую огороду не требует от вас обязательно обладать несколькими рангами в Актерстве или Взбирании. Ранги в таких навыках отображают ежедневные тренировки, способность поразить слушателей широким репертуаром песен на лютне, или успешное взбирание по 30 м отвесному утесу.

Так как же большинство людей способно выжить, не об-

Распределите ваши пункты навыков. Вы не можете их оставить на потом, и затем распределить.

НАВЫКИ НА НОВЫХ УРОВНЯХ

Достигая в опыте нового уровня, следуйте следующим шагам для приобретения новых навыков или улучшениях, уже имеющихся у вас в наличии.

1. Определите количество получаемых вами пунктов навыков. Смотрите Таблицу 4-1: Пункты Навыков на Уровень.

Персонаж получает как минимум 1 пункт навыка.

Люди получают 1 экстрара пункт навыков на каждом новом уровне.

2. Вы можете повышать любой классовой навык, ранее вами приобретённый с максимумом рангов, на один ранг, или любой навык смежного класса на пол-ранга.

3. Если ваш ранг не по максимуму, вы сможете потратить новые пункты навыков, для развития в нем рангов.

Во-первых, определите ваш максимум в рангах навыков. Для навыка класса, максимальный ранг – ваш новый уровень плюс три. Для навыков смежного класса, максимальный ранг – половина этого числа (не округляется не вверх, не в низ).

Вы можете потратить то количество пунктов навыков, которое вам позволено по максимуму уровня (принимается, что у вас достаточное количество пунктов навыков для распределения).

4. Если вы хотите приобрести новый навык, вы можете затратить на него количество пунктов, равное ваш уровень плюс 3. Пункты навыков дают вам 1 ранг за 1 пункт навыков в классовой навике и 0,5 ранга в навике смежного класса.

Вне зависимости от того, приобретается вами этот навык как классовой или смежного класса, если он является классовой для одного из ваших классов, то максимальный ранг в нем равен ваш общий уровень персонажа + 3.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ

Когда ваш персонаж использует навык, вы делаете его проверку для определения насколько хорошо он его выполнил. Чем выше результат вашей проверки, тем лучше он выполнил навык. Основанный на различных факторах, ваш результат должен быть равным или превысить определённое число для успешного применения навыка (КС или результат проверки встречного навыка). Чем сложнее задание, тем выше число на броске кубика вам нужно.

Определённые факторы могут влиять на вашу проверку. Если у вас достаточно времени, нет помех, вы можете проводить осторожные проверки, чтобы избежать ошибок. При избытке времени, вы можете проводить повторные проверки, чтобы достичь лучшего результата. Если вам помогает ещё кто-то, возможно вам повезёт больше, чем если бы вы действовали в одиночку.

ПРОВЕРКА НАВЫКОВ

Проверка навыка включает в себя количество ваших тренировок (рангов в навике), природный талант (модификатор параметра), и удачу (бросок кубика). Также может сказываться ваша расовая предрасположенность к навыку (расовый бонус), или доспехи одетые на вас (штраф проверки из-за доспеха), а также всевозможные другие вещи. Например,

ладая рангами во множестве навыков? Для начала запомните, не каждое применение навыка требует проверки навыка. Выполнение рутинных заданий в обычных ситуациях в целом настолько легки, что нет необходимости в проверке. А если и понадобится проверка, то КС таких заданий редко превышает 10, ещё реже 15. В повседневной жизни, когда вам в спину не дышат постоянно враги, и ваша жизнь не балансирует на грани со смертью, вы имеете достаточно времени, чтобы все сделать правильно, что облегчает задание, и даже без рангов в необходимом навике (смотрите Проверки без Бросков на стр. 65).

Вы всегда можете принять, что ваш персонаж хотя бы поверхностно знаком с этим, а иногда и неплохо, по крайней мере, для повседневных задач, поэтому в большинстве навыков нет необходимости накопления большого количества рангов. Однако те навыки, в которых вы накапливаете ранги, дают вам воистину героический потенциал.

ТАБЛИЦА 4-2: НАВЫКИ

Навык	Брд	Вв	Вн	Вр	Дрд	Жр	Маг	Мнх	Пал	Рдж	Чар	Нетренированный	Ключевой Параметр
Актерство	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	Да	Обн
Баланс	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	Да	Ловк ¹
Бесшумное Передвижение	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	К	ск	К	ск	Да	Ловк ¹
Блеф	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	К	ск	Да	Обн
Блокировка Устройств	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Нет	Интл
Взбирание	К	К	К	К	ск	ск	ск	К	ск	К	ск	Да	Сила ¹
Взлом Замков	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Нет	Ловк
Дипломатия	К	ск	ск	К	К	К	ск	К	К	ск	ск	Да	Обн
Дополнительный Язык	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Нет	Нет
Езда Верхом	ск	К	К	ск	К	ск	ск	ск	К	К	ск	Да	Ловк
Запугивание	ск	К	К	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Да	Обн
Знание (архитектура и инженерия)	К	ск	ск	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	Нет	Интл
Знание (география)	К	ск	ск	ск	ск	ск	К	ск	ск	К	ск	Нет	Интл
Знание (знать и королевский двор)	К	ск	ск	ск	ск	ск	К	ск	К	ск	ск	Нет	Интл
Знание (история)	К	ск	ск	ск	ск	К	К	ск	ск	ск	ск	Нет	Интл
Знание (магия)	К	ск	ск	ск	ск	К	К	К	ск	ск	К	Нет	Интл
Знание (местное)	К	ск	ск	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	Нет	Интл
Знание (планы)	К	ск	ск	ск	ск	К	К	ск	ск	ск	ск	Нет	Интл
Знание (природа)	К	ск	ск	ск	К	ск	К	ск	ск	К	ск	Нет	Интл
Знание (религия)	К	ск	ск	ск	ск	К	К	К	К	ск	ск	Нет	Интл
Знание (устройство подземелий)	К	ск	ск	ск	ск	ск	К	ск	ск	К	ск	Нет	Интл
Искусство Выживания	ск	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	К	ск	Да	Мудр
Искусство Магии	К	ск	ск	ск	К	К	К	ск	ск	ск	К	Нет	Интл
Искусство Побега	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	Да	Ловк ¹
Использование Веревки	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	К	ск	Да	Ловк
Использование Магических Устройств	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Нет	Обн
Концентрация	К	ск	ск	ск	К	К	К	К	К	К	К	Да	Тело
Лечение	ск	ск	ск	ск	К	К	ск	ск	К	К	ск	Да	Мудр
Ловкость Рук	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Нет	Ловк ¹
Маскировка	к	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Да	Обн
Отслеживание	ск	ск	ск	К	К	ск	ск	К	ск	К	ск	Да	Мудр
Оценка	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Да	Интл
Падение/Кульбиты	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	Нет	Ловк ¹
Плавание	К	К	К	К	К	ск	ск	К	ск	К	ск	Да	Сила ²
Подделка	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Да	Интл
Поиск	ск	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	К	ск	Да	Интл
Прислушивание	К	К	ск	К	К	ск	ск	К	ск	К	ск	Да	Мудр
Приручение Животных	ск	К	К	ск	К	ск	ск	ск	К	К	ск	Нет	Обн
Профессия	К	ск	ск	К	К	К	К	К	К	К	К	Нет	Мудр
Прыжки	К	К	К	К	ск	ск	ск	К	ск	К	ск	Да	Сила ¹
Расшифровка	К	ск	ск	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	Нет	Интл
Ремесло	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	Да	Интл
Сбор Информации	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	ск	ск	ск	ск	Да	Обн
Скрытность	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	К	ск	К	ск	Да	Ловк ¹
Чувство Мотива	К	ск	ск	К	ск	ск	ск	К	К	ск	ск	Да	Мудр

1 Если есть штраф к проверке из-за успехов, то он здесь применяется.

2 В этих проверках штраф к проверке из-за успехов удваивается.

персонаж, у которого есть отличительная черта Фокусировка в Навыке (стр 102), относящейся к определенному навыку получает к проверкам данного навыка +3 бонус.

Для проведения проверки навыка, бросьте 1d20 и добавьте ваши модификаторы для этого навыка. Модификаторы включают в себя ранги в вашем навыке, модификатор способности (ключевая способность навыка), и модификаторы различных факторов, включающих расовый бонус и любые штрафы из-за успехов. Чем выше результат, тем лучше. Если вы выбросите на кубике 20, это не означает автоматический успех, а 1 не означает автоматический провал (в отличие от бросков атак или спасбросков).

Класс Сложности

Некоторые проверки выполняются против определённых Классов Сложности (КС). КС – число, устанавливаемое МП (используя правила навыков как основное руководство), которое необходимо превысить для успешного выполнения проверки. Например, КС взбирания по внешней стене разрушенной башни равен 15. То есть, для того, чтобы взобраться по стене башни, проверка вашего навыка Взбирания должна быть 15 или выше. Проверка Взбирания определяется путём броска 1d20 плюс ранги во Взбирании (если есть), плюс модификатор Силы и плюс другие модификаторы. Таблица 4-3: Примеры Классов Сложности показывает примеры КС для проверок навыков.

ТАБЛИЦА 4-3: ПРИМЕРЫ КЛАССОВ СЛОЖНОСТИ

Сложность (КС)	Пример (Используемый Навык)
Очень легко (0)	Заметить что-то большое на ровном месте (Отслеживание)
Легко (5)	Взобраться по веревке с узлами (Взбирание)
Средне (10)	Услышать приближающуюся стражу (Прислушивание)
Не легко (15)	Подкрутить колесо телеги так, чтобы оно отвалилось (Блокировка Устройств)
Испытание (20)	Плыть в бушующей воде (Плавание)
Труднопреодолимо (25)	Взломать средней сложности замок (Взлом Замков)
Героично (30)	Перепрыгнуть через 9 метровую пропасть (Прыжки)
Практически невозможно (40)	Выследить по следам отряд орков на жесткой почве, после того, как все сутки шел дождь (Искусство Выживания)

Встречные Проверки

Встречные проверки – это проверки, чьи показатели успеха или неудачи сверяются с результатом проверки навыка другого персонажа. Во встречной проверке выигрывает тот, чей результат окажется выше. В случае ничьи выигрывает тот, у кого больше модификатор в необходимом навыке. Если же показатели те же, перебросьте проверки заново.

Например, чтобы прокрасться мимо кого-то, вы должны пройти проверку Бесшумного Передвижения. Любой, кто мог вас услышать, должен пройти проверку Прислушивания. Чтобы оппонент услышал вас, его результат проверки прислушивания должен быть равным или больше вашей проверки Бесшумного Передвижения.

ТАБЛИЦА 4-4: ПРИМЕРЫ ВСТРЕЧНЫХ ПРОВЕРОК

Задание	Навык (Ключ. Пар-тр)	Встречный Навык (Ключ. Пар-тр)
Прокрасться мимо кого-то	Бесшумное Передвижение (Ловк)	Прислушивание (Мудр)
Обмануть кого-то	Блеф (Обн)	Чувство Мотива (Мудр)
Скрыться от кого-то	Скрытность (Ловк)	Отслеживание (Мудр)
Осадить хулигана	Запугивание (Обн)	Особое ¹
Замаскироваться под кого-то	Маскировка (Обн)	Отслеживание (Мудр)
Украсть кошелек, монеты	Ловкость Рук (Ловк)	Отслеживание (Мудр)
Создать фальшивую карту	Подделка (Интл)	Подделка (Интл)
Связать крепко пленного	Использование Веревки (Ловк)	Искусство Побег (Ловк)

¹ Встречной проверкой для Запугивания является проверка уровня цели, а не проверка навыка. Смотрите описание навыка Запугивание на стр. 72 для дополнительной информации.

Вторичные Попытки

В целом, вы способны провести вторую проверку навыка, если первая увенчалась неудачей, и может выполнять проверку неограниченное количество раз. Однако, у некоторых навыков, провал в некоторых случаях идёт в сумму штрафов для новой проверки навыка. А у некоторых, при выполнении определенной задачи, вторичные проверки просто не реальны. Для большинства навыков даётся один раз выполнение успешной проверки, вторичные проверки в большинстве случаев просто бессмысленны.

К примеру, вор Лидда провалила проверку Взлом Замка, но она может провести повторную проверку вновь и вновь. Однако, если есть в замке ловушка, то при провале проверки на 5 и более показателей, она сработает, помимо этого каждая неудачная попытка даёт свои штрафы.

Подобно этому, она может пройти проверку Взбирания, при провале которого, она может удерживаться на стене, но если разница в 5 или более, она срывается (после чего, в зависимости от условий, может снова попытаться выполнить проверку).

Если у Тордека отрицательное количество хит-поинтов и он умирает, Лидда может выполнить проверку нетренированного Навыка Лечения для стабилизации его здоровья. Если проверка неудачна, то Тордек может потерять ещё один хит-поинт, но Лидда может опять попробовать в следующем раунде.

Если навыки не накапливают штрафы за свои неудачные проверки, вы можете принять 20 проверок, как количество достаточное для случайного успешного выполнения проверки (смотрите Проверки Без Бросков на стр. 65).

Проверка Нетренированных Навыков

В целом, вы способны использовать навык, которым вы не обладаете, и проводить обычную проверку навыков. У вашего модификатора навыков нет рангов, но вы можете применять модификаторы других условий, например ключевого параметра навыка.

Но есть и множество навыков, которые можно использовать только в том случае, если вы в нём тренированы. Например, если вы не обладаете Искусством Магии, вне зависимости от вашего класса, параметров, уровня опыта вы не знаете достаточно, чтобы идентифицировать заклинания. Навык, который вы не можете использовать не тренированным, отмечен словом «Нет» в колонке «Нетренированный» Таблицы 4-2: Навыки.

К примеру, варвар Крусск, у которого 4 ранга в навыке Взбирание, ко всем результатам проверки Взбирания прибавляет 4 пункта свыше, но бард Гимбли может также проводить проверку Взбирания, но без добавления рангов. Модификатор Гимбли в таком случае -1 (+0 за Силу и -1 из-за доспеха), но он может проводить проверку. Однако ранги Гимбли в навыке Использование Магических Устройств, даёт возможность Гимбли использовать предмет с определенным заклинанием так, будто у него есть это заклинание в списке заклинаний класса, хотя на самом деле нет. Крусск с отсутствием рангов в этом навыке, не может проводить проверку в Использование Магических Устройств, даже со штрафом, так как его нельзя использовать нетренированным.

Благоприятные и Неблагоприятные Условия

В некоторых ситуациях, определённые навыки легче или труднее использовать, это отражается на бонусах или штрафах к модификатору навыка, или изменении КС проверки навыка. Одно дело, когда Крусск с применением навыка Искусство Выживания охотится, и добывает достаточно пищи чтобы пропитаться в течение дня в густом лесу, и совсем другое когда Крусск добывает пищу в джунглях пустыни.

У МП есть четыре способа изменения успеха проверок в различных условиях:

1. Обладателю навыка даётся +2 условный бонус, отражающийся в виде великолепных инструментов для выполнения работы, помощь другого персонажа (смотри Комбинирование Попыток Навыков на стр. 65), или он обладает очень точной и верной информацией.

2. Обладателю навыка даётся -2 условный штраф, отражающийся в виде использования подручных материалов, неверной информации, негативного воздействия с чьей-то стороны.

3. Понижьте КС на 2 из-за благоприятных условий в виде дружественной аудитории, или работа, которая принесёт славу.

4. Повысьте КС на 2 из-за неблагоприятных условий в виде недружелюбной аудитории, или поступок будет не одобрен окружающими.

Условия, влияющие на способность персонажа выполнения навыка, изменяют его модификатор навыка. Условия, влияющие на то, как может выполняться навык, изменяют КС. Бонусы модификатора навыка и понижение проверочного КС дают одинаковый результат: они дают большую возможность успешного выполнения проверки. Но они представляют разные условия, и иногда они очень важны.

Для примера, бард Гимбли хочет выступить перед группой дварфов, остановившихся в той же гостинице где он и его группа. Но прежде чем играть на своей лютне, он прислушивается к песням, напеваемым пьяными дварфами для того, чтобы подобрать похожую по духу песню. Делая это, он получает +2 к модификатору навыка в выполнении этой проверки. На кубике он выбрасывает 5, и добавляет +9 модификатор своего навыка (4 ранга, +3 модификатор Обаяния, и +2 за предварительное прослушивание). Его общий результат 14. МП устанавливает КС 15. Но дварфы в хорошем настроении, так как недавно провели успешное сражение с бандитами-орками, поэтому МП снижает КС до 13. (Исполнение Гимбли не становится красивее из-за хорошего настроения дварфов, поэтому бард не получает бонуса к его модификатору навыка. Вместо этого понижается КС проверки). Но лидер отряда дварфов слышал о том, что у банды орков есть шпион гном, и он относится с подозрением к Гимбли. Поэтому КС проверки Актерства для него выше: 17 вместо 15. Проверка Гимбли (14) достаточна для одобрения выступления барда дварфами (КС 13), но не достаточна для их лидера (КС 17). Дварфы аплодируют Гимбли и предлагают ему выпивку, но их лидер смотрит на Гимбли с недоверием.

Время и Проверка Навыка

Обычно применение навыка занимает один раунд, но может вообще не занимать время, или несколько раундов, и даже дольше. Большинство навыков используют стандартные действия, действия передвижения, или полнораундовые действия.

Однако МП правит миром, включая и решения по поводу где, и как можно изучит определённые навыки, а где нет. Если Джозан, к примеру, проживает в пустыне, у него нет никакой возможности изучить Профессию моряка. Все полномочия решения доступов изучения различных навыков полностью лежат на воле МП.

ДОСТУП К НАВЫКАМ

Правила подразумевают, что персонаж имеет доступ к любому не эксклюзивному навыку. Для примера, Джозан хочет изучить Профессию (моряк). Нет никаких предварительных условий, которые запрещают ему изучение навыка.

Тип действий, определяет насколько долго будет выполняться навык в боевом раунде (6 секунд), и насколько ограничивается передвижение при выполнении действий (смотрите Типы Действий, стр. 13). Некоторые проверки мгновенны, и воплощаются в себе реакцию на происходящие действия, или являются частью действий. Но эти проверки навыков – не действия. Иные проверки навыков представлены в виде частичного перемещения. Дистанция, покрываемая во время прыжка при проверке Навыка Прыжки, является частью вашего передвижения. Некоторые навыки, в свою очередь, занимают в проверке и использовании более чем один раунд. В каждом описании навыка очень часто указывается, насколько долго производится выполнение навыка.

Практически Невозможные Задания

Иногда вы хотите выполнить что-то, что практически невозможно. В целом, задание, считающееся практически невозможным имеет КС от 40 до 60, или даже выше (или содержит модификатор +20 или больше для КС).

Практически невозможные задания невозможно предугадать. В целом, его исполнение непредсказуемо и не подчиняющиеся логике, только удаче. Взлом замка с одного молниеносного поворота ключа может иметь модификатор +20 к КС; плавание вверх против течения водопада может потребовать проверку Плавания против КС 80; а балансирование на тонкой ветке дерева будет иметь КС 90.

МП самостоятельно решает что возможно, а что практически невозможно. Просто помните, что персонажи с высоким числом рангов в навыках, способны выполнить чрезвычайные, практически невыполнимые задания, как и персонажи с очень высокими бонусами в сражении.

Проверки без Бросков

Проверка навыка обычно производится, когда вы хотите добиться какой-то цели, обычно ожидая успех или наоборот. Но, иногда вы можете применять навыки в более удобных условиях, в которых можно убирать навык удачи.

Приём 10-ти: Когда вам ничто не угрожает, вы можете для проверки брать число 10, вместо выбрасывания 1d20 для проверки навыка, вы высчитываете результат так, будто выкинуто 10. Для большинства рутинных заданий, приём 10 обычно означает автоматический успех. Любые помехи и угрозы (такие как сражение) автоматически аннулируют возможность применения персонажем приёма 10. В большинстве случаев приём 10 используется для обеспечения собственной безопасности. Так как вы знаете, что средний бросок обозначает успех, но боитесь, что плохой принесет неудачу, поэтому вы выбираете нечто среднее (10). Прием 10 особенно удобен, когда высокий результат броска не скажется на результате (например, при использовании Взбирания при подъеме по веревке с узлами, или использовании Лечение, при оказании длительного ухода за раненым ИП).

Например, Крукс варвар, обладает модификатором +6 в навыке Взбирания (4 ранга, +3 модификатор Силы, -1 штраф за надетую выдубленную кожаную броню). КС для взбирания по каменистому, горному отвесу 10. Как и в большинстве рутинных заданий, приём 10 производит их автоматическое выполнение. Но, Крукс увидел на выступе горного отвеса разведчика гоблинов, который начинает метать по нему камни из своей пращи. Для того чтобы добраться к гоблину, Крукс обязан выполнить проверку, а не просто вскарабкаться к противнику. Для успеха, он должен выбросить на 1d20 выше 4.

Приём 20-ти: Когда у вас вдоволь времени (в целом, 2 минуты для навыка, на выполнение которого обычно уходит 1 раунд, полнораундовое действие, или одно стандартное действие), и когда у навыка нет возможных провалов и неудач, вы можете брать Приём 20-ти. В других словах, в процессе проверки, вам все же случайным образом удастся получить 20 при броске кубика за указанное время. Вместо бросания d20, вы принимаете к сведению, что персонаж уже выкинул это число. Этот прием указывает на то, что вы бросаете проверку до тех пор, пока не получите 20, и предполагает, что до этого у вас были неудачные броски. Приём 20-ти обычно означает, что проверка выполнится в течение 10 бросков кубика. Так как ваш персонаж перед успехом проведет неудачные проверки, то если вы применяете прием 20 в навыках, которые сохраняют штрафы на будущее (как к примеру, проверка Блокировки Устройств при обезвреживании ловушки), ваш персонаж автоматически должен учесть эти штрафы, прежде чем он выполнит задание (в таком случае скорее всего персонаж запустит ловушку). Обычные навыки, к которым применим «прием 20»:

Взлом Замков, Искусство Побег и Поиск.

К примеру, Крукс старается взобраться на отвесной утес. Он выбрасывает 10, и получает результат 16 (10 плюс его +6 бонус навыка), но КС 20, и МП говорит ему о том, что ему не удалось продвинуться вверх по стене. (Его проверки достаточно, чтобы он удержался на стене, и не сорвался). Крукс не может использовать приём 20-ти в данном случае, так как существует угроза (из-за неудачи он может сорваться). Он должен выполнить проверку несколько раз, чтобы взобраться, ведь существует шанс, что он может и сорваться с утеса. Позже, Крукс обнаруживает небольшую пещеру в утёсе и хочет её исследовать. МП смотрит в описание навыка, там отмечено, что за полнораундовое действие персонаж может исследовать территорию размером в 1,5 квадратных метра (и про себя отмечает КС проверки поиска 15). Он приблизительно прикидывает, что потолок, стены и пол занимают 20 1,5 метровых квадратов, и говорит игроку Круска, что исследование всей пещеры займёт 1 минуту (10 раундов). Персонаж выбрасывает 12 на 1d20, ранги навыка не добавляются, так как у Круска нет в наличии этого навыка, и прибавляется -1, это показатель модификатора Интеллекта Круска. Проверка неудачна. Теперь игрок Круска объявляет о том, что он будет обыскивать эту пещеру пока не найдет чего-то. МП берёт стандартную 1 минуту и умножает на 20, общее время 20 минут. Именно столько времени займет поиск у Круска для нахождения какого-то предмета. Теперь, бросок Круска считается как 20, из-за Интеллекта 19, но этого достаточно для преодоления КС 15, и Крукс обнаруживает старый, бронзовый ключ под плоским большим камнем.

Проверки Параметров и Уровней Заклинателя: Обычное правило 10 применяется для проверки параметров. К проверкам уровня заклинателя такие правила не применяются (как при активации *рассеивание магии* или при преодолении устойчивости к магии).

КОМБИНИРОВАНИЕ ПОПЫТОК ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Когда один и тот же навык проверяет более одного персонажа в то же время и стой же целью, их попытки можно совмещать.

Отдельные Эффекты

Очень часто, несколько персонажей могут выполнять одно и тоже действие, и каждый проходит проверку на успех или неудачу.

Например, Крукс, полуорк варвар, и его товарищи, каждый в отдельности должны пройти проверку для взбирания по утёсу. Вне зависимости от броска Круска, каждый из персонажей, также должен пройти успешную проверку Взбирания.

Помощь Другому

Вы способны помочь другому персонажу достигнуть успеха в его или её проверке навыка при совместных усилиях. Если вы выбрасываете 10 или больше при своей проверке, персонаж, которому вы помогаете, получает +2 бонус к своей проверке, как в правилах благоприятных условий. (Вы не можете использовать прием 10 при проверке навыка в помощи другому). В большинстве случаев, помощь персонажей не должна быть преобладающей, возможно ограничение количества помощников. Всё зависит от окружающих условий, и на усмотрение МП.

Для примера, если Крукс серьёзно ранен, и умирает, Джозан может попытаться пройти проверку Лечение, для остановки дальнейшей утраты хит-поинтов. Джозану может помочь ещё один персонаж. Если другой персонаж, успешно проходит проверку Лечение против КС 10, то Джозан получает +2 условный бонус к своей проверке Лечение при оказании помощи Круксу. МП решает, что два персонажа не могут помогать Джозану, так как третий игрок, будет лишь мешать процессу лечения.

В тех случаях, когда навык ограничивает того, кто может достичь определенных результатов (например, Блокировка Устройств, Искусство Выживания и Поиск), вы не можете помогать друг другу гарантируя при этом бонус. Например, персонаж, у которого нет классовой особенности обнаружения ловушек, не может использовать Поиск, чтобы помочь ворю найти магическую ловушку, так как помогающий сам по себе не в состоянии найти такую ловушку.

Синергия Навыков

Вполне возможно, что два навыка персонажа могут работать совместно, как к примеру, Падение/Кульбиты и Прыжки. В

целом, если у вас есть 5 и более рангов в одном навыке, он дает вашу персонажу +2 бонус к проверкам навыков каждого из синергитичных к нему, как отмечено в описании навыка и Таблице 4-5: Синергия Навыков. В некоторых случаях, этот бонус применяется лишь в определенных использованиях навыка, а не во всех проверках. Некоторые навыки обеспечивают преимущества на другие проверки проводимые персонажем, такие, которые потребуют использования определенных классовых особенностей.

По желанию, ваш МП может ограничить определенные синергии, или может добавить дополнительные синергии в определенных ситуациях.

Таблица 4-5: Синергия Навыков

5 и более рангов в ...	Дает +2 бонус в ...
Блеф	проверках Дипломатии
Блеф	проверках Маскировки при подражании поведения
Блеф	проверках Запугивания
Блеф	проверках Ловкости Рук
Ремесло	соответствующих проверках Оценки
Расшифровка	применении проверок в Использовании Магических Устройств, связанных со свитками
Искусство Побега	применении Использование Вербки когда связан
Приручение Животных	проверках Езды Верхов
Приручение Животных	проверках сочувствия к диким животным (классовая особенность)
Прыжки	проверках Падение/Кульбиты
Знание (магии)	проверках Искусства Магии
(архитектура и инженерия)	проверках Поиска, связанных с секретными дверями и подобными устройствами
(устройство подземелий)	проверках Искусства Выживания в подземных условиях
(география)	проверках Искусства Выживания для избежания возможности заблудиться или избежать природной опасности
(история)	проверках знания барда (классовая особенность)
(местное)	проверках Сбора Информации
(природа)	проверках Искусства Выживания в надземных природных условиях
(знать и королевский двор)	проверках Дипломатии
(религия)	проверках изгнания или подчинения нежити (классовая особенность)
(планы)	проверках Искусства Выживания на других планах
Поиск	проверках Искусство Выживания, когда следуешь по следам
Чувство Мотива	проверках Дипломатии
Искусство Магии	применении проверок в Использовании Магических Устройств, связанных со свитками
Искусство Выживания	проверках Знание (природа)
Падение/Кульбиты	проверках Баланса
Падение/Кульбиты	проверках Прыжков
Использование	проверках Искусство Магии при
Магических Устройств	расшифровке заклинаний на свитках
Использование Вербки	проверках Взбирание при подъеме по веревкам
Использование Вербки	проверках Искусство Побега, связанных с веревками

ПРОВЕРКИ ПАРАМЕТРОВ

Иногда персонажу необходимо выполнить такое действие, с которым не связан ни один навык. В таких случаях, вы выполняете проверку параметра. Проверка параметра осуществляется через бросок 1d20 и добавлением модификатора параметра. Это похоже на проверку нетренированного навыка. МП принимает Класс Сложности, или выбрасывает встречную проверку, если состязаются в проверке два и более персонажей. К примеру, проверка инициативы в сражении, весьма похожа на проверку Ловкости. Персонаж, выбросивший большее число, ходит первым.

В некоторых случаях, проверка некоторых параметров не подразумевает под собой проверку удачи. То есть, например, вы же не проверяете, бросая кубик кто выше, так и не сравниваете Силу с кубиком кто сильнее. Когда два персонажа проводят армрестлинг, к примеру, то более сильный персонаж просто выигрывает. Если показатели одинаковы, бросьте кубик для сравнения.

бик для сравнения.

Таблица 4-6: Примеры Проверки Параметров

Задание	Ключ. Параметр
Выбить закрытую или заблокированную дверь ¹	Сила
Продеть нитку в иголку	Ловкость
Задержка Дыхания	Телосложение
Хождение по лабиринту	Интеллект
Опознать незнакомца, которого вы встречали ранее	Мудрость
Выделится в толпе	Обаяние

¹ Смотрите стр. 16_ для информации о выбивании дверей и разламывании объектов.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

В этой секции описан каждый навык, включая его распространенное применение и типичные модификаторы. Иногда персонажи могут использовать навыки в не описанных здесь целях. Например, вы захотите поразить группу наездников, проведя свою проверку Езды Верхов.

Здесь приведён формат стандарта описания навыков.

НАЗВАНИЕ НАВЫКА

Название навыка включает в себя (в дополнение к названию навыка) следующую информацию:

Ключевой Параметр: Аббревиатура параметра, чей модификатор используется при проверке навыка. *Исключение:* Дополнительный Язык «Нет», так как использование этого навыка не подразумевает под собой проверки.

Только Тренируемый: Если в строке навыка отмечено, только тренируемый, у вас должен быть как минимум один ранг для применения этих навыков. Если отсутствует, навык может использовать нетренированный персонаж (с рангом 0). Если есть какие-то особенности, они отмечаются в строке Особое (смотрите ниже).

Штраф Проверки из-за Доспехов: Если есть эта заметка в названии навыка, к этому навыку применяются любые штрафы доспехов (если таковые имеются). Если отсутствует, то штраф проверки из-за доспеха не применяется.

После названия навыка идёт его общее описание, и что даёт этот навык. После описания навыка идут три других типа информации:

Проверка: Что персонаж (вы в описании навыка) может выполнить с успешной проверкой, сколько времени занимает проверка, и КС проверки.

Действие: Тип действия, которое может потребовать этот навык, или необходимое количество времени для выполнения этого навыка.

Повторно: Любые условия, влияющие на успешное проведение навыка повторно. Или он не позволяет вам проходить проверку этого навыка более одного раза, или неудача даёт вам накапливаемый штраф (как при проверке Взбирания); вы не можете использовать здесь прием 20. Если эта строка отсутствует, то к повторным проверкам не применяются никакие штрафы и ограничения.

Особое: Любые дополнительные факторы, влияющие на навык, как, например правила применения навыка нетренированным персонажем, или преимущества, получаемые за счёт расы или класса.

Синергия: Некоторые навыки гарантируют бонус в применении одного или нескольких навыков из-за их синергитичной связи. Если присутствует, то в этой строке отмечаются, какие бонусы гарантирует или получает этот навык благодаря синергии. Для полного списка бонусов синергии между навыками (или между навыком и классовой особенностью) смотрите Таблицу 4-5.

Ограничение: Вся полезность от определенных навыков ограничена лишь для персонажей определенных классов, или лишь персонажей с определенными отличительными чертами. Эта строка отмечает есть или нет это ограничение в навыке.

Нетренированный: В этой строке отмечается, что может сделать персонаж с помощью этого навыка, у которого нет даже 1 ранга в нем. Если эта строка отсутствует, это означает, что навык нормально действует и у нетренированных персонажей (если его конечно можно использовать нетренированным), или что нетренированный персонаж не может проходить проверки в этом навыке (для навыков, которые обозначены «Только Тренированный»).

АКТЁРСТВО (ОБН)

Вы хорошо знакомы с несколькими видами артистических выступлений, и знаете как правильно провести представление.

Как и Знание, Профессия, Ремесло – Актерство фактически является набором различных навыков. К примеру, вы можете обладать навыком Актерство (играть роль). Но ваши ранги в этом навыке никак не повлияют на проверки Актерства (ораторство) или Актерства (струнные инструменты). У вас может быть несколько Актерств, каждое со своими рангами, и каждое приобретаемое как отдельный навык.

Каждая из девяти категорий навыка Актерство включает в себя разнообразные методы, инструменты или техники. Краткий список для каждой из категорий приведен ниже. МП свободен в расширении любой из этих категорий дополнительными методами, инструментами или техниками, которые могут соответствовать его игровому миру.

- Игра ролей (комедия, драма, мимика)
- Комедия (клоунада, шуточные стишки, шутки-анекдоты)
- Танец (балет, балльные танцы, джига)
- Клавишные инструменты (клавесин, пианино, духовой орган)
- Ораторство (эпос, оды, повествование историй)
- Ударные инструменты (колокольчики, большие колокола, барабаны, гонг)
- Струнные инструменты (скрипка, арфа, лютня, мандолина)
- Духовые инструменты (дудочка, флейта, шальм, гобой, труба)
- Пение (баллады, напевы, народные песни)

Проверка: Вы можете оказывать впечатление на своих зрителей или слушателей своими талантами и навыками.

КС Исполнение

Обычное Исполнение. Попытка сыграть на публику, чтобы получить несколько монет, присуще странствующим бродягам. Вы способны заработать 1d10м/день.

15 Сносное Исполнение. В зажиточном городе вы можете заработать 1d10см/день.

20 Хорошее Исполнение. В зажиточном городе вы можете заработать 3d10 зм/день. Со временем, вас могут пригласить к профессиональным актёрам, и вы можете заработать себе репутацию.

25 Великолепное Исполнение. В зажиточном городе вы можете заработать 1d6 зм/день. Со временем, вы можете привлечь к себе внимание благородных покровителей, и получить широкую репутацию.

30 Незабываемое Исполнение. В зажиточном городе, вы можете заработать 3d6 зм/день. Со временем, на вас обратят внимание знатные люди с далёких государств, а возможно даже с экстрапланарных миров.

Превосходные музыкальные инструменты (стр. 1__), дают вам +2 условный бонус к проверке Актерства, с применением этих инструментов.

Действие: Различное. Попытка заработать денег играя на публику может затратить от одного вечера, до одного полного дня, на усмотрения МП. Специальные способности барда зависящие от Актерства рассмотрены в его описании класса (стр. 26).

Повторно: Да. Повторные проверки разрешены, но они влияют на предыдущие неудачи, и аудитория, не получившая удовольствие от вашего выступления в предыдущий раз, будет более капризно и строго относиться к вашим будущим выступлениям (За каждую предыдущую неудачу, КС повышается на 2).

Особое: У барда должно быть как минимум 3 ранга в Актерстве, чтобы он был способным повысить храбрость своих товарищей, применяя способность *противопесни*, или использовать свою способность *гипнотизирования*. У барда должно быть как минимум 6 рангов в Актерстве, чтобы он мог использовать свою способность *повышение способности*, 9 рангов для *внушения*, и 12 рангов для *повысить мощь*, 15 для способности *песнь свободы*, 18 для *повысить героизм*, 21 для способности *массовое внушение*. Смотрите Музыка Барда в описании класса бард на странице 26.

В дополнение к применению навыка Актерство, персонаж может развлекать людей ловкостью рук, кульбитами, хождением по канатам и заклинаниями (особенно иллюзиями).

БАЛАНС (ЛОВК; ШТРАФ ИЗ-ЗА ДОСПЕХОВ)

Вы способны поддерживать свой баланс передвигаясь по канату, узкой перекладине, доске или неустойчивому полу.

Проверка: Вы способны идти по неустойчивой поверхности, это считается как действие передвижения. Успешная проверка позволяет вам передвигаться с половиной вашей скорости по такой поверхности за 1 раунд. Провал на 4 или менее означает, что в этом раунде вы не можете двигаться. Провал проверки в 5 и больше, от установленного числа, означает, что вы сорвались и упали. Сложность изменяется от условий поверхности:

Узкая Поверхность	КС ¹	Сложная Поверхность	КС
Шир. 17 см.– 30 см.	10	Шаткий пол	10 ²
Шир. 5 см.–16, 9 см.	15	Поверхность остроугольная	+5 ²
Шир. менее 4,9 см.	20	Поверхн. скользкая	+5 ²

1 Добавляйте соответствующие модификаторы от Модификаторов Узких Поверхностей.

2 Только если бежит или применяет стремительность. Провал на 4 или менее обозначает, что персонаж не может бежать или использовать стремительность, но в остальном он может нормально действовать.

Модификаторы Узких Поверхностей

Поверхность	Модификатор КС ¹
Небольшие преграды (щебень, галька)	+2
Серьезные преграды (природный пол пещеры, большие обломки камней)	+5
Слегка скользкая (мокрый пол)	+2
Сильно скользкая (поверхность льда)	+5
Отвесная или под углом	+2

1 Добавляйте соответствующий модификатор к КС Баланса по узкой поверхности. Эти модификаторы суммируемы.

Атакуемый во Время Балансирования: Атаки проводятся против вас, будто вы оторопевший в момент балансирования, так как вы не способны передвигаться для избежания удара, поэтому теряете свой бонус Ловкости к КД (если есть). Если в навыке Баланс у вас 5 и более рангов, в момент балансирования вы не считаетесь оторопевшим. Если вы переносите повреждение, вы обязаны пройти ещё одну проверку Баланса против того же КС для определения остались ли вы стоять на канате.

Ускоренное Передвижение: Вы хотите передвигаться с повышенной скоростью по неустойчивой поверхности. В этом случае вы переносите штраф в –5 к проверке, но вы передвигаетесь с обычной скоростью, это считается действием передвижения. (Передвижение с двойной скоростью в раунд, вынуждает вас делать две проверки в раунд, по одной за каждое действие передвижения). Вы также можете, приняв этот штраф, использовать стремительность по ненадежной поверхности; стремительность требует от вас прохождения по одной проверке Баланса за каждое умножение вашей скорости (или части из этого) во время стремительности.

Действие: Нет. Проверка Баланса не требует от вас действия; она выполняется как часть другого действия, или как реагирование на ситуацию.

Особое: Если у вас есть черта Ловкий, вы получаете +2 бонус к проверкам Баланса.

Синергия: Если у вас 5 или более рангов в Падение/Кульбиты, вы получаете +2 бонус к проверкам Баланса.

БЕСШУМНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ (ЛОВК; ШТРАФ ИЗ-ЗА ДОСПЕХОВ)

С помощью этого навыка, вы способны прокрасться мимо врагов или проскользнуть незамеченным в помещение.

Проверка: Встречной проверкой вашего Бесшумного Передвижения, является Прислушивание того, кто может вас услышать. Вы можете двигаться с половиной вашей скорости без штрафов. Если вы передвигаетесь выше половины своей скорости, вплоть до полной скорости, то вы переносите штраф –5. Практически невозможно (штраф –20) бесшумно передвигаться на бегу или стремительно перемещаясь.

По шумным поверхностям, такие как болота или густая растительность довольно таки тяжело передвигаться бесшумно. Когда вы пытаетесь прокрасться по таким поверхностям, вы переносите соответствующий штраф.

Поверхность

Модификатор
Проверки

Шумная (щебень, берег или глубокое болото, густая растительность, плотная галька)	-2
Очень шумная (густая растительность, глубокий снег)	-5

Действие: Нет. Проверка Бесшумного Передвижения включена в ваше передвижение или другую активность, поэтому это часть другого действия.

Особое: Хозяева талисмана кошки (смотрите Талисманы на стр. 43) получают +3 бонус к проверкам Бесшумного Передвижения.

Халфлинги получают +2 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения из-за того, что они шустрые и проворные.

Если у вас есть черта Скрытный, вы получаете +2 бонус к проверкам Бесшумного Передвижения.

БЛЕФ (ОБН)

Вы способны делать страшное или лживое весьма правдоподобным. Навык подразумевает под собой действия: быстрый разговор, сбитие с толку, уклонение от ответа, обманчивые жесты, инсинуацию. Применяйте блеф для вызова временного замешательства, заставить кого-то повернуть голову в ту сторону, куда вы указываете или просто выглядеть безобидным.

Проверка: Встречной проверкой для Блефа является проверка Чувства Мотива. Смодите соответствующую таблицу, где приведены различные примеры блефа и модификаторы проверки Чувства Мотива.

Благоприятные и неблагоприятные условия очень сильно влияют на исходный результат. Два первоочередных условия работают против вас: В блеф тяжело поверить, если слова, которые произносит персонаж, противоречат его природе, личности, установленным порядкам. Если это важно, МП может различать между блефом, который был неудачен, и неудачей из-за того, что персонаж слишком много затребовал у своей цели. К примеру, если цель получает +10 бонус, так как бонус подразумевает под собой что-то рискованное при произношении блефа, а проверка Чувства Мотива была 10 или менее, тогда оппонент не слишком замечает блеф, лишь небольшое преувеличение. Если оппонент проходит проверку 11 и более, он проследит, что это блеф и вранье (и отметит это, даже если блеф напрямую с ним не связан).

Успешная проверка Блефа означает, что цель проверки действует так как вы желаете, по крайней мере короткий период времени (обычно 1 раунд или менее), или верит в то, что вряд ли поверил без проверки. Однако Блеф это не заклинание *внушение*. К примеру, вы не можете использовать блеф для того, чтобы сказать стражнику и он поверил, что обувь перепутана, чтобы отвлечь его внимание. В лучшем результате, стражник посмотрит на обувь и сочтёт вас глупцом, и вы его лишь разгневаете. Но не заставите сфокусировать всё внимание на обуви и игнорировании вас.

Блеф подразумевает взаимодействие между вами и целью. Существ не осведомленных о вас, нельзя одурачить.

ПРИМЕРЫ БЛЕФА

Пример Условий

Модификатор Чувства Мотива

Цель хочет вам верить.	-5
«Эти изумруды не ворованные. Мне просто сейчас очень необходимы деньги, поэтому я продаю их вам подешевле.»	
Блеф правдоподобен, и не сильно задевает оппонента.	+0
«Я не понимаю о чём вы говорите, сир. Я простая, крестьянская девушка, которая заблудилась.	
В блеф тяжело поверить, или он подвергает кого-то риску.	+5
«Вы, орки, хотите сразаться? Да я вас положу всех в одиночку. Мне даже не понадобится помощь моих друзей. И не жалейте своей кровью мой новый костюм».	
В блеф очень тяжело поверить или он подвергает цель большому риску.	+10
«Эта диадема не принадлежит герцогине. Она просто очень похожа на неё. Поверьте мне, я же не стану вам продавать те украшения, за которые вас могут повесить.	
Блеф выходит за все рамки, в него практически невозможно поверить.	+20
«В это тяжело поверить, но я в действительности ламмасу которого полиморфировал в халфлинга злой волшебник. Вы же знаете, что ламмасу всегда говорят правду, вы можете смело мне верить.»	

Ложные Выпады в Бою: Вы также можете применять Блеф для сбивания с толку оппонента в рукопашном бою так, что он не сможет эффективно уклониться от вашей атаки. Выполнение этого, проведения проверки Блефа против встречной проверки Чувства Мотива вашей цели, но в таком случае цель может добавить свой базовый бонус атаки к броску вместе с остальными модификаторами. Если проверка Блефа успешна, ваша следующая атака против этого противника не позволяет ему применять бонус Ловкости к своему Классу Доспеха (если бонус есть). Эту атаку необходимо провести в или перед вашим следующим ходом.

Ложный выпад против не-гуманоидного создания тяжелее, так как тяжело понять язык телодвижений необычного существа; это отражается в штрафе -4 к вашей проверке Блефа. Против существ с Интеллектом животного (1 или 2) ещё тяжелее, штраф -8. Против неинтеллектуальных существ, проведение выпадов невозможно.

Финты в сражении не провоцируют благоприятной атаки.

Отвлечение Внимания для Скрывания: Блеф может помочь вам скрыться. Успешная проверка Блефа даёт вам мгновенную возможность проверки Скрытности, пока внимание окружающих отвлечено от вас. Это использование не провоцирует благоприятной атаки.

Передача Секретного Послания: Вы можете использовать Блеф для передачи послания другому персонажу, чтобы другие не поняли его смысл. К примеру, два вора могут разговаривать о товарах в булочной, и в то же время в разговоре они могут полностью спланировать свое проникновение в лабораторию злого мага. КС для несложного послания 15, для комплексных посланий КС составляет 20, особенно если

ИНЫЕ СПОСОБЫ ПРЕОДОЛЕТЬ ЛОВУШКУ

Есть множество способов миновать ловушки без использования Блокировки Устройств.

Ловушки, Атакующие на Расстоянии: Как только известно местоположение ловушки, наиболее очевидный способ её уничтожения – это разрушение механизма. Подразумевается, что есть доступ к механизму. Если нет возможности, то можно заткнуть дыры откуда вылетают снаряды. Выполнение этого позволяет предотвратить стрельбу ловушки, если только у неё не достаточно силы, чтобы уничтожить пробки.

Ловушки Атакующие Вблизи: Эти устройства можно миновать, разрушив их механизмы или блокировав оружие, как отмечено выше. В качестве альтернативы, персонажи могут изучить как она инициируется, чтобы получить возможность увернуться в момент, когда она будет наносить повреждение. Персонаж, который ничего не делает, а лишь изучает ловушку в момент её первой активации, получает +4 бонус ува-

рачивания против атак, если она инициируется в следующую минуту.

Ямы-Ловушки: Блокировка ямы-ловушки возможна лишь благодаря уничтожению закрывающего люка, делая её раскрытой ямой. Переложив через неё самодельный мостик из досок или подобного материала, вы сможете перебраться через неё не проходя проверки Блокировки Устройств. Нейтрализация шипов на дне ямы возможна непосредственно атакой их персонажами, они ломаются точно также, как и кинжалы.

Магические Ловушки: Здесь может помочь рассеивание магии. Когда кто-то успешно проходит проверку уровня заклинателя против уровня создателя ловушки, он временно подавляет её на 1d4 раунда. Это действует лишь с нацеливаем *рассеиванием магии*, а не с версией, поражающей зону (смотрите описание заклинания на стр. 268).

Более подробно, ловушки рассмотрены в 3 Главе *Руководства Мастера Подземелий*.

преподносится какая-то новая информация. Если проверка отличается на 4 и меньше единицы от КС, это означает, что поняли не все послание. Если провал проверки отличается на 5 и более пунктов, это означает, что восприняли неверную информацию или сделали неправильные выводы. Любой, кто слушает такие объяснения, может пройти проверку Чувства Мотива против вашей проверки Блефа при передаче информации, чтобы перехватить ваше послание (смотрите Чувство Мотива на стр. 86).

Действие: Различные. Проверка Блефа как часть общего взаимодействия всегда занимает как минимум 1 раунд (и то есть как минимум одно полнораундовое действие), но может быть и дольше, если вы пытаетесь кого-то «обработать». Проверка Блефа при проведении финта или попытке скрыться – стандартное действие. Проверка Блефа при передаче секретного послания вообще не занимает действия; она является частью обычного общения. Однако МП может ограничить количество передаваемой информации за 1 раунд.

Повторно: Различно. В целом, неудачная проверка Блефа заставляет оппонента относиться к вам с подозрением, и вряд ли вам позволит повторно провести проверку в тех же условиях, но вы способны неоднократно проводить проверки Блефа при выполнении финтов в бою. При передаче информации повторные проверки также возможны, но только по одному повтору раз в раунд. Каждый повтор означает шанс большего непонимания.

Особое: Рейнджер получает бонус к проверкам Блефа, используя его против своего избранного врага (стр. 53).

Хозяин талисмана змеи (смотрите Талисманы на стр. 43) получают +3 бонус к проверкам Блефа.

Если у вас есть черта Убедительность, вы получаете +2 бонус к проверкам Блефа.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Блефе, вы получаете +2 бонус к проверкам Дипломатии, Запугивания и Ловкости Рук, а также к проверке Маскировки, но лишь в том случае, если вас видят, и вы действуете в лице другого человека, персонажа.

БЛОКИРОВКА УСТРОЙСТВ (ИНТЛ; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВАННЫЙ)

Используя этот навык, вы способны обезвредить ловушку, совладать с замком (открыть, или же закрыть), или подкрутить колесо кареты, чтобы оно отлетело в дороге. Вы способны изучить очень простые или очень маленькие предметы, а также обезвредить опасные. Для проведения попытки, у вас как минимум должен быть простой комплект необходимых инструментов (отмычки, дверной ломик, пила, напильник, и т.д.). Попытка проведения проверки Блокировки Устройств без набора воровских инструментов (стр. 1) даёт –2 условный штраф, даже если есть простые инструменты. Использование превосходных воровских инструментов, даёт к проверке +2 условный бонус.

Проверка: МП сам проводит бросок проверки Блокировки Устройств, так что вы не знаете, успешно или нет вы прошли проверку. КС проверки зависит от того, насколько хитроумное устройство. Блокировка (взлом или саботаж) достаточно простого

устройства имеет КС 10; более сложные и запутанные имеют более высокий КС.

Если проверка нормальна, вы успешно справились с устройством. Если неудачно, в пределах 4 единиц от КС, вам не удалось совладать с устройством, но вы можете попробовать ещё раз. Если провал на 5 и более единиц при броске, этот механизм не подвластен вам. Если это ловушка, то она срабатывает. Если какой-то вид подлой ловушки, саботажа, то вы думаете что она обезврежена, а она срабатывает.

Вы также можете делать так, чтобы простые устройства, такие как седла или колеса телеги, работали некоторое время нормально, а затем отпадали (обычно спустя 1d4 раунда или минуты использования).

Устройство	Время	КС Блокировки Устройств ¹	Пример
Простое	1 раунд	10	Справиться с замком
Коварное	1d4 раунда	15	Саботировать колесо кареты, телеги
Сложное	2d4 раунда	20	Обезвредить ловушку, установить ловушку
Серьёзное	2d4 раунда	25	Обезвредить сложную ловушку, хитроумная диверсия, часовой механизм

¹Если персонаж пытается скрыть после себя следы, добавьте к КС ещё 5 единиц.

Действие: Количество времени, занимаемое одной проверкой, зависит от задания и указано в таблице выше. Обработка простого устройства занимает 1 раунд (это как минимум полнораундовое действие). Запутанное или комплексное устройство занимает 1d4 или 2d4 раунда.

Повторно: Да, если неудача была в пределах 4 и менее, хотя вас должно насторожить, что предыдущая попытка не увенчалась успехом.

Особое: Если у вас есть черта Шустрые Пальцы, вы получаете +2 бонус к проверкам Блокировки Устройств.

Вор, который превысил КС ловушки на 10 и более единиц, способен изучить структуру ловушки, понять её принцип работы, и обойти её (вместе со своими товарищами), не обезвреживая её.

Ограничение: Воры (и прочие персонажи с классовой особенностью обнаружение ловушек) способны обезвреживать магические ловушки. Обычно КС такой ловушки составляет 25+уровень заклинания, использованного для её создания. К примеру, КС для обезвреживания ловушки с заложённым в ней заклинанием *взрывные руны* 28, так как *взрывные руны*, заклинание 3-го уровня.

Вор также способен обезвредить при проверке навыка Блокировка Устройств, ловушки с заклинаниями *огненная ловушка*, *глюф опеки*, *символ*, а также *круг телепортации*. Однако такие заклинания, как *рост шипов* и *шипастые камни*, применённые в качестве ловушек, вор не способен обезвредить проверкой Блокировка Устройств. Смотрите описания каждого заклинания в Главе 11: Заклинания для более подробного ознакомления.

ВЗБИРАНИЕ (СИЛА, ШТРАФ ИЗ-ЗА ДОСПЕХОВ)

С помощью этого навыка вы можете взобраться по стене скалы, залезть в башню мага через окно на втором этаже или выбраться из ямы-ловушки, после того как вы в неё угодили.

Круск помогает
Джозану взобраться
на утес

Финт
2000

Проверка: С каждой успешной проверкой Взириания, вы можете передвигаться вверх или вниз, по выступам или стенам, или другим поверхностям (даже по потолкам с необходимыми приспособлениями) с одной четвертью от своего обычного передвижения. Принимается, что угол склона менее, чем 60 градусов; а стена 60 градусов и более отвесная.

Провал проверки Взириания на 4 и менее означает, что вы не продвинулись, а разница проверки в 5 и больше, означает что вы сорвались с любой высоты, которой вы достигли.

Комплект для Взириания (стр. 1___) даёт +2 условный бонус к проверкам Взириания.

КС проверки зависит от условий взириания. Сравните задание с соответствующей таблицей, чтобы определить КС.

Вам необходимо, чтобы при взириании были свободны обе руки, но вы можете удерживаясь одной рукой за стену колодовать заклинание, или применять какое-то действие, которому необходимо только одна рука. Так как взираясь, вы не можете избегать ударов и атак, враги атакуют вас так, будто вы теряете свой бонус по Ловкости к КД (если есть). Вы также не можете использовать щит.

В любой момент взириания по стене, если вы переносите повреждение, вы должны пройти проверку Взириания КС откоса или стены. Провал означает, что вы упали с текущей высоты и сорвались вниз, перенося соответствующее повреждение. (В *Руководстве Мастера Подземелий* есть информация по поводу переноса повреждений от падения).

Ускоренное Взириание: Вы пытаетесь взбираться более быстро, чем обычно. Но перенося -5 штраф к проверкам Взириания, вы можете передвигаться при половине своей скорости (вместо одной четвертой от своей скорости).

Создание собственных крепежей для ног и рук: Вбивая шпильки в стены, вы создаёте тем самым опору для взириания. На вбивание одного шпильки уходит 1 минута, каждый шпилька забивается через 0,9 метра. Как и у любой поверхности с выступами для ног и рук, КС проверки стены со шпильками 15. Точно также, любой взирающийся с топором или подобным выдалбливающим оружием, может создавать дыры-крепежи в ледяных стенах.

Цепление за поверхность во время Падения: Практически невозможно зацепиться за стену во время падения. Но всё же, есть проверка Взириания зацепки за стену (КС=КС стены+20). По утёсу, уклону легче схватиться (КС=КС утёса+10).

Ловля Падающего Персонажа в Момент его Падения: Если взиравшийся рядом с вами или выше сорвался, вы можете попытаться поймать падающего, если он в пределах вашей зоны поражения. Для этого вам необходимо пройти успешную касательную рукопашную атаку против падающего (хотя он или она может добровольно использовать любой бонус к КД по Ловкости по желанию). Если вы успешно попали, вы немедленно должны пройти проверку Взириания (КС=КС стены+10). Успех означает, что вы схватили сорвавшегося, но его общий вес со снаряжением не может превышать вашего ограничения по тяжелой нагрузке, или вы сами автоматически срываетесь. Если вы проваливаете проверку Взириания на 4 или меньше, вам не удастся задержать падение персонажа, но самому удастся сохранить захват за стену. Если же неудача на 5 или выше, вам не только не удастся задержать падение персонажа, но вы и сами срываетесь вслед за ним.

КС Взириания

Модификатор ¹	Пример поверхности или активности
-10	Взириание по дымоходу (искусственному или естественному) или по другой местности, где персонаж может опираться на две противоположные стены (снижает КС на 10).
-5	Взириание по углу, где вы можете опираться на две перпендикулярные стены (Снижает КС на 5).
+5	Поверхность скользкая (Повышает КС на 5).

¹ Эти модификаторы суммируемы; если есть, используйте все.

КС

Пример Стены или Поверхности

0	Откос настолько пологий, что по нему можно даже идти. Со стены сброшена верёвка с узлами.
5	Верёвка, спущенная по стене со скобами или верёвками с узлами, или верёвка, находящаяся под воздействием заклинания <i>хитрая верёвка</i> .
10	Поверхность с выступами, за которые можно ухватиться и стать, такие как очень неровная стена или снасти на кораблях.
15	Любая поверхность с подходящими зацепами для рук и ног (природными или искусственными), такие как поверхность неровной скалы или дерево. Верёвка без узлов.
20	Неровная поверхность с небольшими отверстиями для рук и ног, такие как обычные стены в подземельях или руинах.
25	Грубая поверхность, такая как кирпичная стена или стена скалы.
25	Выступ, потолок, навес с отверстиями для рук, но не для ног.
—	Великолепная, гладкая, ровная вертикальная поверхность, по которой невозможно взобраться.

Действие: Взириание часть передвижения, поэтому в целом, это часть действия передвижения (и может комбинироваться с другими типами передвижения в действии передвижения). Каждое действие передвижения, которое включает в себя взириание, потребует отдельную проверку Взириания. Попытка самому схватиться во время падения или схватить другого падающего, не занимает действия.

Особое: Любой, кто удерживает верёвку, может подтягивать персонажа вверх (или спускать вниз) с помощью своей силы. Для этого используется его двойная максимальная нагрузка (смотрите Переносимая Ёмкость, стр. ___) для определения количества веса передвигаемого персонажем.

У халфлингов +2 расовый бонус к проверкам Взириания благодаря их вёрткости и босым ногам.

Хозяин талисмана ящерица (смотрите Талисманы на стр. 43) получает +3 бонус к проверкам Взириания.

Если у вас есть черта Атлетичный, вы получаете +2 бонус к проверкам Взириания.

Существо со скоростью «взбираясь» (например, ужасный паук или персонаж под эффектом заклинания *взбирание по паучьи*) получает +8 расовый бонус ко всем проверкам Взириания. Существо должно проходить проверку Взириания для подъёма по любой стене или отвесу, чей КС выше 0, но всегда может использовать прием 10 (смотрите Проверки без Бросков, стр. 65), даже если есть помехи или угрозы во время взириания. Если существо со скоростью «взбираясь» выбирает ускоренное взириание (смотрите выше), оно движется при удвоенной скорости взириания (или своей нормальной наземной скорости, смотря что ниже) и проходит одну проверку Взириания при штрафе -5. Такие существа при взириании сохраняют свой бонус по Ловкости к КД (если он есть), и оппоненты не получают специальных бонусов к атакам против них. Однако во время взириания они не могут использовать действие бега.

Синергия: Персонаж с 5 и более рангами в навыке Использование Верёвки, получает +2 бонус к проверке Взириания по верёвке, верёвке с узлами, или по стене с помощью верёвки.

ВЗЛОМ ЗАМКОВ (ЛОВК; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВАННЫЙ)

Вы способны взламывать подвесные замки, мелкие комбинированные замки и понимать замки головоломки. Для попытки, в вашем распоряжении должны быть как минимум самые простые инструменты соответствующего вида (отмычка, ломик, проволока, ключ-болванка/шаблон, и т.д.) попытка проведения Взлома Замка без комплекта воровских инструментов (стр. 1___) даёт -2 условный штраф, даже если в наличии простые инструменты. Применение превосходных воровских инструментов, дает вам +2 условный бонус к проверке.

Проверка: КС для взлома замка может быть от 20 до 40,

и зависеть от качества замка, примеры приведены ниже в таблице:

Замок	КС	Замок	КС
Очень Простой	20	Хороший	30
Средний	25	Великолепный	40

Действие: Открытие замка занимает по времени одно полнорундовое действие.

Особое: Если у вас есть черта Шустрые Пальцы, вы получаете +2 бонус к проверкам Взлом Замков.

Нетренированный: Нетренированные персонажи не способны взламывать замки, однако они с успехом способны их срывать или выбивать применяя силу (смотрите Полетка Предметов, стр. 1__).

ДИПЛОМАТИЯ (Обн)

Применяя этот навык, вы можете расположить к себе управляющего, чтобы он пропустил вас к королю; установить перемирие между враждующими племенами варваров, или уговорить огров-магов, чтобы они лучше отпустили вас к вашим друзьям, а не оторвали вам одну за одной конечности. Дипломатия подразумевает под собой этикет, изящные манеры, такт, хитрость, или правильный ход слов. Опытный персонаж знаком с формальными и неформальными правилами поведения, общественными принципами, правильным обращением, и так далее. Эта способность отображает вашу способность и умение

Язык	Наиболее часто на нём общаются	Алфавит
Абисса	Демоны, хаотично злые внешние существа	Адский
Акван/Водный	Водные по природе существа	Эльфийский
Ауран/Воздушный	Воздушные по природе существа	Драконов
Небесный	Добрые внешние существа	Небесный
Общий	Люди, халфлинги, полуэльфы, полурорки	Общий
Драконов	Кобольды, троглодиты, людоящеры, драконы	Драконов
Друидов	Друиды (и только)	Друидов
Дварфов	Дварфы/карлики	Дварфов
Эльфов	Эльфы	Эльфийский
Гномов	Гномы	Дварфов
Гоблинов	Гоблины, хобгоблины, медвежатники	Дварфов
Великанов	Огры, великаны	Дварфов
Гноллов	Гноллы	Общий
Халфлингов	Халфлинги	Общий
Игнан/Огненный	Огненные по природе существа	Драконов
Преисподни/Ада	Дьяволы, законно злые внешние существа	Адский
Орков	Орки	Дварфов
Сильванский/Лесной	Дриады, брауни, лепреконы	Эльфийский
Терран/Земной	Ксорны и другие существа земли	Дварфов
Подземный	Дроу, майнд флаеры	Эльфийский
Общий		

ВЛИЯНИЕ НА ОТНОШЕНИЕ НИП

Используя ниже расположенную таблицу, вы можете определить эффективность проверок Дипломатии (или проверок Обаяния) на влияние отношения не-игрового персонажа к вам, или проверок дикой эмпатии при оказании влияния на расположение к вам животного или магического зверя. В Руководстве Мастера Подземелий предоставлена более подробная информация об отношениях НИП.

— Новое Отношение (КС для достижения) —					
Первичное Отношение	Враждебн.	Недруж.	Безразличн.	Дружелюбн.	Готовый Помочь
Враждебное	Менее 20	20	25	35	50
Недружелюбн.	Менее 5	5	15	25	40
Безразличное	—	Менее 1	1	15	30
Дружелюбное	—	—	Менее 1	1	20
Готовый Помочь	—	—	—	Менее 1	1

произвести правильное впечатление от вас, эффективной нейтрализации отвратительного впечатления и попыток вашего влияния на других.

Проверка: Вы можете изменять чье-то восприятие с успешной проверкой. (В *Руководстве Мастера Подземелий*, есть правила оказывания влияния на НИП'ов). При прениях, оппозиторы проводят встречную проверку Дипломатии для определения преимущества дипломата. Встречные проверки разрешают проблемы, в случае когда два дипломата, адвоката, стараются оказать влияние на третью сторону.

Действие: Изменение чье-то отношения с помощью Дипломатии обычно занимает как минимум 1 полную минуту (10 последовательных полнорундовых действий). В некоторых ситуациях необходимое время может значительно возрасти. Суетливая проверка Дипломатии (например попытка не дать возможности разгореться поединку между двумя злыми воинами) может быть проведена за одно полнорундовое действие, но вы переносите -10 штраф к проверке.

Повторно: В целом, повторная проверка не используется. Даже если первая проверка успешна, на любого персонажа можно оказывать влияние лишь некоторое время, и поэтому повторная проверка может причинить больше вреда, чем пользы. Если первая проверка неудачна, другой персонаж, возможно, станет более уверенным в своей точке зрения, а повторная проверка будет просто бесполезна.

Особое: Полуэльфы получают +2 бонус к проверкам Дипломатии благодаря их способности находить общий язык с другими.

Если у вас есть черта Переговорщик, вы получаете +2 бонус к проверкам Дипломатии.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Блефе, Знание (знати и королевского двора) или Чувстве Мотива, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Дипломатии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЯЗЫК (нет; только ТРЕНИРОВАННЫЙ)

Действие: Не применяется.

Повторно: Не применяется. (Проверок в этом навыке нет, по этому и нет неудачных проверок).

Навык Язык действует не так, как все остальные навыки.

- На первом уровне вы начинаете, владея уже одним или двумя языками (в соответствии с вашей расой) плюс дополнительное количество языков, равное бонусу модификатора вашего Интеллекта (Смотрите Главу 2: Расы).
- Вместо приобретения рангов в этом навыке, вы выбираете новый язык, на котором вы способны теперь разговаривать.
- Вы не проводите проверок Языка. Вы или владеете этим языком или нет.
- Грамотный персонаж (любой, кроме варвара, который не потратил пункты навыков, чтобы стать грамотным), может читать и писать на тех языках, на которых он разговаривает. У каждого языка есть свой алфавит (хотя у некоторых языков, может быть общий алфавит).

Например, персонаж столкнулся с не-игровым персонажем, чье первичное отношение враждебно. Чтобы сменить отношение этого НИП к нему, он должен при проверке Дипломатии (или Обаяния) получить результат 20 и выше. Любой результат ниже 20, оставит отношение НИП неизменным. При результате 20–24, отношение НИП сменится на недружелюбное.

Отношение	Обозначает	Возможные Действия
Враждебное	Пойдет на риск, чтобы ранить вас	Нападет, станет помехой, будет применять нецензурную брань, убежит
Недружелюбное	Пожелает вам несчастий	Собьет с толку, пустит сплетни, будет избегать, смотреть с подозрением, произнесет оскорбления
Безразличное	Не заботит вас	Ожидаемое отношение состояния общества
Дружелюбное	Пожелает вам удачи	Совет, общение, ограниченная помощь, заступничество
Готовый Помочь	Пойдет на риск, чтобы помочь вам	Защитит, прикроет спину, лечит, окажет помощь

ЕЗДА ВЕРХОМ (ЛОВК)

Вы способны передвигаться верхом на скакуне то ли лошади, ездовой собаке, грифоне, драконе или другом виде существа, которое расположено под верховую езду. Если вы применяете этот навык с немного отличающимися скакунами (как например, большинство двуногих существ), вы переносите штраф –5 к проверкам Езды Верхом.

Проверка: Обычная езда верхом не вызывает необходимости в проверке. Вы способны оседлать, сесть верхом, и ехать, или соскочить со скакуна без проблем. Посадка верхом и спешивание действие равное передвижению. Некоторые задания всё же требуют проверки:

Задание Верхом	КС	Задание Верхом	КС
Слушаться колен	5	Перепрыгивание	15
Остаться в седле	5	Пришпорить скакуна	15
Сражение верхом	10	Контроль скакуна в битве	20
Укрытие	15	Быстрая посадка или спешивание	20 ¹
Мягкое падение	15		

Применяется штраф из-за доспехов.

Слушаться Колен: Вы способны быстро реагировать, заставляя вашего скакуна следовать вашим коленам, так, что у вас остаются в бою обе руки свободными. Проверку проводите в начале своего хода. Если неудачно, вы способны применять лишь одну руку, так как второй рукой вы контролируете скакуна.

Остаться в седле: Вы способны мгновенно реагировать на избежание падения в результате того, что ваш скакун встает на дыбы или внезапно начинает, бешено скакать, или же если вы перенесли повреждение. Это использование не применяется за действие.

Сражение Верхом: Если вы направляете вашего скакуна напрямую в битву, вы всё также можете проводить нормально свои атаки, или реагировать на атаки противника. Это использование считается свободным действием.

Укрытие: Вы способны быстро среагировать, пригнуться, или свесится на бок. Чтобы укрыться за своим скакуном, это считается как одна вторая укрытия. Применяя скакуна как укрытие, вы не можете проводить атаки или активировать заклинания. Если неудачная проверка, вы не получаете преимуществ от укрытия. Это применение не считается за действие.

Мягкое Падение: Вы быстро реагируете, чтобы не перенести повреждений во время падения со скакуна, в том случае если он убит, или опрокинут. Если проверка неудачна, вы переносите 1d6 пунктов повреждения от падения. Это применение не считается за действие.

Прыжок: Вы способны заставить своего скакуна перепрыгнуть через преграды на пути, это идёт как часть его передвижения. Используйте ваш модификатор Езды Верхом, или модификатор Прыжков скакуна (какой ниже), для определения насколько далеко прыгнет ваш скакун. Если вы неудачно проходите проверку Езды Верхом, вы падаете в момент его прыжка и переносите соответствующие повреждения (как минимум 1d6). Это применение не считается за действие, но оно занимает часть передвижения скакуна.

Пришпорить Скакуна: Действием передвижения вы можете пришпорить своего скакуна, повышая его скорость. Успешная проверка Езды Верхом повышает скорость скакуна на 3 метра на 1 раунд, но она также наносит 1 пункт повреждения существу. Вы можете использовать эту возможность каждый раунд, но в каждый последующий раунд действие повышения скорости повреждение увеличивается вдвойне (2 пункта, 4 пункта, 8 пунктов и т.д.).

Контроль Скакуна в Битве: Как действием равным передвижению, вы способны взять под контроль лёгкую лошадь, пони или тяжёлую лошадь, или другого нетренированного под бой скакуна находясь в сражении. Если неудачно, то в этом раунде вы больше ничего не можете делать. Вам не нужно бросать проверки для боевых лошадей и боевых пони.

Быстрая Посадка или Спешивание: Как свободным действием вы можете сесть верхом или спешиться со скакуна, которые не больше вас на одну категорию размера, принимается что у все ещё сохранилось действие передвижения в этом раунде. Если проверка неудачна, посадка верхом или спешивание действие равное передвижению. (Вы не сможете провести быструю посадку или спешивание, со скакуна, который крупнее за вас более чем на одну категорию размера).

Действие: Различное. Посадка верхом или спешивание обычно действие передвижения. Другие проверки могут быть

действиями передвижения, свободными действиями, или во-все не быть действиями.

Особое: Если вы едете на неосёдланном скакуне, у вас штраф к проверкам Езды Верхом –5.

Если у вашего скакуна военное седло (стр. 1__), оно даёт +2 условный бонус к проверкам Езды Верхом относительно оставания в седле.

Навык, Езда Верхом является необходимым условием для таких отличительных черт: Сражение Верхом, Стрельба Верхом, Растаптывание, Атака на Скаку, Энергичное Нападение. Смотрите Главу 5: Черты, с описанием всех отличительных черт.

Если у вас есть черта Близость к Животным, вы получаете +2 бонус к проверкам Езды Верхом.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Приручении Животных, у вас +2 бонус к проверкам Езды Верхом.

ЗАПУГИВАНИЕ (ОБН)

Этот навык вы можете использовать, чтобы осадить громилу, или заставить пленного выложить необходимую вам информацию. Запугивание включает в себя словесные угрозы, и определённые телодвижения.

Проверка: При успешной проверке, вы можете изменить чей-то стиль поведения. Ваша проверка Запугивания проверяется встречной проверкой модифицированного уровня вашей цели (1d20+уровень персонажа или Кубики Хит-Поинтов+бонус Мудрости цели [если есть]+модификаторы цели к спасброскам против страха). Если вы превысили результат проверки цели, вы можете считать что цель настроена к вам дружелюбно, но это относительно лишь тех действий, которые производятся пока она запугана. (Хотя цель будет находится при своем нормальном отношении, она будет общаться, давать советы, предлагать ограниченную помощь, или заступаться за ваше поведение пока находится в запуганном состоянии). За дополнительной информацией смотрите навык Дипломатия выше). Эффект длится до тех пор, пока цель находится в вашем присутствии, а затем 1d6×10 минут спустя. После этого отношение цели к вам смещается к недружелюбному (или, если оно уже было недружелюбным, к враждебному).

Если вы проваливаете проверку на 5 и более, цель обеспечивает вас некорректной или бесполезной информацией, или по другому препятствует вашим попыткам.

Деморализация Оппонента: Вы также можете применить Запугивание для ослабления решимости оппонента в бою. Для этого вам необходимо превысить проверкой Запугивания проверку модифицированного уровня оппонента (смотрите выше). Если вы выигрываете, цель шокирована на 1 раунд. Шокированный персонаж переносит –2 штраф к броскам атаки, проверкам параметров и спасбросков. Вы способны запугать лишь оппонента расположенного в поражаемой вами клетке в рукопашном бою, и видящего вас.

Действие: Различно. Изменение поведения может затребовать до 1 минуты воздействия. Запугивание оппонента в сражении стандартное действие.

Повторно: В целом, повторные попытки не действуют. Даже если первая попытка успешна, персонаж может быть настолько запуган, что повторная будет неэффективна. Если же первая проверка неудачна, персонаж ещё более утвердится к воздействию запугивающего, и повторная попытка будет бесполезна.

Особое: Вы получаете +4 бонус к своей проверке Запугивания за каждый размер категории, на который вы крупнее за оппонента. Соответственно вы переносите –4 штраф к вашей проверке Запугивания за каждый размер категории, на который вы меньше за оппонента.

Персонаж иммунный к страху (например, паладин 3-го уровня и выше) не может быть запуган, не интеллектуальных существ также невозможно запугать.

Если у вас есть черта Убедительность, вы получаете +2 бонус к проверкам Запугивания.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Блефе, вы получаете +2 синергичный бонус к проверкам Запугивания.

ЗНАНИЕ (ИНТЛ; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВАННЫЙ)

Как и навыки Ремесло и Профессия, Знание фактически отображает число нескольких несвязанных навыков. Знание представляет собой воплощение познаний, возможно академических, и даже научных дисциплин. Помимо стандартных вет-

вей обучения. С согласия МП, вы способны изобретать новые ответвления знаний.

- Магия (древние тайны, магические традиции, волшебные символы, загадочные фразы, механизмы, драконы, магические звери)
- Архитектура и инженерия (здания, акведуки, мосты и фортификации)
- Устройство Подземелий (необычные, пещеры, слизи, спелеология)
- География (земли, ландшафты, люди, обычаи)
- История (королевская власть, войны, колонии, переселения, основания городов)
- Местное (легенды, личности, обитатели, законы и традиции, гуманоиды)
- Природа (растения и животные, феи, великаны, ужасные гуманоиды, насекомые, сезоны и их цикличность, погода)
- Дворянство и Короли (родословные линии, геральдика, происхождение, обычаи, девизы, личности, законы)
- Планы (Внутренние Планы, Внешние, Астральный, Эфирный, обитатели планов, магия связанная с планами, внешние, элементали)
- Религия (боги и богини, история в мифах, духовные традиции, священные символы, нежить)

Проверка: Ответ на вопрос, в той области, в которой у вас есть знания КС 10 (для относительно лёгких вопросов), 15 (для основных), или от 20 до 30 (для очень серьёзных вопросов).

В большинстве случаев вы можете использовать навык для идентификации чудовищ и их специфических способностей и уязвимых мест. В целом, КС такой проверки равен 10+КСП чудовища. Успешная проверка позволяет вам запомнить частичку полезной информации о чудовище. За каждые 5 пунктов, на которые ваша проверка превышает КС, МП может вам выдать дополнительную часть полезной информации.

Действие: Обычно никакого. В большинстве случаев проверка Знания не занимает действия, вы просто знаете на это ответ, или нет.

Повторно: Нет. Проверка отображает ваше знание, и повторное размышление над заданным вопросом, вряд ли даст вам ответ, если вы его не знаете.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Знание (магия), вы получаете +2 бонус к проверкам Искусства Магии.

Если у вас 5 и более рангов в Знание (архитектура и инженерия), вы получаете +2 бонус к проверкам Поиска при обнаружении потайных дверей и скрытых помещений.

Если у вас 5 и более рангов в Знание (география), вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания, проводимых для избежания возможности заблудиться или избежания природных опасностей.

Если у вас 5 и более в Знание (история), вы получаете +2 бонус к проверкам знания барда (смотрите стр. 26).

Если у вас 5 и более рангов в Знание (местное), вы получаете +2 бонус к проверкам Сбор Информации.

Если у вас 5 и более рангов в Знание (природа), вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания в надземных природных условиях (арктических, лесных, пустынных, холмах, топях, горах или равнинах).

Если у вас 5 и более рангов в Знание (знать и королевский двор), вы получаете +2 бонус к проверкам Дипломатии.

Если у вас 5 и более рангов в Знание (религия), вы получаете +2 бонус к проверкам изгнания нежити (смотрите стр. 1__).

Если у вас 5 и более рангов в Знание (планы), вы полу-

чаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания на других планах.

Если у вас 5 и более рангов в Знание (устройство подземелий), вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания когда находитесь в подземных условиях.

Если у вас 5 и более рангов в Искусстве Выживания, вы получаете +2 бонус к проверкам Знание (природа).

Нетренированный: Нетренированная проверка Знания, просто проверка Интеллекта. Без конкретного обучения, тренировок, персонаж владеет лишь общими знаниями (КС 10 или ниже).

ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ (МУДР)

Используя этот навык вы способны хорошо охотиться, идти по следам, провести своих товарищей по безопасным тропинкам через ледяные пустоши, определить характерные приметы того, что где-то неподалёку расположено логово совомедведя, или избежать попадания в забучие пески, или другие природные опасности.

Проверка: Находясь в условиях дикой природы, вы способны обезопасить или прокормить себя и других соратников. Ниже приведенная таблица показывает КС для различных проверок Искусства Выживания.

Искусство Выживания не позволяет вам идти по сложным следам, если только вы не рейнджер, или не обладаете чертой Чтение Следов (смотрите секцию Ограничение ниже).

Действие: Различно. Одна проверка Искусства Выживания может представлять активность на протяжении нескольких часов, а другая на протяжении дня. Проверка Искусства Выживания при обнаружении следов как минимум полноразное действие, но с усмотрения МП она может быть и дольше.

Повторно: Различно. Для передвижения по дикой местности, или получения бонусов к Стойкости, вы способны проводить лишь одну проверку каждые 24 часа. Результат этой проверки действует, до начала следующей проверки. Для избежания возможности заблудиться, или спастись от природной опасности, вы проводите проверку при необходимости ситуации. Повторная проверка на возможность заблудиться в специфической ситуации, или избежать опасности природной опасности не разрешается. Для обнаружения следов вы можете попытаться вновь перебросить неудачную проверку спустя 1 час (на улице), или 10 минут (в помещении) поиска.

Ограничение: Так как любой может использовать Искусство Выживания для обнаружения следов (вне зависимости от КС), или следовать по следам, когда КС задания 10 или ниже, только рейнджер (или персонаж с чертой Чтение Следов; смотрите стр. 10_) может использовать Искусство Выживания для следования по следам с высоким КС.

Особое: Если у вас 5 и более рангов в Искусство Выживания, вы автоматически можете узнавать где расположен север по отношению к вам.

Рейнджер получает бонус к Искусству Выживания, когда применяет этот навык следуя последам или выискивая своего избранного врага (смотрите стр. 53).

Если у вас есть черта Самодостаточный, вы получаете +2 бонус к проверкам Искусства Выживания.

ЗНАНИЯ ИГРОКА ПРОТИВ ЗНАНИЙ ПЕРСОНАЖА

Очень легко измерять объем знаний персонажа по сравнению со знаниями игрока. Это то, что отображает проверка навыка Знания, к примеру, игроку персонажа со множеством рангов в Знании (география) нет необходимости запоминать все географические данные о игровом мире, чтобы эффективно использовать ранги навыка.

Однако с обратной стороны, все же трудно четко определить что знает, а что не знает персонаж. Что если игрок знает что-то, что его персонажа в принципе не должен знать? Например, большинство опытных игроков знают, что черные драконы выдыхают кислоту, и в тоже время практически все неопытные игроки этого факта не знают.

Говоря в общем, практически невозможно разделить ваши личные знания (также называемые знания игрока) от знаний вашего персонажа. Разрешение данного вопроса как (или если) разделить знание игрока и знания персонажа согласовывается лишь между игроками и МП. Некоторые МП вдохновляют игроков с обширными знаниями использовать свой опыт на благо персонажей. Другие же предпочитают чтобы знание отображалось лишь в рангах навыка и прочих игровых параметрах. Но большинство находятся по середине между этими двумя крайностями.

Если вы сомневаетесь, спросите у вашего МП, как он предпочтет разрешить данную ситуацию. В Руководстве Мастера Подземелий предоставлена дополнительная информация на эту тему.

КС	Задание
10	Найти общий контакт с окружающей природой. Перемещаться с половиной вашей базовой скорости, и в то же время обеспечивать себя охотой и сбором ягод (не зависеть от наличия пищи или воды). Вы способны обеспечить пищей и водой одну персону, за каждые два пункта вышей проверки, превышающей 10.
15	Получить +2 ко всем спасброскам Стойкости, против суровых погодных условий, продолжая передвижение при половине скорости, или +4 не двигаясь с места. Вы можете дать некоторый бонус другому персонажу, за каждый пункт проверки, превышающий 15.
15	Избегать возможности заблудиться, или избежать природной опасности, как например,zybучий песок.
15	Предсказать погоду на следующие 24 часа. За каждые 5 пунктов, которые превышают 15 по проверке Искусства Выживания, вы можете предугадать характер погоды на дополнительный день вперед.

Различно Идти по следа (смотрите черту Чтение Следов)

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Искусстве Выживания, вы получаете +2 бонус к проверкам Знание (природа).

Если у вас 5 и более рангов в Знание (устройство подземелий), вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания в подземных условиях.

Если у вас 5 и более рангов в Знание (природа), вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания в надземных природных условиях (арктических, лесных, пустынных, холмах, толях, горах или равнинах).

Если у вас 5 и более рангов в Знание (география), вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания, проводимых для избежания возможности заблудиться или избежания природных опасностей.

Если у вас 5 и более рангов в Знание (планы), вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания на других планах.

Если у вас 5 и более рангов в Поиске, вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания при обнаружении и следовании по следам.

ИСКУССТВО МАГИИ (интл; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВАННЫЙ)

Используя этот навык, вы способны опознать активируемые заклинания, или заклинания наложенные на определённое место.

Проверка: Вы способны идентифицировать заклинания или магические эффекты. КС для проверки Искусства Магии относящиеся к различным заданиям перечислены в таблице ниже.

Действие: Различно, смотрите выше.

Повторно: Смотрите выше.

Особое: Маг специалист получает +2 бонус имея дело с заклинанием или эффектом из своей школы специализации. Он переносит штраф -5, имея дело с заклинанием или эффектом из запрещённой ему школы (а некоторые задания, такие как изучение заклинания из запрещённой школы, просто невозможны).

Если у вас есть черта Способность к Магии, вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Магии.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в навыке Использование Магических Устройств, вы получаете +2 бонус к проверкам Искусства Магии, при декодировании заклинаний со свитков.

Если у вас 5 и более рангов в Знание (магия), вы получаете +2 бонус к проверкам Искусства Магии.

Если у вас 5 и более рангов в Искусстве Магии, вы получаете +2 бонус к Использованию Магических Устройств относительно свитков.

Дополнительно, определенные заклинания дают вам дополнительную информацию относительно магии, подразумевается, что вы провели успешную проверку Искусства Магии, как это отмечено в описании заклинания. (Для примера, смотрите описание *обнаружение магии* на стр. 239).

КС	Задание
13	Когда используется <i>чтение магии</i> , для опознания <i>глифа опеки</i> . Не требует действия.
15 + уровень заклинания	Опознать активируемое заклинание. (Вы должны видеть или слышать вербальные или соматические компоненты заклинания). Не требует действия. Повтора нет.
15 + уровень заклинания	Изучить заклинание из магической книги или свитка. (Только маг). Повторной проверки нет до тех пор, пока вы не приобретёте как минимум 1 ранг в Искусстве Магии (даже если вы нашли иной источник для изучения этого заклинания). Требуется 8 часов.
15 + уровень заклинания	Подготовить заклинание из чужой книги. (Только Маг). Одна попытка в день. Не требует дополнительного дня.
15 + уровень заклинания	Когда с активировано <i>определение магии</i> , вы можете определить школу магии исходящей аурой от одного предмета или существа, которое вы способны видеть. (Если аура не эффект заклинания, КС 15+половина уровня заклинателя). Не требует действия.
19	Когда используется <i>чтение магии</i> , опознать символ. Не требует действия.
20 + уровень заклинания	Опознать заклинание, уже наложенное на место, и имеет эффект. Вы должны видеть или заметить эффекты заклинания. Не требует действия. Нет повтора.
20 + уровень заклинания	Вы способны опознать материалы, созданные или обработанные магией, как например расположенная стена из железа, результат заклинания <i>железная стена</i> . Не требует действия. Повтора Нет.
20 + уровень заклинания	Раскодировать написанное заклинание (например на свитке), без применения <i>чтения магии</i> . Одна попытка в день. Требуется полное раундовое действие.
25+уровень заклинания	После броска спасброска против заклинания нацеленного на вас, определить что это за заклинание. Не требует действия. Нет повтора.
25	Идентифицировать снадобье. Требуется 1 минуту. Нет повтора.
20	Нарисовать диаграмму, для усиления активации <i>якоря измерений</i> для призванного существа. Занимает 10 минут. Повтора нет. МП проводит эту проверку.
30 или выше	Понять странный или неповторимый магический эффект, как например эффект волшебного ручья. Требуется различное время. Повтора нет.

ИССКУСТВО ПОБЕГА (ЛОВК; ШТРАФ ИЗ-ЗА ДОСПЕХОВ)

Этот навык применяется для освобождения из оков или наручников, пробирание сквозь узкие места, или побег из захвата чудовища которое удерживает вас выскользнув из его лап.

Проверка: Нижеприведенная таблица перечисляет КС связанные с Искусством Побег.

Верёвки: Проверка вашего Искусства Побег, против встречной проверки Использование Верёвки связавшего вас. Так, как легче связать кого-то, чем бежать, будучи связанным, связывающий, получает особый бонус +10 к своей проверке.

Наручники и Превосходные Наручники: У наручников КС в зависимости от их конструкции.

Узкое Пространство: Этот КС применяется в тех местах, где может пролезть голова любого, но не плечи любого. Если место длинное, как например дымоход, МП может заставить пройти несколько проверок. Вы не можете протиснуться сквозь то место, где не пролазит ваша голова.

Захват: Вы можете проводить проверку Искусство Побег, против встречной проверки захвата врага, чтобы освободиться из захвата или прикрепленного состояния (это почти что схвачен). Выполнение стандартного действия, поэтому, если вы вырвались из захвата, в том же раунде вы можете и передвигаться. Смотрите «Извигание на Свободу» под Другие Варианты Захвата, стр. 1__.

Ограничение	КС Искусства Побега
Верёвки	Проверка Использование Верёв- ки связывающего+10
Сеть, заклинания <i>оживление верёвки</i> , <i>управление растениями</i> , <i>контролиро- вание растений</i> или <i>опутывание</i>	20
Закливание <i>Силок</i>	23
Наручники	30
Узкое Пространство, Отверстие	30
Превосходные Наручники	35
Захват	Проверка Захвата За- хватывающего

Действие: Проведение проверки Искусство Побега для выскальзывания уз, наручников, и прочих ограничений (за исключением захвата) требует 1 минуты работы. Побег из сети, или *оживленной веревки*, *командо-вания растениями*, *опутывания* — полнораундовое действие. Побег из захвата или прижима — стандартное действие. Проскальзывание через узкие места занимает как минимум 1 минуту, а может быть и дольше, в зависимости от того, насколько длинное место.

Повторно: Различно. Вы способны проводить новую проверку, если предыдущая была неудачной, если продираетесь сквозь узкое пространство, или проводите ещё какие-то проверки. Если ситуация разрешает, вы можете проводить дополнительные проверки, и даже использовать приём 20-ти если вам не угрожает прямая опасность.

Особое: Если у вас есть черта Ловкий, вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Побега.

Синергия: Если у вас 5 рангов и выше в Использовании Верёвки, получаете +2 бонус в проверках Искусство Побега при снятии с себя оков верёвки.

Если у вас 5 и больше рангов в Искусстве Побега, вы получаете +2 бонус к проверкам Использование Веревки при связывании кого-то.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕРЁВКИ (ЛОВК)

С этим навыком вы способны вязать особые узлы, развязать хитрые узлы, или связать пленных с помощью верёвок.

Проверка: Большинство заданий с верёвками относительно несложные. Нижеприведенная таблица перечисляет КС связанные с Использованием Веревки

КС	Задание
10	Завязать специфический узел.
10 ¹	Схватить в петлю
15	Завязать особый узел, который может скользить по верёвке, или развязываться с одного рывка.
15	Сделать узел на верёвке используя одну руку.
15	Сплести две верёвки вместе

Различно Связать персонажа

1 Добавьте 2 к КС за каждые 3 метра для метания петли; смотрите ниже.

Опутать Петлей: Производство захвата петель требует проверки Использования Веревки (КС 10, +2 за каждые 3 метра метания петли, до максимум 20 на расстоянии 15 м). неудача на 4 или меньше обозначает, что петле не удалось точно приземлиться и произвести захват, но вы можете попытаться провести захват вновь. Неудача на 5 или более что петля произвела начальный захват, но спустя 1d4 раунда развязалась не выдержав вес. Ваш МП должен проводить эту проверку втайне, поэтому вы не знаете выдержит вес веревка или нет.

Связывание Персонажа: Когда вы связываете другого персонажа верёвкой, любая проверка Искусство Побега проводимая связанным персонажем, проводится против вашей проверки Использование Верёвки. Вы получаете особый бонус +10 к проверке, так как значительно легче связать, чем освободиться от пут, будучи связанным. Вы не проводите проверку Использование Верёвки до тех пор, пока кто-то не попытается освободиться.

Действие: Различно. Метание хватающей петли стандартное действие, которое провоцирует благоприятную атаку. За-

вязывание узла, специального узла, или обвязывание веревки вокруг себя полнораундовые действия, которые провоцируют благоприятные атаки. Сплетание двух веревок вместе занимает 5 минут. Связывание персонажа занимает 1 минуту.

Особое: Шёлковая верёвка (стр. 1) даёт +2 условный бонус к проверкам Использования Верёвки. Если вы примените на верёвку заклинание *оживить верёвку*. Вы получаете +2 условный бонус к проверкам Использование Верёвки, применяя эту верёвку. Эти бонусы, если есть оба, суммируемы.

Если у вас есть черта Проворные Руки, вы получаете +2 бонус к проверкам Использование Веревки.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Искусстве Побега, у вас +2 бонус к проверкам связывания кого-либо.

Если у вас 5 и более рангов в Использовании Веревки, вы получаете +2 бонус к Взбиранию по веревкам, веревкам с узлами, или веревкам опираясь на стены.

Если у вас 5 и более рангов в Использовании Веревки, вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Побега при выскальзывании из веревочных пут.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ УСТРОЙСТВ (ОБН; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВАННЫЙ)

Используя этот навык, вы способны активировать магические устройства, такие как волшебные палочки и свитки, которые в противном случае, вы не способны применять.

Проверка: Этот навык вы способны применять для чтения заклинания, или активирования магического предмета. Он позволяет вам использовать магический предмет, таким образом, будто у вас есть способность активации магии, или особенности других классов, или же вы подражаете другой расе, или другому мировоззрению.

Вы проводите проверку Использования Магических Устройств каждый раз, когда активируете устройство такое как, например, волшебная палочка. Если вы используете проверку для имитации мировоззрения, или любого подобного качества, (например, симитировать нейтрально злое мировоззрение, чтобы защитить себя от возможных повреждений при использовании *книги порочной тьмы*, в то же время оставаясь не злым по мировоззрению), то вам необходимо проходить такие проверки каждый час, пока пользуетесь таким предметом.

Вы должны, осознанно избирать, что вы хотите симитировать. Так как вы должны знать, что конкретно вы имитируете, для данной проверки.

Задание	КС Использования Магических Устройств
Активация в слепую	25
Расшифровать написанное заклинание	25+уровень заклинания
Использовать свиток	20+уровень заклинателя
Использовать волшебную палочку	20
Симитировать особенность класса	20
Симитировать показатель параметра	Смотрите текст
Симитировать расу	25
Симитировать мировоззрение	30

Активация в Слепую: Некоторые магические предметы, необходимо активировать при помощи особых слов, мыслей или действий. Вы способны задействовать такой предмет так, будто вы знаете, командное слово, мысль или действие, хотя на самом деле, вы даже и не ведаете об этом. Вам необходимо проводить что-то равносильное. Говорить вслух, махать предметом, или проводить другие проверки активации. У вас особый бонус +2 к проверке к Использованию Магических Устройств, если вам до этого удалось хотя бы раз успешно с активировать этот предмет.

Если ваша проверка несёт разницу с необходимым результатом в 10 и больше единиц, с вами происходит несчастный случай. Несчастный случай означает следующее, вы освобождаете магическую энергию, но не знаете, как правильно её реализовать. МП сам решает какой эффект приносит несчастный случай, как и в случае с неудачей со свитком. Стандартная неудача — это, то что вы поражаете не ту цель, или неконтролируемая магическая энергия причиняет 2d6 повреждений вам. **Заметка:** Этот несчастный случай, идёт в дополнение

к шансу неудачи, которую обычно вы переносите при активации заклинания со свитка, а уровень заклинателя выше чем ваш текущий уровень (для деталей смотрите *Руководство Мастера Подземелий*).

Расшифровать Написанное Заклинание: Это похоже на действие навыка Искусство Магии, при раскодировании текста заклинаний, за исключением того, что в данном случае КС на 5 единиц выше. Расшифровка написанного заклинания занимает 1 минуту концентрации на нем.

Имитация Показателя Параметра: Для активации заклинания со свитка, вам необходим более высокий показатель необходимого параметра (Интеллект для заклинаний магов, Мудрость для заклинаний жрецов, и Обаяние для заклинаний бардов и чародеев). Ваш эффективный показатель параметра (с соответствующим имитируемым вами классом, когда вы активируете заклинание со свитка), ваш результат проверки Использование Магических Устройств минус 15. Если у вас уже достаточно высокий показатель параметра, вам не нужно его имитировать.

Имитация Мировоззрения: У некоторых предметов есть позитивные или негативные эффекты в зависимости от вашего мировоззрения. Вы можете применять эти предметы так, будто у вас мировоззрение, соответствующее для этого предмета. К примеру, *книга порочной тьмы*, повреждает любого не-злого персонажа прикасающегося к ней. С успешной проверки Использование Магических Устройств Лидда способна симитировать злое мировоззрение, и взять *книгу порочной тьмы* в руки без вреда. Вы способны имитировать лишь одно мировоззрение за одну проверку.

Имитация Особенности Класа: Иногда вам необходимы классовые особенности других классов для активации магического предмета. Ваш эффективный уровень в имитируемом классе равен ваш результат проверки Использование Магических Устройств минус 20. Для примера, Лидда нашла волшебный потир, который превращает обычную воду в священную, но лишь в руках жреца или опытного паладина, которые благодаря своим каналам позитивной энергии изгоняют нежить. Она пробует активировать этот предмет, имитируя способность жреца изгонять нежить. Её эффективный уровень жреца, её результат минус 20, так как жрец способен изгонять нежить на 1-м уровне, в проверке Использование Магических Устройств, её результат должен быть 21 и выше.

Этот навык не даёт вам возможности применения особенности другого класса. Он лишь позволяет вам использовать магический предмет, так будто у вас есть особенность необходимого класса.

Если у особенности класса есть ограничение в мировоззрении, вы тоже должны его выполнять, вправду, или имитируя соответствующее мировоззрение отдельной проверкой (смотрите выше).

Имитация Расы: Некоторые магические предметы, действуют лишь в руках определённых рас, или действуют значительно лучше в руках определённых рас. Вы можете применять такой предмет, так будто вы представитель соответствующей расы. К примеру, халфлинг Лидда пытается использовать *метательный молот карликов* (смотрите *Руководство Мастера Подземелий* на стр. 226). Если у неё неуспешная проверка навыка Использование Магических Устройств, молот в её руках будет действовать как обычный, будто она халфлинг, но если успешно, молот будет

Лидда поняла, насколько опасными могут быть магические устройства

работать в её руках как в руках дварфа. За одну проверку вы можете симитировать лишь одну расу.

Использование Свитка: Если вы активируете заклинание со свитка, вначале вам необходимо его расшифровать. В целом, для активации данного заклинания вы должны иметь в списке заклинаний заклинание с таким названием. Использование Магических Устройств позволяет вам активировать данное заклинание так, будто оно находится в вашем списке заклинаний. КС в данном случае равен 20+уровень заклинателя заклинания, которое вы активируете со свитка. К примеру, для активации *паутины* (заклинания мага 2-го уровня) со свитка, вам необходимо получить при проверке Использование Магических Устройств результат 23 или выше, так как минимальный уровень заклинателя для *паутины* составляет 3-й уровень. Для дополнительной информации по свиткам смотрите *Руководство Мастера Подземелий*.

В дополнение к активации заклинания со свитка, вам необходимо иметь минимально необходимый показатель параметра (10+уровень заклинания). Если у вас недостаточный показатель параметра, вы должны симитировать показатель параметра отдельной проверкой Использование Магических Устройств (смотрите выше).

Это использование навыка также применяется к другим магическим предметам, которые содержат в себе активацию заклинаний. Дополнительная информация по таким предметам содержится в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Использование Волшебной Палочки: Обычно для использования волшебной палочки, заклинание которое заложено в ней должно находится в вашем списке заклинаний. Это применение навыка позволяет вам имитировать так, будто данное заклинание содержится в вашем списке заклинаний.

Это использование навыков также применяется к другим магическим предметам, которые также используют заклинания, как к примеру посохи.

Действие: Нет. Проверка Использование Магических Предметов является частью действия (любого), которое необходимо для активации магического предмета. (Смотрите Активация Магических Предметов на стр. 1 в *Руководстве Мастера Подземелий* для ознакомления с тем, как обычно активируются магические предметы).

Повторно: Да, но если вы выбрасываете на кубике 1 в попытке активации предмета, и терпите неудачу, то в этот день, вы больше не можете пробовать проходить проверку активирования данного предмета.

Особое: Вы не можете брать приём 10 в этом навыке. Магия слишком непредсказуема, чтобы использовать этот навык столь бесечно.

Вы не можете помогать другому при Использовании Магических Устройств. Только обладатель предмета может проходить эту проверку.

Если у вас есть черта Способность к Магии, вы получаете +2 бонус к проверкам Использование Магических Устройств.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Искусстве Магии, у вас +2 бонус к проверкам Использование Магических Устройств связанным со свитками.

Если у вас 5 и более рангов в Расшифровке, вы получаете +2 бонус к проверкам Использование Магических Устройств связанным со свитками.

Если у вас 5 и более рангов в Использовании Магических Устройств, у вас +2 бонус к проверкам Искусство Магии связанным с расшифровкой заклинаний на свитках.

КОНЦЕНТРАЦИЯ (ТЕЛО)

Вы непревзойденны при фокусировании своего разума.

Проверка: Вы проходите проверку Концентрации при попадании в неблагоприятные условия, и в это же время пытае-



тесь выполнить действие, которое требует от вас всего внимания (например, переноса повреждение, попадание заклинания противника, препятствующие активации условия погоды и тому подобное). такие действия включают в себя активацию заклинаний, концентрацию на сактивированном заклинании (например, *определение магии*), нацеливании заклинания (такое как *духовное оружие*), использовании магической способности (например, способность паладина *излечить болезнь*), или использование навыка, который провоцирует благоприятную атаку (такой как Блокировка Устройств, Взлом Замков, Использование Веревки и Лечение, и т.д.). В целом, если действие обычно не провоцирует благоприятной атаки, то вам не нужно проходить проверки Концентрации, для того чтобы быть отвлеченным.

Если проверка Концентрации успешна, вы можете нормально выполнять это действие. Если проверка неудачна, действие автоматически провалено и потеряно. Если вы активировали заклинание, то заклинание утеряно (смотрите Активация Заклинаний на стр. 18). Если вы находились в концентрации на активном заклинании, заклинание оканчивает эффект будто вы отказались от продолжения концентрации. Если вы нацеливали заклинание, нацеливание провалено, на заклинание остается активным. Если вы использовали магическую способность, одно использование этой способности потрачено. Использование навыка также неудачно, а в некоторых случаях неудача в навыке может повлечь за собой и другие последствия.

Ниже приведённая таблица суммирует всевозможные помехи, в которых вы можете проводить проверку Концентрации, во время активации заклинания. "Уровень заклинания" отмечает уровень заклинания которое вы активируете. (Для большей информации смотрите Концентрация на стр. 18). Если происходит более одной помехи одновременно, проходите проверку за каждое; любой провал Концентрации обозначает, что задание не выполнено.

КС Концентрации¹

Помеха

10 + причиненное Ранение во время действия.²
повреждение

10 + половина от Перенос продолжительного вреда во
последнего причи- время действия.³
ненного продолжи-
тельного повреж-
дения

КС спасброска от- Отвлекаемый не повреждающим заклинания
влекающего заклинания.⁴

10	Сильное движение (верхом на движущемся скакуне, в трясушей повозке, в небольшой лодке в бурлящей воде, на нижней палубе, трюме корабля во время сильной бури).
15	Неистовое движение (лошадь, несущаяся галопом, в повозке трясушей из стороны в сторону, маленькая лодка в стремительном течении, на палубе корабля в бурю).
20	Чрезвычайно неистовое движение (землетрясение)
20	Схвачен или прижат (Способен активировать заклинания без соматических компонентов, и с материальными компонентами, вмещающимися в руку).
15	Опутан
5	В погоду с сильным ветром, ослепляющим дождём или снегом.
10	Погода с ветром несущим град, пыль или осколки, обломки чего-то.

КС спасброска от- Погода вызванная заклинанием, как на-
влекающего заклинания, пример, ураган мщения

1 Если вы пытаетесь колдовать концентрируясь при этом, или нацеливать заклинание, а в этот момент происходит помеха, добавляйте к указанному КС уровень активируемого заклинания.

2 Во время применения заклинаний с временем активации больше 1 раунда, или выполнения деятельности, которая занимает больше одного полноразрядного действия (как Блокировка Устройств). Также от повреждений происходящих от благоприятных атак, или заготовленной атаки в ответ на активируемое заклинание (для заклинаний с активацией в 1 действие)

или проводимого действия (для действий, которые требуют не более одного полноразрядного действия). (Также смотрите Отвлечение Заклинателей на стр. 1).

3 Как к примеру от *Кислотной стрелы Мельфа*.

4 Если заклинание не позволяет проходить спасбросок, используйте такой КС спасброска, который оно могло бы иметь.

Действие: Нет. Проведение Концентрации не является действие; это или свободное действие (когда проводится в ответ на реакцию) или часть другого действия (когда проводится в действии).

Повторно: Да, хотя, в успехе, не снимаются эффекты предыдущей неудачной проверки, которая практически во всех случаях означает одно, потерю активируемого заклинания, на котором был сконцентрирован активирующий его маг.

Особое: Вы можете использовать Концентрацию при активации заклинания, использовании магической способности, использовании навыка в защите, для того, чтобы избежать вообще благоприятных атак. Но это не распространяется на остальные действия, которые могут провоцировать благоприятные атаки (например, передвижение или зарядку арбалета). КС таких проверок 15 (плюс уровень заклинания, если вы активируете заклинание или магическую способность в защите). Если проверка Концентрации успешна, вы можете делать действие нормально, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Но успешная проверка Концентрации все также не дает вам возможности использовать прием 10 при другой проверке, если вы находитесь в напряженной ситуации, вы должны проходить стандартную проверку. Если проверка Концентрации неудачна, выполняемое действие автоматически заканчивается провалом (с соответствующими последствиями), а действие потрачено, как будто ваша концентрация была прервана помехой.

Персонаж с чертой Боевая Активация, получает +4 бонус к проверке Концентрации во время активации заклинания или применения магической способности в защите (смотрите страницу 1), или во время захвата или прижима.

ЛЕЧЕНИЕ (МУДР)

Используя этот навык, вы можете предотвратить смерть, тяжело раненного друга, помочь другим быстрее восстановится от ранений, помочь другу выстоять перед смертельным воздействием жала виверны, или противостоять болезни.

Проверка: КС и эффект зависят от задания, которое вы перед собой поставили.

Задание	КС
Первая Помощь	15
Длительный Уход	15
Лечить рану от калтропов, роста шипов и шипастых камней	15
Лечение Отравления	КС спасброска от яда
Лечение Заболевания	КС спасброска от болезни

Первая Помощь: Первая помощь, обычно подразумевает под собой, спасение умирающего. Если у персонажа отрицательный показатель хит-поинтов, или идёт потеря хит-поинтов (1 в раунд, 1 в час и 1 в день), вы способны стабилизировать его состояние. Персонаж не восстанавливает хит-поинты, но прекращает их терять. (Смотрите Умирание, стр. 14).

Длительный Уход: Это обозначает, что вы ухаживаете за ранами потерпевшего день и более. При успешной проверке, вы даёте возможность восстанавливать хит-поинты, или показатели параметров (при временной утрате параметров) в два раза быстрее: 2 хит-поинта за 8 часовой отдых в день, или 4 хит-поинта за отдых весь день, или 2 показателя параметра за 8 часов отдыха, или 4 пункта показателя параметра за весь день отдыха. Вы можете проводить уход не более чем, за шестью пациентами одновременно. Для этого вам необходимы некоторые предметы и запасы (бинты, поднос, настойки и т.д.), которые легко раздобыть в населённых землях.

Оказание длительного ухода, считается как лёгкая активность для лечащего. Для себя, вы не можете оказывать длительный уход.

Лечение Ран от Калтропов, Роста шипов, Шипастых Камней: Существо раненое калтропом (например, если наступило), способно передвигаться при половине от своей нормы. Успешная проверка Лечения, ликвидирует этот штраф.

Существо раненое заклинанием *шипастые камни* или *рост шипов*, должно пройти проверку Рефлекса, или перенести ранения которые понижают его скорость на одну треть. Другой персонаж, может снять этот штраф, потратив 10 минут

на перевязывание ран пострадавшего, и прохождением успешной проверки Лечения против КС спасброска заклинания.

Лечение Отравления: Это означает уход за персонажем, перенёсшим на себе воздействие ядов, и которому угрожают более серьёзные последствия от поражения ядом (или подобному эффекту). Каждый раз, когда персонаж проходит спасбросок против ядов, вам необходимо пройти проверку Лечения. Отравленный персонаж использует ваш результат проверки Лечения, если она выше, чем его проверка спасброска.

Лечение Заболевания: Это означает, что вы выполняете уход за заболевшим персонажем. Каждый раз, когда персонаж проходит спасбросок против эффектов болезни, вам необходимо пройти проверку Лечения. Больной персонаж использует ваш результат проверки Лечения, если она выше, чем его проверка спасброска.

Действие: Оказание первой помощи, лечение раны или отравления стандартное действие. Лечение заболевания или уход за существом раненым заклинаниями *рост шипов* или *шипастые камни* требует 10 минут работы. Оказание длительного ухода требует 8 часов легкой активности.

Повторно: Различно. Говоря в общем, вы не можете использовать проверку Лечения повторно до тех пор, пока у вас не будет доказательства, что вы неудачно прошли предыдущую. Например, до тех пор, пока отравленный персонаж не пройдет новую проверку против ядовитого ранения, вы не знаете, успешно или нет, прошли проверку Лечения, и поэтому не можете повторно пройти е. вы всегда можете повторно пройти проверку Лечения при оказании первой помощи, принимается, что цель предыдущей проверки все ещё жива.

Особое: Персонаж с чертой Самодостаточный получает +2 бонус к проверкам Лечения.

Комплект лекаря (стр. 1 __) дает вам +2 условный бонус к проверкам Лечения.

ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВК; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВАННЫЙ; ШТРАФ ИЗ-ЗА ДОСПЕХОВ)

Вы можете срезать или снять поясной мешочек с деньгами, и спрятать у себя, прибрать себе бесхозный предмет, или показать фокус, мошенничество с предметом не более чем шляпа или булка хлеба.

Проверка: Проверка против КС 10, позволяет вам стянуть предмет размером с монету, находящийся без присмотра. Мелкие фокусы мошенничества, такие как, исчезновение монеты, также имеют КС 10, если только наблюдатель не захочет сам посмотреть, куда же пропал предмет.

Когда вы проводите проверку этого навыка под наблюдением с чьей-то стороны, то ваша проверка сопровождается встречной проверкой, Отслеживание. Проверка отслеживающего, не запрещает вам выполнить ваше действие, вы просто не сможете сделать это незамеченным.

Вы способны спрятать на себе маленький объект (включая облегченное оружие, такое как ручной топор, или же просто скрыть стрелковое оружие, такое как дротик, пращу или ручной арбалет). Ваша проверка Ловкость Рук проходит против встречной проверки Отслеживания любого, кто смотрит на вас, или проверки Поиска любого, кто пытается обыскать вас. В последнем случае, обыскивающий получает +4 бонус к Поиску, так как ему в целом легче обнаружить такой объект, чем скрывающему. Кинжал наиболее легко спрятать из облегченного оружия, поэтому он дает вам +2 бонус к проверке Ловкость Рук, при его скрывании. Чрезвычайно маленькие объекты, такие как монета, сюрикен или кольцо, дают вам +4 бонус к проверке Ловкость Руки, плотная и объемистая одежда тоже дает +2 бонус к проверке этого навыка. Вытаскивание скрытого предмета является стандартным действием, которое не провоцирует благоприятной атаки.

Если вы пытаетесь забрать что-то у другого, вы должны пройти проверку навыка против КС 20. Оппонент проводит проверку Отслеживания, чтобы заметить попытку. Оппонент замечает, если его проверка превышает вашу проверку, вне зависимости от того, удалось вам или нет украсть у него вещь.

Вы также можете использовать Ловкость Рук для увеселения зрителей, как и при применении навыка Актерство. В таких случаях ваши действия сопровождаются с жонглерством, трюками и уловками.

Действие: Любая проверка Ловкость Рук обычно является стандартным действием. Однако вы можете выполнять Ловкие Руки свободным действием, но при этом проходя проверку со штрафом -20.

КС Ловкие Руки

10
20

Задание

Провернуть фокус с монетой на ладони
Стянуть маленький объект у персоны

Повторно: Да, но повторная проверка Ловкость Рук против той же цели, или если за вами наблюдает один и тот же человек, повышает КС проверки на +10, чем в первой, если первая попытка была неудачной, или попытка была замечена.

Особое: Если у вас есть черта Проворные Руки, вы получаете +2 бонус к проверкам Ловкости Рук.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в навыке Блеф, у вас +2 бонус к проверкам Ловкость Рук.

Нетренированный: Нетренированная проверка Ловкости Рук это просто проверка Ловкости. Без фактической тренировки, вы не можете пройти успешно ни одной проверки Ловкости Рук, чей КС выше 10, за исключением скрывания предмета на своем теле.

МАСКИРОВКА (ОБН)

Используя этот навык, вы способны изменить свою или внешность другого. Попытка занимает несколько минут работы, плюс как минимум несколько бутафорий, подручные инструменты. Применение маскировочного комплекта (стр. 1 __), даёт +2 условный бонус к проверкам Маскировки. Маскировка может включать в себя, приблизительное изменение роста и веса, но не более чем на 1/10, от базовых показателей существа.

Вы также можете подражать под некоторых людей, как отдельных личностей, так типов людей, так, к примеру, вы можете с помощью маскировки выдавать себя за путешественника, приезжего, оставаясь в то же время местным жителем этого района.

Проверка: Ваша проверка Маскировки, означает насколько хорошо вы замаскировались, для встречной проверки другими персонажами, их результаты отображает проверка Отслеживание. Если вы не хотите привлекать к себе внимание посторонних, то тогда нет необходимости проводить встречную проверку Отслеживания. Если же вы попадаете в поле зрения людей, относящихся к вам с недоверием или подозрением (как например, стражи стоящие на воротах в город, смотря за прохожими входящими в город), МП может принять для проверок Отслеживания таких наблюдателей, прием 10. Вы проводите лишь одну проверку Маскировки, даже если проверку Отслеживания проводят несколько людей. МП втайне проводит проверку Маскировки, так что вы не знаете насколько хорошо вы замаскировались.

Эффективность вашей маскировки зависит от того, под кого вы хотите замаскироваться, и сколько изменений вам необходимо провести.

Маскировка	Мод-гор
Лишь небольшие детали	+5
Маскировка под противоположный пол ¹	-2
Маскировка под другую расу ¹	-2
Маскировка под другую возрастную категорию ¹	-2 ²

1 Эти модификаторы суммируемы; используйте все которые используются.

2 За один шаг разницы между текущей возрастной категорией персонажа, и маскируемой возрастной категорией (молодой (младше чем взрослый), взрослый, пожилой, старый, престарелый).

Если вы хотите провести вокруг пальца, личность, кто лично знаком с человеком, под которого вы маскируетесь, то он получает бонус к проверкам Отслеживания. Более того, они автоматически смотрят на вас с недоверием, поэтому в любом случае проводятся встречные проверки.

Теснота знакомства	Бонус
Узнаёт по внешнему виду	+4
Друзья или компаньоны	+6
Близкие друзья	+8
Супруги или Любимники	+10

Обычно, личность проводит проверку, как только вступает с вами в контакт, а затем каждый час, за время общения с вами. Если же вы сталкиваетесь с несколькими разными существами, за короткий промежуток времени, проверьте раз за день или за час. Используя средний бонус Отслеживания для группы. К примеру, персонаж, пытающийся замаскировавшись пройти к торговцу на рынок, МП в этом случае может провести одну проверку Отслеживания с бонусом +1, так как в это проверку отображается толпа, (у большинства прохожих нет рангов в Отслеживании, а у нескольких хорошо развитый навык Отслеживание).

Действие: Создание маскировки требует 1d3×10 минут работы.

Повторно: Персонаж способен поправить неудачную маскировку, но все те, кто знают о маскировке, относятся теперь ещё с большим подозрением к окружающим.

Особое: Магия, изменяющая форму реципиента *собственной изменением, собственная перемена, полиморф другого, или перевертничество*, даёт к проверке Маскировки +10 бонус (смотрите описание данных заклинаний в Главе 11: Заклинания). Вы должны пройти успешную проверку Маскировки с бонусом +10, для подражания внешности определённой персоны, применяя заклинание *вуаль*. Магия Ворожбы способная смотреть сквозь иллюзии, как, например *истинное зрение*, не проглядывает сквозь обычную маскировку, но может разглядеть замаскировавшегося с помощью магии.

Вы должны проходить проверку Маскировки, при активации заклинания *подобие* (стр. 252), для определения насколько хорошо оно удалось.

Если у вас есть черта Неискренний, вы получаете +2 бонус к проверкам Маскировки.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Блефе, вы получаете +2 бонус к проверкам Маскировки, если вы знаете, что персонаж попадёт в чьё-то поле зрения, и будет вступать в контакт с человеком.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ (МУДР)

Используя этот навык, вы способны заметить бандитов затаившихся в засаде, или увидеть вора скрывающегося в тени, или же увидеть ужасную сороконожку в груди мусора.

Проверка: Навык Отслеживание, применяется непосредственно в определении спрятавшихся персонажей или существ. Обычно, встречной проверкой для Отслеживания, является Скрытность, проверка существа которое желает, чтобы его не видели. Иногда существо и не пытается скрываться, его просто тяжело разглядеть, в таком случае, проверка Отслеживания просто необходима.

Проверка Отслеживания выше 20, в целом даёт вам возможность ощутить, что рядом с вами находится невидимое существо (хотя всё же, вы не способны увидеть его).

Отслеживание также позволяет вам заметить кого-то замаскировавшегося (смотри описание навыка Маскировка на предыдущей странице), и прочесть по губам, когда вы не способны услышать или понять когда кто-то говорит.

Мастер Подземелий может попросить пройти проверки Отслеживания для определения расстояния начала столкновения. Штраф к таким проверкам применяется в зависимости от расстояния между двумя особями или группами, а также содержать дополнительный штраф к проверке Отслеживания, если происходит помеха (не концентрируется на обозрении).

Условие **Штраф**

За каждые 3 метра расстояния -1

Отслеживающий отвлечён -5

Чтение по Губам: Чтобы понять что кто-то говорит по губам, вы должны быть в 9 метрах от говорящего, чтобы видеть что он или на произносит, а также знать язык говорящего. (Это использование навыка зависит от языка). Базовый КС равен 15, но он повышается из сложности речи, или невразумительности говорящего. Чтобы читать по губам вы все время должны поддерживать зону видимости.

Если ваша проверка Отслеживания успешна, вы понимаете общее содержание минуты разговора, но обычно пропускаете определенные детали. Если ваша проверка неудачна на 4 или менее, вы не смогли понять разговор по губам. Если проверка на 5 и более единиц неудачна, вы делаете неправильные выводы относительно разговора. Ваш МП сам проводит проверку в тайне от вас, поэтому вы не знаете успешно вы прошли проверку, или ошиблись на 5.

Действие: Различно. Каждый раз, когда у вас есть шанс заметить что-то, в реагируете на это (например, когда кто-то пытается прокрасться мимо вас, или вы входите в новое помещение) проверкой Отслеживания без затрачивания на это действие. Попытаться отследить что-то, что вы не заметили в предыдущий раз, действие передвижения. Для чтения по губам вам необходимо концентрироваться на протяжении минуты, а затем пройти проверку Отслеживания, в это время вы не можете выполнять никаких других действий (только лишь передвижение при половине своей скорости).

Повторно: Да. Вы можете проводить проверку Отслеживания каждый раз, когда у вас есть возможность заметить что-тостораживающее, без штрафов, если вы не заметили что-то

перед этим. Проверку чтения по губам вы можете проводить только раз в минуту.

Особое: Загипнотизированное существо переносит -4 штрафа к проверкам Отслеживания при реакции.

Если у вас есть черта Настороженность, вы получаете +2 бонус к проверкам Отслеживания.

Рейнджер получает бонус к проверкам Отслеживание, применяя его против своего избранного врага (стр. 53).

Эльфы, благодаря своим острым чувствам, получают +2 расовый бонус к проверкам Отслеживания благодаря своим острым чувствам.

Полуэльфы получают +1 расовый бонус к проверкам Отслеживания. Их чувства остры, но не настолько как у чистокровных эльфов.

Хозяин талисмана ястреба (смотрите Талисманы на стр. 43) получает +3 бонус к проверкам Отслеживания при дневном свете или в других освещённых местах.

Хозяин талисмана совы (смотрите Талисманы на стр. 42) получает +3 бонус к проверкам Отслеживания в полумраке и других затемнённых местах.

ОЦЕНКА (ИНТЛ)

Используя этот навык, вы способны отличить антикварную вещь от не нужной рухляди, старый, ржавый меч и эльфийский фамильный клинок, или высококачественное ювелирное изделие, от дешёвки сделанной наподобие оригинала.

Проверка: Вы способны оценить распространенные и хорошо известные предметы, в пределах $\pm 10\%$ их стоимости КС Оценки 12. Провал означает, что вы оценили предмет от 50% до 150% от его базовой стоимости. МП за своим экраном выбрасывает 2d6+3 и умножает на 10%, от базовой цены предмета и объявляет игроку. (Для распространенных и хорошо известных товаров ваш шанс определения цены на 10% выше, даже если провал проверки, считается что с этими предметами вы более или менее знакомы).

Редкие и экзотические предметы требуют успешную проверку при КС 15, 20 и выше. Если успешно, вы определяете цену нормально. Если проверка неудачна, персонаж не может определить цену предмета.

Увеличительное стекло (стр. 1) даёт +2 условный бонус к Оценке проводимой с маленькими и высоко детализированными предметами, такими как драгоценные камни. Торговые весы (стр. 1) дают +2 условный бонус к проверке Оценки для предметов, требующих взвешивание, включая все, что сделано из драгоценных металлов. Эти бонусы суммируются.

Действие: Оценка одного занимает 1 минуту (десять последовательных, полнораундовых действий).

Повторно: Нет. На том же предмете невозможно, вне зависимости от результата.

Особое: У карликов/дварфов +2 расовый бонус к Оценке, при проверке редких или экзотических предметов, так как они знакомы с различными ценными предметами всех видов (особенно с теми, что изготовлены из металла или камня).

Хозяин талисмана вороны (смотрите Талисманы на стр. 42) получает +3 бонус к проверкам Оценки.

Персонаж с чертой Усердный получает +2 бонус к проверкам Оценки.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в любом из навыков Ремесло, вы получаете +2 бонус к проверкам Оценки, которая связана с предметами из вашего навыка Ремесло (смотрите Ремесло на стр. 84).

Нетренированный: Если вы делаете проверку нетренированно в этом навыке, для обычных предметов провал означает то, что вы не определили стоимость предмета для обычных, а для редких предметов успех в определении даёт стоимость 50% - 150% от базовой (2d6+3 x10%).

ПАДЕНИЕ/КУЛЬБИТЫ (ЛОВК; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВАННЫЙ; ШТРАФ ИЗ-ЗА ДОСПЕХОВ)

Вы способны нырять, перекачываться, кувыркаться, делать сальто и т.д. Вы не можете применять этот навык, если скованы в движении доспехами, избытком снаряжения, или добытых сокровищ (смотрите Таблица 9-2: Переносимая Нагрузка, стр. 1).

Проверка: Вы способны плавно приземлиться в результате падения, или перепрыгивания через противника. Вы также можете выполнять сальто для увеселения публики (как с применением навыка Актёрство). КС для различных заданий связанных с Падением/Кульбиты рассмотрены ниже в таблице:

КС Задание

- 15 Спланировать падение так, будто вы упали с высоты на 3 метра короче от фактической.
- 15 Провести сальто, кульбит при половине от своего обычного передвижения, не провоцируя при этом благоприятных атак. Неудача означает, что вы провоцируете благоприятные атаки со стороны врага. Проверяйте отдельно для каждого из противников через которого вы проходите, в порядке преодоления (выбор игрока в случае равенства). Каждый дополнительный противник после первого, дает +2 к КС Падение/Кульбиты.
- 25 Провести сальто/кульбит при половине скорости не провоцируя при этом благоприятных атак, и перемещаясь при этом через клетки занятые противником (над, под или вокруг них). Неудача означает, что вы остановились перед клеткой занятой противником, и не можете продвинуться через клетку занятую противником, и при этом переносите благоприятную атаку со стороны врага. Проверяйте отдельно для каждого из противников. Каждый дополнительный противник после первого, дает +2 к КС Падение/Кульбиты.

Преграждаемые или прочие неустойчивые поверхности, как, например природный пол пещеры, густые заросли довольно таки неудобны для кульбитов. КС для проверки Падение/Кульбиты в такие клетки модифицируются следующим образом:

Поверхность...	Модификатор КС
Небольшие преграждения (щебень, галька, неглубокая трясина ¹ , слабая растительность)	+2
Серьезные преграждения (природный пол пещеры, большие обломки камней, плотная растительность)	+5
Слегка скользкая (мокрый пол)	+2
Сильно скользкая (поверхность льда)	+5
Отвесная или под углом	+2

1 Кульбиты невозможны в глубокой трясине.

Ускоренные Кульбиты: Вы пытаетесь проскочить мимо своих противников более быстро чем обычно. Принимая штраф -10 к своим проверкам Падение/Кульбиты, вы можете передвигаться при полной скорости, а не при половине.

Действие: Не применимо. Кульбиты и так являются частью ваших передвижений, поэтому проверка Падение/Кульбиты является частью действий передвижений.

Повторно: Обычно нет. При публице, если зрители решили что ваша акробатика не интересна, то в дальнейшем нет возможности проводить повторных проверок этого навыка. Вы способны снизить количество повреждения от падения, как мгновенная реакция, один раз на одно падение.

Особое: Персонаж с 5 и более рангами в Падение/Кульбиты, получает +3 бонус уворачивания к КД когда сражается в защите, вместо обычного +2 бонуса к КД, применяя его как полнораундовое действие (Смотрите Сражение в защите, стр. 1__).

Персонаж с 5 и более рангами в Падение/Кульбиты, получает +6 бонус уворачивания к КД когда находится в полной защите, вместо обычного +4 бонуса к КД (Смотрите Полная Защита, стр. 1__).

Если у вас есть черта Акробатический, вы получаете +2 бонус к проверкам Падение/Кульбиты.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в навыке Прыжки, вы получаете +2 бонус к проверкам Падение/Кульбиты.

Если у вас 5 и более рангов в навыке Падение/Кульбиты, вы получаете +2 бонус к проверкам Баланса и Прыжки.

ПЛАВАНИЕ (СИЛА, ШТРАФ ПРОВЕРКИ ИЗ-ЗА ДОСПЕХОВ)

Используя этот навык, сухопутное существо способно плавать, нырять, маневрировать между подводными преградами, и т.д.

Проверка: Пройдя проверку Плавания раз в раунд, вы можете передвигаться в водной среде. Успешная проверка, позволяет вам проплыть на 1/4 вашей скорости как действие передвижения, или проплыть расстояние равное половине вашей скорости как полнораундовое действие. Бросается один раз в раунд. Если не удалось на 4 или менее, вы не продвигаетесь по водной или в водной поверхности. Если неудача на 5 или более единиц ниже от установленной проверки, вы погружаетесь под воду, и начинаете тонуть.

Если вы под водой (вы тонете, или по своей воле плывёте под водой), вам необходимо задержать свое дыхание. Вы можете задержать дыхание равное показателю вашего Телосложения раундов, но только если вы ничего не делаете кроме действий передвижения или свободных действий. Если вы проводите стандартное действие или полнораундовое (например выполняете атаку), все последующее нахождение под водой сокращается на 1 раунд. (Эффективно персонаж может задержать дыхание в сражении лишь в половину от обычного). После этого, вы должны каждый раунд проходить проверку Телосложения против КС 10, чтобы продолжать задерживать свое дыхание. Каждый последующий раунд КС повышается на 1. Если вы провалили проверку Телосложения, вы начинаете тонуть (смотрите *Руководство Мастера Подземелий*, относительно правил утопления и задыхания).

КС проверки Плавания зависит от воды, и рассмотрены ниже в таблице:

Вода	КС
Неподвижная	10
Бурное течение	15
Шторм	20 ¹

1 Вы не можете использовать прием 10 для проверки Плавания в шторм, даже если вам не мешают или угрожают.

За каждый час вашего плавания, проводите проверку Плавания против КС 20, или переносите 1d6 временного повреждения от усталости.

Действие: Успешная проверка Плавания позволяет вам плыть с одной четвертой своей скорости как действие передвижения, или с половиной своей скорости как полнораундовое действие.

Особое: Проверки Плавания субъект двойного штрафа от обычного штрафа из-за доспехов (смотрите стр. 1__ и 1__). Например, полные пластинчатые лаги дают -12 штраф к проверкам Плавания, вместо обычного -6.

ПОДДЕЛКА (ИНТЛ)

Используя этот навык, вы можете подделать письменный приказ от графа, распоряжающийся об освобождении тюремщиком заключённых, создать правдоподобно выглядящую карту сокровищ, или самостоятельно определить подделку, которую хотят совершить другие.

Проверка: Подделка требует соответствующие письменные материалы для определённого подделываемого документа, достаточное количество света для написания, воск для печатей (если они имеются), и некоторое время. Подделка документа с почерком любого человека (военный приказ, правительственное постановление, бухгалтерский бланк и тому подобное), требует чтобы персонаж видел оригинал документа, или подобный документ ранее, и тогда персонаж получает +8 бонус при броске. Подделка подписи, автографа необходимого человека, нужно чтобы в распоряжении был документ с подписью человека, которую подделываешь, и персонаж получает +4 бонус к броску. Подделка длинного документа, написанного рукой определённого человека, требует большое наличие документов написанных рукой этого человека.

МП проводит проверку в тайне, поэтому вы не знаете, насколько удачно прошла проверка. Как и с Маскировкой, вам не нужно проводить проверку до тех пор, пока вашей работой не заинтересуется кто-нибудь другой. Проверка Подделки, проводится против встречной проверки личности, сомневающейся в достоверности документа. Человек проводит свою проверку Подделки, против результата подделывающего. Читающий получает соответствующие бонусы или штрафы к проверке, перечисленные в идущей ниже таблице.

Документ противоречащий процедурам, приказам, или ранее полученной информации, или того что требует личности жертвоприношения, убийка, повышает подозрение персоны при проверке документа (и создаёт благоприятные условия для встречной проверки Подделки читающего).

Действие: Подделывание очень короткого и простого документа занимает около 1 минуты. Более длинные и комплексные документы забирают по времени 1d4 минуты за страницу.

Повторно: Обычно нет. Повторной проверки не может быть, после того, как конкретный читатель определил в документе подделку, но созданный документ, можно использовать для того, чтобы провести ещё кого-нибудь другого. Результат проверки Подделки для этого документа будет применяться в любом случае с разными читателями, изучающими документ. Читатель не имеет прав проводить проверку на одном докумен-

те более одного раза; если встречная проверка пошла в пользу подделавшего, то читающий не может применить свой навык вновь, даже если его всё же терзают сомнения по поводу этого документа.

Условие	Модификатор Проверки Подделки Читающего
Тип документа неизвестен читающему	-2
Тип документа в чём-то известен читающему	+0
Тип документа хорошо известен читающему	+2
Почерк неизвестен читающему	-2
Почерк в чём-то известен читающему	+0
Почерк хорошо известен читающему	+2
Читающий лишь бегло просмотрел документ	-2

Особое: Если у вас есть черта Неискренний, вы получаете +2 бонус к проверкам Подделки.

Ограничение: Навык, Подделка зависит от языка. Естественно, для подделывания, и определения подделок, вы должны уметь читать и писать на этом языке. Варвары не способны изучать навык Подделка до тех пор, пока они не научатся читать и писать.

ПОИСК (интл)

Вы способны находить потайные двери, простые ловушки, скрытые помещения/проходы и другие детали, не бросающиеся в глаза. С помощью этого навыка вы также способны заметить кого-то, например скрывающегося вора. Навык Поиск, позволяет персонажу разгадать некоторые мелкие детали, или нарушение порядка, симметрии через активное действие.

Поиск не даёт вам возможности обнаружить сложные ловушки, если только вы не вор (смотрите секцию «Ограничение» ниже).

Проверка: По общему правилу вы обязаны, находится в пределах 3 метров от исследуемого объекта или поверхности. КС для различных заданий связанных с Поиском рассмотрены ниже в таблице:

Задание	КС Поиска
Обшарить сундук полный мусора, чтобы найти определённый предмет	10
Заметить обычную секретную дверь или простую ловушку	20
Обнаружить сложную не магическую ловушку не в камне (только вор) ¹	21 и выше
Обнаружить магическую ловушку (только вор) ¹	25+уровень заклинания использованного для создания ловушки
Обнаружить хорошо скрытую секретную дверь	30
Найти отпечаток следа	Различно ²

1 Дварфы (даже если они не воры) способны использовать Поиск для этой цели, но только если ловушка вделана в камень или на камне.

2 Успешная проверка Поиска позволит вам обнаружить след, или похожий символ того, что существо здесь прошло, но она не даёт вам возможности следовать по этому следу. Смотрите описание черты Чтение Следов, для ознакомления с необходимыми КС.

Действие: Исследование территории площадью 1,5м. на 1,5м. занимает 1 раунд, или одно полноразмерное действие исследования стопки предметов со стороной 1,5м.

Особое: Эльфы получают +2 расовый бонус к проверкам Поиска, полуэльфы +1. Эльф (но не полуэльф), который просто проходит в 1,5 метрах от секретной или скрытой двери, может пройти проверку Поиска для обнаружения этой двери.

Если у вас есть черта Расследователь, вы получаете +2 бонус к проверкам Поиска.

Активированные заклинания из школы магии Защиты в пределах 3 метров друг от друга на 24 часа и более, способны издавать видимые энергетические колебания. Эти колебания дают +4 бонус к проверкам Поиска для обнаружения заклинаний Защиты.

Заклинания *взрывные руны*, *огненная ловушка*, *глиф опеки*, *символ*, и *круг телепортации*, создают магические ловушки, которые вор способен обнаружить с помощью Поиска, а затем обезвредить благодаря навыку Блокировка Устройств. Идентификация местоположения заклинания *силок* имеет КС 23. Од-

нако, магические ловушки, созданные с помощью заклинаний *рост ишиов*, *ишапастые камни*, возможно, найти с помощью навыка Поиск, не нельзя обработать с помощью навыка Блокировка Устройства. Смотрите индивидуальные описания заклинаний в Главе 11: Заклинания, для ознакомления с деталями.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Поиске, вы получаете +2 бонус к проверкам Искусство Выживания при обнаружении и следовании по следам.

Если у вас 5 и более рангов в Знание (архитектура и инженерия), вы получаете +2 бонус к проверкам Поиска при обнаружении секретных дверей и потайных помещений.

Ограничение: Дварф/карлик, даже не вор по классу, может применять навык Поиск для нахождения сложных ловушек (те, у которых КС выше 20), вделанных в каменную основу, или на ней сверху. Они получают +2 расовый бонус к проведению этой проверки, благодаря своей развитой способности обработки камня.

Если для нахождения ловушки с КС 20 и ниже навык Поиска способен применить каждый, то для ловушек с более высоким КС, навык Поиска способен проводить только Вор. (Исключение: Заклинание *обнаружение ловушек*, временно позволяет жрецу применять свой навык Поиска с такой эффективностью, как и вор).

ПРИУЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (обн; только ТРЕНИРОВАННЫЙ)

Используя этот навык, вы способны управлять упряжкой лошадей запряжённых в телегу, карету, несущейся по пересечённой местности, обучить собаку сторожить место, или научить тиранозавра подчиняться вашим командам.

Проверка: Необходимое время для достижения эффекта, КС зависит от того, что вы пытаетесь сделать.

Задание	КС
Руководство животным	10
“Продвинуть” животное	25
Обучить животное заданию	15 или 20 ¹
Обучить животное для общих целей	15 или 20 ¹
Воспитать дикое животное	15 + КХП животного

Общая цель	КС	Общая Цель	КС
Сражение с наездником	20	Охота	20
Сражение	20	Выступление	15
Охрана	20	Езда с всадником	15
Тяжелый труд	15		

Руководство Животным: Это означает, заставить животное выполнить задание, которое оно знает. Например, вытравить собаку так, чтобы она нападала на врага при команде потребует проверки Приручение Животных против КС 10. Если животное ранено или перенесло временное повреждение или повреждение параметра, то КС поднимается на 2. Если ваша проверка успешна, то в своем следующем действии животное выполняет задание или команду.

«Толчок» Животного: Это означает, что вы хотите чтобы животное выполнило задание или команду которой оно не владеет, но способно физически выполнить. Эта категория также включает в себя выполнение животным ускоренного марша или спешного передвижения более чем 1 час между отдыхами (смотрите Главу 9: Авантюры). Если животное ранено или перенесло временное повреждение или повреждение параметра, то КС поднимается на 2. Если ваша проверка успешна, то в своем следующем действии животное выполняет задание или команду.

Обучить Животное Заданию: Это означает, обучить домашнее животное какому-нибудь трюку где-то за неделю с успешной проверкой Приручения Животных против определенного КС. Животное с показателем Интеллекта 1 (например, змея или акула) может выучить максимум три трюка, животное с Интеллектом 2 (собака или лошадь) может изучить до шести трюков. Возможные трюки (и связанные с ними КС) включает в себя следующие, но они не являются единственными из доступных:

Атакуй (КС 20): Животное нападает на видимых врагов. Вы можете указать на конкретного врага, на которого животное должно напасть, и оно постарается это выполнить. В целом животное будет нападать лишь на гуманоидов, ужасных гуманоидов, великанов и прочих животных. Обучение животного нападению на любых существ (включая сверхприродных существ,

таких как нежить и необычные) считается как два трюка.

Ко Мне (КС 15): Животное подходит к вам, даже если оно обычно этого не может делать (следовать к вам в лодку к примеру).

Защищай (КС 20): Животное защищает вас (или готово к защите, если нет очевидной угрозы), даже без отдаваемой команды. Альтернативно, вы можете отдать команду животному защищать другого персонажа.

Отступай (КС 15): Животное покидает сражение или прекращает выполняемое задание. Животное, которое не знает этой команды, продолжает бой до тех пор, пока само не начинает убегать (из-за ранений, эффекта страха и т.д.), или его оппонент уничтожен.

Принеси (КС 15): Животное идет берет, и что-то вам приносит. Если вы не указываете какой-то определенный предмет, то животное приносит какой-то случайный предмет.

Охраняй (КС 20): Животное остается на месте, и не позволяет никому проходить.

Рядом (КС 15): Животное следует рядом с вами, причем даже в те места, куда оно обычно бы не пошло.

Фокус (КС 15): Животное выполняет ряд простых трюков, таких как: сесть по команде, переворот, рычание или лай и т.д.

Ищи (КС 15): Животное отправляется в определенное место и начинает выискивать что может быть живым или оживленным.

На Месте (КС 15): Животное остается на месте, ожидая вашего возвращения. Оно не вступает в стычки с другими существами, которые проходят мимо него, но если на него нападают, оно будет защищать себя.

След (КС 20): Животное начинает следовать по указанному следу. (Животное должно обладать специальным качеством острый нюх; для деталей смотрите *Справочник Монстров*).

Работай (КС 15): Животное будет тянуть или толкать свою среднюю или тяжелую нагрузку.

Обучить Животное для Общих Целей: Вместо того, чтобы обучать животное специфическим трюкам, вы просто тренируете животное для общих целей. В основном общее назначение животного представляет собой набор определенных трюков, которые составляют своеобразную схему, например охрана или тяжелый труд. Животное должно соответствовать всем необходимым условиям, который включает в себя тренировочный комплект. Если комплект включает в себя более трех трюков, то животное должно обладать Интеллектом 2.

Животное может быть выдрессировано лишь для одной общей цели, хотя если животное способно изучить дополнительные трюки (помимо тех, что включены в его общую цель), оно может их изучить. Тренировка животного для общей цели требует меньше проверок, чем обучение определенным трюкам, но не меньше времени. С усмотрения вашего МП, вы можете обучить животное целям, которые не рассмотрены здесь.

Сражение Удерживая Всадника (КС 20): Животное выдрессированное в бой с всадником, знает такие трюки как: атакуй, ко мне, защищай, отступай, охраняй и рядом. Тренировка животного для этой цели занимает 6 недель. Вы также можете «улучшить» животное выдрессированное для перевозки всадника, для сражения с всадником потратив три недели, и пройдя успешную проверку Приручения Животных против КС 20. Новая общая цель и трюки животного полностью замещает предыдущую цель и трюки животного. Боевые кони и ездовые собаки (смотрите *Справочник Монстров*) уже знают как вести себя удерживая всадников в бою, и им не нужна дополнительная тренировка для этих целей.

Сражение (КС 20): Животное выдрессированное для участия в боях знает такие трюки как: атакуй, отступай и на месте. Тренировка животных для сражения занимает 3 недели.

Охрана (КС 20): Животное выдрессированное для охраны знает такие трюки как: атакуй, отступай, защищай и охраняй. Тренировка животных для охраны занимает 4 недели.

Тяжелый Труд (КС 15): Животное выдрессированное для тяжелого труда знает такие трюки как: ко мне и работай. Тренировка животных для тяжелого труда занимает 2 недели.

Охота (КС 20): Животное выдрессированное для охоты знает такие трюки как: атакуй, отступай и рядом, ищи и след. Тренировка животных для охоты занимает 6 недель.

Выступление (КС 15): Животное выдрессированное для выступления знает такие трюки как: ко мне, принеси, рядом, фо-

кус и на месте. Тренировка животных для сражения занимает 5 недель.

Езда с Всадником (КС 15): Животное выдрессированное для езды с всадником знает такие трюки как: ко мне, рядом и на месте. Тренировка животных для езды с всадником занимает 3 недели.

Воспитать Дикое Животное: Для воспитания этих существ, вы должны получить младенца с самого его рождения, чтобы одомашнить его. Приручающий может воспитать до трёх существ одного вида одновременно. Успешно одомашненное животное или зверь, может быть обучен командам в момент взросления, или как одомашненный зверь позже.

Действие: Различно. Приручение животного действие передвижения, а «продвинуть» животного полнораундовое. (Друид или рейнджер может приручить своего животного спутника свободным действием, или продвинуть действием передвижения). Задание занимает определённый промежуток времени, временные рамки рассмотрены выше, вы должны проводить половину из этого времени (при скорости 3 час на одно тренируемое животное в день) в работе под пониманием этой команды, прежде чем вы можете провести проверку навыка Приручение Животных. Если проверка неудачна, вы не можете воспитать, выдрессировать и выучить это животное. Если проверка успешна, вы должны распределить оставшуюся половину времени до окончания воспитания или учёбы. Если воспитание прервано, или команда не усвоена, любые дальнейшие попытки воспитания, тренировки или учёбы не эффективны, на этом животном и автоматически неудачны.

Повторно: Да за исключением воспитания.

Особое: Вы можете использовать этот навык лишь на существе с показателем Интеллекта 1 или 2 которое не является животным, но КС в таком случае повышается на 5. эти существа попадают под те же ограничения знаемых трюков как и животные. В Справочнике Монстров дается соответствующая информация по воспитанию и тренировкам других видов существ.

Друид или рейнджер получает +4 условный бонус к проверкам Приручения Животных связанных с его животным компаньоном. В дополнение, животное компаньон друида или рейнджера знает один или больше дополнительных трюков, которые не учитываются в стандартное ограничение трюков, и не требует времени для тренировок или проверок Приручения Животных для обучения.

Если у вас есть черта Близость к Животным, вы получаете +2 бонус к проверкам Приручения Животных.

Синергия: Персонаж с 5 рангами и больше в Приручении Животных, получает +2 бонус в проверках Езда Вверхом.

Нетренированный: Если у вас нет рангов в Приручении Животных, вы можете использовать проверку своего Обаяния при проверках приручения и «продвижения» домашних животных, но вы не можете обучать, воспитывать или тренировать животных. Друид или рейнджер без рангов в Приручении Животных может использовать свою проверку Обаяния для приручения своего животного спутника, но он не может обучать, воспитывать или тренировать других неодомашненных животных

ПРИСЛУШИВАНИЕ (мудр)

Применяя этот навык, вы можете услышать шум приближающихся врагов, заметить кого-то, кто пытается прокрасться позади вас, или подслушать чей-то разговор.

Проверка: Проверка Прислушивания проводится КС отражающего насколько тихий шум который вы можете услышать, или против встречной проверки Бесшумного Передвижения. МП проводит свою проверку Прислушивания, так что вы не будете знать, если не удачно, то значит, вы ничего не слышите, то есть слишком низкий бросок.

В ситуациях, когда люди стараются быть бесшумными, указанный КС можно заменять проверками Бесшумного Передвижения, отмеченный КС отображает средний результат (по крайней мере вблизи от него). К примеру, для кота отмечено «19», это отображает, что возможно у кот модификатор Бесшумного Передвижения +9. (Принимается что средний бросок на d20 10, то проверка результата была бы 19).

КС Звук

-10 Сражение

0 Разговор Людей¹



5	Человек в средних доспехах, передвигается неспеша (3м./раунд) стараясь не поднимать шум
10	Человек без доспехов, не спеша передвигается (4,5м./раунд) стараясь не поднимать шум
15	Вор 1-го уровня, применяет Бесшумное Передвижение в пределах 3 метров от прислушивающегося
15	Разговаривающие шепотом люди ¹
19	Подкрадывающийся кот
30	Сова планирующая к жертве

1 Если вы преодолели КС 10 и выше, вы можете понять о чем говорят, предполагается, что вы понимаете речь говорящих.

Модификатор КС Прислушивания	Условие
-1	За каждые 3 метра дистанции
+5	Через дверь
+15	Через каменную стену
-5	Прислушивающийся отвлекаем

Действие: Различно. Каждый раз у вас есть шанс что-то услышать с помощью своей реакции (когда кто-то производит шум или вы входите в новое помещение), и проводите проверку Прислушивания не затрачивая действия. Попытка Прислушивания повторно, занимает действие передвижения.

Повторно: Да. Вы можете проводить проверку Прислушивания каждый раз, за неудачные проверки штрафы не накладываются.

Особое: Когда несколько персонажей прислушиваются к одной и той же вещи, МП проводит один бросок 1d20, и использует его ко всем проверкам прислушивающихся.

Загипнотизированный субъект переносит -4 штраф к реакционным проверкам Прислушивания.

Персонаж с отличительной чертой Настороженность, получает +2 бонус к проверкам Прислушивания.

Рейнджер получает бонус к проверкам Прислушивания, при их применении против избранного врага (стр. 53).

Гномы, халфлинги, эльфы получают +2 расовый бонус к проверкам Прислушивания, благодаря своим остроконечным ушам.

Полуэльфы получают +1 расовый бонус к проверкам Прислушивания. Хороший слух у них, благодаря эльфийскому наследию, но не настолько острому, как у чистокровных эльфов.

Спящий персонаж может проводить проверки Прислушивания со штрафом -10. успешная проверка будит спящего.

ПРОФЕССИЯ (МУДР; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВАННЫЙ)

Вы знакомы с образом жизни, или работой в профессии, такой как: аптекарь, лодочник, бухгалтер, пивовар, повар, кучер, плантатор, рыбак, проводник, травовед, скотовод, трактирщик, дровосек, мельник, шахтёр, плотник, хозяин ранчо, моряк, пи-сец, инженер осадных машин, конюх, кожевник, погонщик, и т.д.

Как и Ремесло, Профессия по факту является совокупностью различных навыков. К примеру, у вас может навык Профессия (повар). Ваши ранги в этом навыке, не смогут вам помочь при занятии в создании глиняных горшков или шахтёрстве. У вас может быть несколько навыков Профессии, каждый со своими рангами, и каждый приобретаемый как отдельный навык.

Если навык Ремесло отображает создание или починку предмета, то навык Профессия отображает пригодность к работе в более широком диапазоне, требуя знание не столь специфической информации. В современной аналогии, можно привести такой пример, как занятие в индустрии услуг похоже на Профессию. А работа в секторе производства товаров, скорее, всего, будет навыком Ремесло.

Проверка: Вы можете практиковать в торговле, и обеспечивать себя на проживание, принимая, что за недельную работу, вы получаете половину от вашей проверки Профессии в золотых монетах. Вы знаете, как правильно применять инструменты вашей сферы деятельности, как выполнять поставленные перед вами задания по профессии, как управлять необученными помощниками, и как находить решение в несложных проблемах, опять же, связанных с вашей профессией. К примеру, моряк знает несколько основных узлов, как ухаживать и ремонтировать снасти, паруса, и как правильно стоять и ходить по палубе в море. Для специфических заданий, МП сам устанавливает КС.

Действие: Не применимо. Одна проверка обычно отображает неделю работы.

Повторно: Различно. Попытка проверки Профессии, относительно ожидаемой прибыли, не может быть проведена повторно. Эта проверка отображает ваш недельный труд, и результат его уже невозможно изменить. Другая проверка возможна, но уже для второй недели работы, и определения новой прибыли. Попытка проверки выполнения какого-то особого задания, обычно разрешается.

Особое: Необученные рабочие и подсобники (персонажи без рангов в Профессии), зарабатывают в среднем 1 серебряную монету в день.

ПРЫЖКИ (СИЛА; ШТРАФ ИЗ-ЗА ДОСПЕХОВ)

Применяйте этот навык, чтобы перепрыгнуть через яму, перескочить через невысокое ограждение, или допрыгнуть до нижних веток дерева.

Проверка: КС и дистанция которые вы можете покрыть с помощью прыжка зависит от типа прыжка (смотрите ниже).

Ваша проверка Прыжка модифицируется вашей скоростью. Если ваша скорость 9 метров (скорость не бронированного человека), то к проверке не применяются никакие модификаторы за счет скорости. Если ваша скорость менее 9 метров, вы переносите -6 штраф за каждые 3 метра скорости, которые понижаются в вашей скорости 9 метров. Если ваша скорость выше 9 метров, вы получаете +4 бонус за каждые 3 метра выше 9 метров. Например, если ваша скорость 6 метров, вы переносите штраф -6 к проверкам Прыжков, если же с другой стороны, ваша скорость равна 15 м, вы получаете +8 бонус к проверкам Прыжков.

Все указанные КС для Прыжков подразумевают, что проводите предварительный разбег, для этого необходимо передвинуться как минимум на 6 метров по прямой линии перед прыжком. Если у вас нет возможности для разбега, то КС прыжка удваивается.

Дистанция покрываемая во время разбега, учитывается в максимальное передвижение которое можно пройти за раунд. Например, у Круска скорость 12 м Если он передвинется на 9 метров, а затем перепрыгнет через 3-х метровую пропасть, в целом он передвинется на 12 м, то есть на свое действие передвижения.

Если у вас есть ранги в Прыжке и вы успешно прошли проверку Прыжка, вы приземляетесь на ноги (как и положено). Если вы проводите нетренированную проверку Прыжка, вы приземляетесь, упав на спину/живот, на ноги лишь в том случае, если ваша проверка на 5 или более превышает КС.

Дальний Прыжок: Дальний прыжок – горизонтальный прыжок, который проводится через дыру наподобие пропасти, или через ручей или поток. В центре прыжка вы достигаете самой высокой вертикальной точки, которая равна 1/4 длины прыжка. КС прыжка равен расстоянию прыжка (в метрах). К примеру, для перепрыгивания через 3 метровую пропасть КС Прыжка составит 10.

Если ваша проверка успешна, вы приземляетесь на ноги в дальней точке. Если проверка неудачна менее чем на 5, вы не покрываете расстояние, но можете пройти проверку Рефлекса против КС 15, чтобы уцепиться за дальний край провала. Вы оканчиваете передвижение, зацепившись за край провала. Если вы остаетесь висеть над пропастью или провалом, то вам необходимо потратить действие передвижения и пройти проверку Взбирания против КС 15.

Дистанция Длинного Прыжка	КС Прыжка ¹
1,5 м	5
3 м	10
4,5 м	15
6 м	20
7,5 м	25
9 м	30

1 Необходимо разбежаться на 6 метров по прямой линии перед прыжком. Без разбега КС удваивается.

Прыжок в Высоту: Прыжок в высоту проводится вверх для достижения выступа наверху, или чтобы уцепиться за что-нибудь расположенное выше, как например, ветку дерева. КС равен четырехкратному увеличению покрываемого расстояния. К примеру, КС для прыжка в высоту, чтобы зацепиться за выступ выше вас на 0,9 м равен 12 (3×4).

Если вы допрыгнули, то вы за что-то уцепились, и достигли необходимой высоты. Если вы хотите подтянуться, вам необходимо затратить действие передвижения и проверку Взбирания

против КС 15. если вы неудачно прошли проверку Прыжка, вы недопрыгнули, и приземлились в том же месте, откуда прыгали. Как и с прыжком в длину, КС удваивается, если вы предварительно не совершили разбег как минимум на 6 метров.

Дистанция Прыжка в Высоту ¹	КС Прыжка ²
0,3 м	4
0,6 м	8
0,9 м	12
1,2 м	16
1,5 м	20
1,8 м	24
2,1 м	28
2,4 м	32

1 Не включает в себя вертикальный предел; смотрите ниже.

2 Необходимо разбежаться на 6 метров по прямой линии перед прыжком. Без разбега КС удваивается.

Это очевидно, что достижение различной высоты может быть заданием разной сложности для существ разного размера. Максимальный вертикальный предел (высота, до которой существо может достать не прыгая) для среднего существа указанного размера указан ниже в таблице. (Человек как Среднее существо может без прыжка достать до высоты 2,4 метра). Четырехногие существа (такие как кони) имеют меньший вертикальный предел; принимайте их для этой цели как существ на одну категорию меньше.

Размер Существа	Вертикальный Предел
Колоссальное	38,4 м
Громадное	19,2 м
Огромное	9,6 м
Большое	4,8 м
Среднее	2,4 м
Маленькое	1,2 м
Крошечное	0,6 м
Миниатюрное	0,3 м
Мелкое	0,15 м

Запрыгнуть: Вы можете запрыгнуть на объект высотой по ваш пояс, например стол или небольшой камень, пройдя проверку Прыжка против КС 10. проведение такого маневра считается как 3 метра передвижения, поэтому если ваша скорость 9 метров, вы можете передвинуться на 6 метров, а затем запрыгнуть на объект. Вам нет необходимости делать разбег перед запрыгиванием, и поэтому КС не удваивается, если вы не совершили перед этим разбега.

Соскакивание: Если вы намеренно спрыгиваете с высоты, вы переносите меньше повреждений, чем вы бы просто упали. КС соскакивания с высоты 15. Вам нет необходимости делать разбег перед запрыгиванием, и поэтому КС не удваивается, если вы не совершили перед этим разбега. Если вы успешно проходите проверку Прыжка, вы переносите повреждение, будто упали с высоты на 3 метра ниже, чем фактически, а с высоты 3 метра и вовсе не переносите повреждений.

Действие: Нет. Проверка Прыжка уже включена в ваше передвижение, поэтому она часть действия передвижения. Если у вас истекло передвижение на середине прыжка, в своем следующем действии (или в этот ход, или в ваш следующий) вы должны потратить действие передвижения для его завершения.

Особое: Эффекты повышающие ваше передвижение повышают и ваше расстояние прыжка, так как ваша проверка модифицируется вашей скоростью.

Персонаж с отличительной чертой Бег, проводя прыжки с разбега, получает +4 бонус к проверкам любых прыжков.

Халфлинги обладают расовым бонусом +2 в проверках Прыжков, благодаря своей спортивной форме и ловкости.

Если у вас есть черта Акробатический, вы получаете +2 бонус к проверкам Прыжков.

Синергия: Если у вас 5 или более рангов в Падение/Кульбиты, у вас +2 бонус к проверкам Прыжков.

Если у вас 5 или более рангов в Прыжках, у вас +2 бонус к проверкам Падение/Кульбиты.

РАСШИФРОВКА (ИНТЛ; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВАННЫЙ)

Это навык применяем для, декодирования древних рун, выгравированных на стенах древних руин, понимания послания, написанного на Адском языке, или правильно следовать указаниям карты сокровищ, написанной на забытом алфавите, а также интерпретировать загадочные символы нарисованные на стене пещеры.

Проверка: Вы способны расшифровать надпись, написанную на непонятном языке, или послание в замысловатой или древней форме. Для простейших посланий КС составляет 20, для стандартных текстов 25, и 30 для более сложных, замысловатых, экзотических или очень древних посланий.

Если проверка успешна, вы понимаете основной смысл текста написанный в записке, или при прочтении одной страницы книги (или её эквивалента). Если проверка неудачна, МП проводит проверку Мудрости (КС 5), избежали ли вы, неправильного понимания и трактовки текста. (Успех означает что избежали, провал, понимание вами текста ошибочно).

МП в тайне проводит бросок проверки (если необходимо) проверку Мудрости, поэтому, вам никак не удастся определить правильно вы декодировали смысл текста, или нет.

Действие: Расшифровка одной страницы текста занимает 1 минуту.

Повторно: Нет

Особое: Персонаж с чертой Усердный получает +2 бонус к проверкам Расшифровки.

Синергия: Если у вас 5 или более рангов в навыке Расшифровка, вы получаете +2 бонус к проверке Использование Магических Устройств, касающихся только свитков.

РЕМЕСЛО (ИНТЛ)

Вы опытный в ремесле, торговле или искусстве, таких как:ковка доспехов, плетение корзин, изготовление луков, кузнечество, письмо и каллиграфия, плотничество, сапожничество, обработка драг-камней, обработка кожи, изготовление замков, рисование, глиняное дело, лепка скульптур, строительство кораблей, каменщик, изготовлении ловушек, изготовлении оружия или шитье одежды.

Как и Знание, Актерство, Профессия, Ремесло – в целом, это комплекс различных навыков. К примеру, вы можете иметь навык Ремесло (изготовление ловушек). Ваши ранги в этом навыке, никак не влияют на такие ремёсла как глиняное дело или обработка кожи. У вас может быть несколько навыков Ремесло, каждый со своими рангами, и приобретаемый как отдельный навык.

Навык Ремесло специально сфокусирован на создании каких-то предметов. Если же под вашими усилиями ничего не появляется, то скорее всего это относится к Профессии (стр. 83).

Проверка: Вы можете практиковать торговлю вашим товаром и вести приличный образ жизни, получая в золотых монетах в неделю, половину от вашей проверки навыка. Вы знаете как правильно использовать инструменты вашего ремесла, как распределять дневную нагрузку, как управлять наёмными рабочими, и как решать обычные проблемы в вашей работе. (Необученные рабочие или помощники за работу берут 1 серебряную монету в день).

Однако, базовым свойством навыка Ремесло, является изготовление предмета определённого типа. КС зависит от сложности изготовления предмета. КС, результаты вашей проверки, и стоимость предмета, определяют, как долго будет изготавливаться этот предмет. Конечная стоимость предмета, также предопределяет стоимость исходных материалов. (В игровом мире, требуемый уровень навыка, требуемое время и необходимые исходные материалы. Поэтому стоимость предмета и КС определяют, как долго изготавливается предмет, и стоимость исходных материалов).

В некоторых случаях, заклинание *производство* (стр. 265) позволяет достичь результатов проверки без необходимости прохождения самой проверки. Но, при использовании заклинания для изготовления шедевров, сливок искусства мастерства, вы должны проходить проверку соответствующего навыка Ремесла (ювелирные изделия, мечи, стекло, кристаллы и т.д.).

Проверка Ремесла связанная с обработкой дерева, совместно с заклинанием *железодерево* (стр. 212) позволяют вам создавать предметы из дерева, у которых такая же сила, как и у железных.

При активации заклинания *малое созидание* (стр. 231), вы можете создавать комплексные предметы (состоящие из нескольких компонентов), как, например, с проверкой Ремесло (изготовление луков), для изготовления хорошего древка для стрел.

Все ремёсла требуют соответствующие инструменты (стр. 1) для получения большого шанса успеха; если же используются импровизированные, подручные инструменты, то к проверке применяется –2 условный штраф. С другой стороны, великолепно изготовленные предметы дают +2 условный бонус.

Для определения количества времени и денег, затрачиваемых на изготовление предмета, производятся следующие расчёты:

1. Находится стоимость предмета в Главе 7: Снаряжение этой книге, или Руководстве Мастера Подземелий, или МП сам устанавливает стоимость на предмет отсутствующий в списке. Стоимость выражается в серебряных монетах (1 зм. = 10 см.).

2. Найдите КС отмеченный ниже, или МП устанавливает его самостоятельно.

3. Заплатите 1/3 стоимости предмета на исходные материалы.

4. Проведите проверку навыка, указывающего работу в течение одной недели.

Если проверка успешна, умножьте результат на КС. Если полученный результат равен стоимости предмета в серебряных монетах, вы закончили предмет. (Если результат \times на КС превышает стоимость предмета в серебряных монетах в два три раза, значит вы закончили изготовление предмета за одну треть, или за половину от базового времени). Если результат \times на КС менее стоимости предмета, это число отображает ваш прогресс в стоимости. Запишите результат, а затем, спустя неделю проведите новую проверку. Проверка делается, отмечая каждую неделю до тех пор, пока суммарная стоимость не будет равна базовой стоимости предмета в серебряных монетах.

Если ваша проверка неудачна на 4 или менее, вы не продвинулись в изготовлении предмета. Если проверка на 5 и более отличается от КС в нижнюю сторону, то вы впустую израсходовали исходные материалы, и вам вновь нужно заплатить за половину стоимости исходных материалов.

Прогресс в День: Вместо недели вы можете проводить проверку ежедневно, но в таком случае ваше продвижение (результат проверки \times на КС) рассчитывается в медных монетах, а не в серебряных.

Создание Превосходных Предметов:

Вы способны создать превосходный предмет — оружие, комплект доспехов или иной предмет (предмет, обладающий каким-то бонусом, благодаря умелому мастерству, а не магическим бонусам). Создание превосходного предмета, происходит, так, будто вы создаёте отдельный предмет, в дополнение к стандартному предмету. У превосходных предметов, своя собственная цена (300 зм. за оружие, или 150 зм. за комплект доспехов) и КС Ремесла (20). Когда выполнены работы по стандартным компонентам, и превосходным компонентам, создан превосходный предмет. (К вниманию: Цена, которую вы платите за создание превосходного предмета, 1/3 от общего количества, как и в случае с исходными материалами).

Ремонт Предметов: В целом, вы способны отремонтировать предметы с тем же КС, что и при его создании. Стоимость ремонта, 1/5 часть его общей стоимости.

Когда вы используете навык Ремесло для создания определенного предмета, характерный КС для проверки такого предмета указаны в следующей таблице:

Действие: Не применяется. Проверка Ремесла выполняется за день или неделю (смотрите выше).

Повторно: Да, но каждый раз, когда вы ошибаетесь, на 5 и более, показателей от КС, вы уничтожаете половину исходных материалов, и вам вновь нужно заплатить половину стоимости исходных материалов.

Особое: Карлики/Дварфы, имеют +2 расовый бонус к проверке Ремёсел, связанных с камнем или металлом, так как, дварфы хорошо знакомы с обработкой камня или металла.

Гномы получают +2 бонус к проверкам Ремесло (алхимия), так как у них очень чувствительные носы.

Вы можете добровольно добавлять +10 к указанному КС при создании предмета. Это позволит вам более быстро создать предмет (так как применение этого более высокого КС к проверке Ремесла влияет на ваш прогресс). Вы можете принимать решение о повышении КС перед каждой еженедельной или ежедневной проверкой.

Для изготовления предмета с помощью Ремесла (алхимия), у вас должно быть алхимическое снаряжение, и вы должны

Предмет	Навык Ремесла	КС Ремесла
Кислота	Алхимия ¹	15
Алхимический огонь, дымовая шашка, трутовая палка	Алхимия ¹	20
Противоядие, солнечный жезл, запутывающая торба, громовой камень	Алхимия ¹	25
Доспехи, щиты	Изготовление Доспехов	10+бонус КД
Длинные, Короткие луки	Изготовление Луков	12
Составные длинные, короткие луки	Изготовление Луков	15
Мощный Лук	Изготовление Луков	15+2 \times рейтинг
Арбалет	Оружейное	15
Простое рукопашное или метательное оружие	Оружейное	12
Военное рукопашное или метательное оружие	Оружейное	15
Экзотическое рукопашное или метательное оружие	Оружейное	18
Механическая ловушка	Изготовление ловушек	Различные ²
Очень простой предмет (деревянная ложка)	Различное	5
Простой предмет (железный котелок)	Различное	10
Высококачественный предмет (колокол)	Различное	15
Сборный, очень сложный предмет (замок)	Различное	20

1 Для создания этих предметов вы должны быть заклинателем.

2 В 3 Главе *Руководства Мастера Подземелий* содержится комплект правил для создания ловушек.

быть заклинателем. Если вы работаете в городе, вы можете приобрести необходимые исходные материалы как часть стоимости предмета, но в большинстве мест алхимическое снаряжение трудно, или практически невозможно достать. Приобретение и проведение исследований в алхимической лаборатории (стр. 1___), дает +2 условный бонус к проверкам Ремесло (алхимия) от благоприятных условий, до превосходных материалов/компонентов для выполнения работы, но не отражается на стоимости производимых товаров созданных при использовании этого навыка.

Синергия: Если у вас 5 рангов в навыке Ремесло, вы получаете +2 бонус к проверкам Оценки связанной с предметами касающимися данного навыка Ремесло.

СБОР ИНФОРМАЦИИ (ОБН)

Этот навык применяется для налаживания контактов в какой-то территории, нахождения местных слухов, поверий, или сбор воедино разрозненной информации.

Проверка: При успехе проверки навыка (КС 10), потратив несколько золотых на угощение выпивкой посетителей, или чтобы завязать разговор, вы получаете основные идеи того, что происходит в городе, посёлке, подразумевается, что никаких причин, утаивания от вас информации (таких как: эльф блуждающий по городу орков, или вы просто не знаете местного языка). Чем выше проверка результата, тем лучше информация.

Если же вы хотите разузнать об определённой информации ("Какая дорога ведёт к разрушенному храму Эриснула?"), о специфическом предмете ("Что вы можете мне рассказать о том прекрасном мече, с которым всё время ходит капитан стражи?"), заполнить карту, или сделать что-то подобное, КС может быть от 15 до 25, а то и выше.

Действие: Типичная проверка Сбор Информации занимает 1d4+1 часа.

Повторно: Да, но на это уходит какое-то количество времени. Также персонажи могут привлечь к себе ненужное вни-



мание, докапываясь до какой-нибудь конкретной информации.

Особое: Полуэльфы получают +2 бонус к проверкам Сбора Информации из-за их способности налаживания отношений со всеми.

Если у вас есть черта Расследователь, вы получаете +2 бонус к проверкам Сбора Информации.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Знание (местное), вы получаете +2 бонус к проверкам Сбора Информации.

СКРЫТНОСТЬ (ЛОВК, ШТРАФ ИЗ-ЗА ДОСПЕХОВ)

Используйте этот навык, чтобы погрузиться в тень, и передвигаться незамеченным, чтобы проникнуть в башню мага под прикрытием кустов, или преследовать кого-то в уличной толпе, оставаясь незамеченным преследуемым.

Проверка: Ваша проверка Скрытности, является противоположностью проверки Отслеживание любого, кто может заметить вас. Вы можете передвигаться с половиной своей скорости, и скрываться без штрафов. Вы можете передвигаться со скоростью выше половины, но меньше своей полной скорости, вы переносите штраф в -5. Практически невозможно (штраф -20) скрываться на бегу, или стремительно передвигаясь.

К примеру, у Лиды скорость 6 метров. Если она не хочет переносить штраф к проверке Скрытности, она может передвигаться лишь со скоростью 3 метра, как действием передвижения (и в целом 6 метров за раунд).

У больших и маленьких существ, есть бонусы и штрафы к проверкам Скрытности: Мелкий +16, Миниатюрный +12, Крошечный +8, Маленький +4, Большой -4, Огромный -8, Громадный -12, Колоссальный -16.

Для проверки Скрытности вам необходимо иметь укрытие или помехи для видимости смотрящих (смотрите стр. 1__-15__). Полное прикрытие или укрытие обычно (но не всегда; смотрите Особое ниже) избавляет вас от необходимости проходить проверку Скрытности, так как все равно вас никто не видит.

Если люди видят вас, даже частично, вы не можете скрыться. Вы можете забежать за угол, или в зону где вас никто не видит, и там скрыться, но другие, по крайней мере будут знать где вы были в последний момент. Если ваши наблюдатели были сбиты с толку (как например, проверкой Блефа, смотри ниже), вы всё же можете пройти проверку скрытности. Пока все остальные не обращают на вас внимание, вы можете проводить проверку Скрытности, и можете укрыться в любом укромном месте. (В целом, существуют негласное правило, укромное место должно быть в пределах 0,3 метра от вас, за каждый ранг в навыке Скрытность.) Однако для этой проверки существует штраф -10, так как в этом случае вы передвигаетесь очень быстро.

Выстрел из Укрытия: Если вы уже успешно скрылись, и находитесь не ближе 3 метров от своей цели, вы можете провести одну стрелковую атаку, а затем сразу же скрыться. Но после выстрела при скрывании вы переносите штраф -20 к проверке Скрытности.

Создание Предопылки для Скрытности: Вы способны применять Блеф (стр. 68), чтобы помочь себе скрыться. Успешная проверка, даёт вам моментальную возможность проведения проверки Скрытности, пока окружающие отвлекли свое внимание от вас.

Действие: Обычно нет. В целом, вы проводите проверку Скрытности как часть своего передвижения, поэтому она не занимает отдельного действия. Однако немедленное скрывание после стрелковой атаки (смотрите выше Выстрел из Укрытия) является действием передвижения.

Особое: Если вы невидимы и неподвижны, вы получаете +40 бонус к Скрытности, если передвигаетесь то +20 бонус.

Если у вас есть черта Скрытный, вы получаете +2 бонус к проверкам Скрытности.

Рейнджер 13-го уровня может проходить проверку Скрытности в любой разновидности естественной местности, даже если она не дает прикрития или укрытия. Рейнджер 17-го уровня может выполнять это даже если находится под наблюдением (смотрите стр. 54).

ЧУВСТВО МОТИВА (МУДР)

Вы можете применять этот навык, чтобы определить обманывают вас или нет, понять скрытые послания в общении, или почувствовать, что кто-то магически на вас влияет. Этот навык представляет собой восприимчивость к пониманию языка жестов, манер, особенностей разговора других.

Проверка: Успешная проверка, позволяет вам избежать ситуации быть обманутым (смотрите описание навыка Блеф, стр. 68). Также вы можете провести проверку этого навыка, чтобы определить когда что-то идёт не по своему руслу (малозаметные изменения в поведении ваших собеседников), или когда кто-то не вызывает у вас доверия. Ваш МП может на свое усмотрение проводить проверки Чувства Мотива в тайне от вас, поэтому вы не всегда можете знать, успешно или нет вы их прошли.

Чувство Мотива	КС
Предчувствие	20
Ощущение Очарования	25 или 15
Понять секретное послание	Различно

Предчувствие: Применение навыка в такой ситуации, позволяет внутренне ощутить окружающую ситуацию. Вы можете ощутить сомнение относительно манеры поведения кого-нибудь другого, например при жульничестве. В качестве альтернативы, вы способны определить, что этому человеку можно действительно доверять.

Ощущение Очарования: Вы можете заметить, что, чьё-то поведения находится под воздействием Очаровывающих эффектов (более точно, под влиянием эффектов воздействующих на разум), таких как очарование персоны, даже если данный индивидум не осознаёт что он под воздействием чего-то. Обычный КС 25, но если над целью доминируют (смотрите доминирование над персоной в Главе 11: Заклинания), то КС составляет лишь 15, потому что у него ограниченное воздействие на действия цели.

Понять Секретное Послание: Вы можете применять Чувство Мотива для обнаружения секретного послания с помощью Блефа. В таком случае ваша проверка Чувства Мотива является встречной для проверки Блефа оппонента. За каждую часть информации что вы пропустили, вы переносите штраф -2 к проверке Чувства Мотива. Например. Если вы подслушиваете разговор людей планирующих покушение на прибывающего посла, вы переносите штраф -2 если не знаете о после. если вы превышаете проверку на 4 или менее, вы понимаете, что разговор ведётся о чем-то секретном. Если вы превышаете проверку на 5 и выше, вы перехватываете и расшифровываете сообщение. Если вы проваливаете проверку на 4 или меньше, вы не замечаете секретности в послании. Если вы проваливаете проверку на 5 и более, вы понимаете все неправильно.

Действие: Получение информации с помощью этого навыка, занимает по времени около 1 минуты, вы может провести весь вечер, наблюдая за людьми вокруг вас.

Повторно: Нет, хотя вы можете проводить проверку Чувства Мотива, при каждом новом Блефе, проводимым к вам.

Особое: Рейнджер получает бонус в проверках Чувства Мотива, применяя этот навык против своего избранного врага (стр. 53).

Если у вас есть черта Переговорщик, вы получаете +2 бонус к проверкам Чувства Мотива.

Синергия: Если у вас 5 и более рангов в Чувстве Мотива, вы получаете +2 бонус к проверкам Дипломатии.



Отличительная черта это особенность вашего персонажа, дающая ему новые способности или улучшая его. К примеру, Лидда (вор халфлинг) выбирает, что на 1-м уровне она начнёт с чертой Улучшенная Инициатива. Она даст +4 бонус к проверкам её инициативы. На третьем уровне (смотрите Таблицу 3-2: Опыт и Преимущества зависящие от Уровня, стр. 22), она получает новую отличительную черту и выбирает Увораживание. Эта черта позволит ей избегать атак выбранного противника, улучшая её Класс Доспеха против него.

В отличие от навыков, отличительные черты не имеют рангов. Персонаж или имеет, или не имеет отличительную черту.

ПРИБРЕТЕНИЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

В отличие от навыков, вы не приобретаете черты за пункты, вы их просто выбираете для вашего персонажа. Каждый персонаж при создании получает одну отличительную черту. На третьем уровне, и через каждые три последующих уровня (6, 9, 12-й, 15-й, и 18-й), он или она получает новый навык (смотрите Таблицу 3-2: Опыт и Преимущества зависящие от Уровня стр.22). Мультиклассовые персонажи получают новую черту при подсчете его суммарного уровня классов, а не от развития каждого класса индивидуально.

Кроме этого, представители некоторых классов получают бонусные черты как классовые особенности. Эти отличительные черты, связанные с классом, указаны в специальных списках (смотрите Бонусные Черты Воина ниже, и отдельные описания классов в 3 Главе).

Персонажи люди получают одну дополнительную черту на первом уровне, выбирая её из списка отличительных черт.

НЕОБХОДИМЫЕ УСЛОВИЯ

У некоторых отличительных черт есть необходимые условия. Ваш персонаж должен обладать определенным показателем параметра, другой чертой, навыком или базовым бонусом атаки, что бы получить или использовать эту черту. Персонаж

может получить такую черту на том же позволенном уровне, на котором он выполнил все необходимые условия. К примеру, варвар полуорк Крусск, может потратить 1 пункт навыка на навык Езда Верховом (Получая один ранг в Езде Верховом) и выбрать себе в тоже время черту Сражение Верховом.

Но вы не можете использовать черту, если вы не достигли, опустились ниже требуемых условий. Например, ваша Сила стала ниже 13, так как вас поразил *ослабляющий луч*, и теперь вы не в состоянии использовать черту Мощная Атака.

ТИПЫ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

Различают, Общие черты, такая группа не имеет особых правил пользования. Создание предметов, эти черты позволяют персонажам владеющим магией создавать магические предметы разнообразных видов. Метамагические черты позволяют заклинателям творить заклинания с большим эффектом, будто это заклинание выше уровнем, чем оно является фактически.

БОНУСНЫЕ ЧЕРТЫ ВОИНА

Воины выбирают отличительные черты из предложенного списка черт в Таблице 5-1 (стр. 90-91). Любая из черт, которая отмечена как воинская, может быть выбрана воином в качестве бонусной. Это обозначение не ограничивает персонажей других классов от выбора этих черт, предполагается, что они выполнили все необходимые условия для этих черт.

ОСОБЫЕ ЧЕРТЫ ПО СОЗДАНИЮ ПРЕДМЕТОВ

Заклинатели способны использовать свою могущественную силу на создание постоянных магических предметов. Однако такие работы изнуряющие. Маг должен вложить частичку самого себя в каждый созданный им предмет.

Черты создания предметов позволяют заклинателю создавать магический предмет определённого типа. Но в независимости типа предмета, каждое создание

предмета имеет похожие стадии и связующие компоненты.

Стоимость в опыте (Оп): Силу и энергию, которым обычно обладает заклинатель, необходимо вложить в магический предмет. Стоимость в Оп равняется 1/25 от стоимости предмета в золотых монетах (смотрите *Руководство Мастера Подземелий* для стоимости предмета в золоте). Но персонаж не может потратить такое количество опыта, что он опустится на 1 уровень. Однако, получив достаточно Оп для получения нового уровня, он может сразу потратить его на создание предмета, а не продвинуться на новый уровень.

Стоимость Исходных Компонентов: Что бы создать магический предмет, нужны немалые затраты, дорогостоящие предметы, которые как правило во время изготовления полностью расходуются. Стоимость компонентов равна половине стоимости предмета.

К примеру, на 12-м уровне своего развития, волшебница Мйали приобретает черту Изготовление Колец, и решает создать *кольцо защиты* +3. Стоимость такого кольца 18,000 зм, поэтому она должна потратить 720 Оп, плюс 9000 золотых монет чтобы его изготовить.

Использование черты Создание предмета также требует доступ к лаборатории или магической мастерской, специфические инструменты и так далее. В общем то персонаж имеет доступ к основным материалам в которых он нуждается, если он не находится в специфических условиях (так например, если он в пути или вдалеке от дома).

Время: Время создания магического предмета зависит от черты и стоимости предмета. Минимальное время для создания 1 день.

Стоимость Предмета: Сварить Снадобье, Создать Волшебную Палочку или Написать Свиток – всё это напрямую отражает эффекты заклинаний, которые зависят от уровня заклинателя. Заклинание из этого предмета будет иметь такую же мощность, как будто оно было произнесено магом того уровня, который его создал. *Палочка огненных шаров* созданная, к примеру, магом 8-го уровня, будет создавать *шары огня* причиняющие 8d6 повреждений, и будут иметь зону действия 216 метров. Стоимость этих предметов (а также стоимость Оп и исходных компонентов) будет зависеть от уровня мага. Уровень мага должен быть достаточно высоким, чтобы он, создавая предмет, мог пользоваться заклинаниями этого уровня. Чтобы найти окончательную стоимость, вы должны умножить уровень мага на уровень заклинания, а затем результат умножить на константу:

Свитки: Стоимость=уровень заклинания×уровень мага×25 зм.

Снадобья: Стоимость= уровень заклинания×уровень мага×50 зм.

Волшебные Палочки: Стоимость=уровень заклинания×уровень мага×750 зм.

Заклинание 0-го уровня принимается как 1/2 уровня заклинания в целях данных расчетов.

Сверх Затраты: Любое снадобье, свиток или палочка, содержащая заклинание с дорогостоящим материальным компонентом или стоимостью в Оп требует дополнительных затрат. Для снадобий и свитков создатель должен добавить такой компонент или заплатить Оп при его создании. Для палочек, он должен потратить 50 порций материального компонента или заплатить Оп в 50 кратном размере.

У некоторых магических предметов в их описании включаются необходимые сверх затраты в материальных компонентах или Оп. К примеру *кольцо трех желаний* стоит 15,000 Оп в дополнение к своим обычным затратам (Стоимость количества Оп, чтобы произнести заклинание *желание* три раза).

МЕТАМАГИЧЕСКИЕ ЧЕРТЫ

Когда знания мага о магии увеличиваются, он способен понять, как произносить заклинания, немного отличающиеся от того, как заклинания разработаны и изучены в оригинале. Маг может изучить заклинание так, что он может использовать его не произнося вслух, применять с большим эффектом или произнести его за доли мгновений. Приготовление и использование таких заклинаний в таких способах трудно, но благодаря метамагическим чертам магов, возможно.

Возьмем к примеру, Мйали, достигнув 3-го уровня она получает новую черту Заклинание про Себя, которая позволяет ей произносить заклинания не требуя вербального компонента, то есть не произнося их вслух. Однако стоимость такого удовольствия означает, что она должна пользоваться этим заклинанием будто оно на уровень выше. Если она готовит заклинание *очарование персоны* как Заклинание про Себя, она

должна запомнить его, как будто оно 2-го уровня, и оно займет один из слотов её заклинаний второго уровня. Однако оно по-прежнему заклинание 1-го уровня. И КС для спасброска Воли против её заклинания *очарование персоны* не повышается. Она не может готовить заклинания 2-го уровня как Заклинания про Себя, так как они будут считаться третьего уровня, а у неё нет доступа к заклинаниям третьего уровня до того, как она не достигнет пятого уровня.

Волшебники и Священнослужители: Маги и священнослужители (друиды, жрецы, паладины и рейнджеры) должны готовить заклинания наперед. То есть, во время выучивания эти персонажи выбирают свои заклинания с метамагической чертой (но заклинания запоминаются в ячейки заклинаний на уровень выше).

Чародей и Барды: Эти персонажи выбирают заклинания, когда они собираются их задействовать. До активации они должны указать, какое заклинание будет использоваться совместно с метамагической чертой. Но и как остальные заклинатели – эти заклинания считаются, как на уровень выше. Но так как чародей и бард не заучивают заклинаний, они их корректируют при активации. Однако метамагическое (указанное в содействии с такой чертой) заклинание активируется дольше, чем обычное. Если обычное время активации 1 действие, то метамагическое заклинание займет полнораундовое действие в раунде барда и чародея. (Это не то же самое, что и время активации 1 раунд, как описано в Активация Заклинания на стр. 14). У заклинаний с большим временем активации, оно забирает ещё один полный раунд для задействования.

Спонтанная активация и Метамагические черты: Жрецы способны очень быстро активировать заклинания *лечение* и *поражение*. Возьмем, к примеру, жреца 11-го уровня, который приготовил заклинание 6-го уровня *лечение критических ранений*. Спонтанная активация метамагического заклинания в одно действие, занимает весь раунд, а более долгие для активации заклинания занимают один дополнительный полный раунд.

Эффекты Метамагических Отличительных Черт на заклинания: В любом случае метамагическое заклинание действует так как и обычно, но при приготовлении и произношении оно считается как заклинание более высокого уровня. Модификаторы спасбросков не меняются (если это не указано в описании отличительной черты). Применяемые модификаторы используются только на заклинания владельца отличительной черты. Заклинатель не может использовать метамагические черты на заклинания, применяемые с волшебных палочек, свитков и других подобных устройств.

Метамагические черты, удаляющие компоненты заклинаний (такие как Заклинание про Себя или Неподвижное Заклинание) не удаляют благоприятных атак, проводимых в клетках поражения противника при активации заклинания. Однако активация заклинания, модифицированного чертой Ускоренное Заклинание, не провоцирует благоприятной атаки.

Метамагические отличительные черты не могут применяться для всех заклинаний. Смотрите в описании специфических отличительных черт для заклинаний, которые конкретная черта не способна изменить.

Несколько Метамагических черт на одно заклинание: заклинатель способен применить несколько метамагических отличительных черт на одно заклинание. Изменения к его уровню совокупные. Например, молчаливая и неподвижная версия заклинания *очаровать персону*, будет изучено в слоты заклинаний третьего уровня (заклинание 1-го уровня повышено на один уровень каждой из черт). Вы не можете применять более одного раза одну и ту же черту на одно заклинание (к примеру, вы не можете дважды усилить *магическую стрелу*, чтобы получить дополнительные +100% повреждений).

Магические предметы и Метамагические заклинания: Если ваш персонаж обладает чертой создания необходимого предмета, то вы, к примеру, способны записать метамагическое заклинание на свиток, или создать такое снадобье или волшебную палочку. Уровневые ограничения для снадобий и палочек здесь также применяются, так как заклинание считается более высокого, метамагического уровня. Для того, чтобы сактивировать метамагическое заклинание из предмета, персонаж необязательно должен обладать такими метамагическими отличительными чертами.

Контр-заклинания против Метамагических заклинаний: Какими бы метамагическими чертами было не наделено это заклинание, всегда есть шанс обратить такие заклинания. (Смотрите Контрзаклинания стр. 170).

ОПИСАНИЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

Здесь приведены все пункты, встречающиеся в описании отличительных черт

НАИМЕНОВАНИЕ ЧЕРТЫ [тип черты]

Описание или объяснение того, что эта черта выполняет.

Необходимые условия: Минимальные показатели параметра, другая черта или несколько черт, минимальная базовая атака, навык или уровень персонажа, что бы он смог пользоваться этой чертой. Если эта графа отсутствует, то никаких условий к черте нет. Одна черта может иметь более чем одно необходимое условие.

Преимущество: Что дает эта черта вашему персонажу («вы» в описании черты). Если персонаж приобретает эту черту более одного раза, её преимущества не суммируются, если это отдельно не оговорено в описании. В целом, если у вас эта черта присутствует дважды, то эффект идет как от одной.

Обычно: В чем ваш персонаж ограничен или не способен выполнить, если у вас нет такой отличительной черты. Если черта не оказывает какого-то весомого эффекта, то эта графа отсутствует.

Особое: Дополнительная информация по отличительной черте, если вы решите взять себе эту черту.

АКРОБАТИЧЕСКИЙ [общая]

У вас превосходная координация и согласованность движений тела.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Падение/Кульбиты и Прыжки.

АКТИВАЦИЯ В БОЮ [общая]

Вы великолепно знакомы и опытны с использованием заклинаний во время боя.

Преимущества: Вы получаете +4 бонус к проверкам Концентрации при активировании заклинаний или магических способностей в защите (Смотрите, Активация в защите стр. 1___), или когда вы находитесь в захвате или прижаты.

АННУЛИРОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ [общая]

Вы способны активировать заклинания, не завися от материальных компонентов.

Преимущества: Вы способны сактивировать любое заклинание, чей материальный компонент стоит меньше 1 зм, не нуждаясь в этом компоненте. (Активация заклинания все также провоцирует благоприятную атаку). Если же заклинанию необходим материальный компонент стоимостью более 1 зм, вам, как и в обычной ситуации, для активации такого заклинания нужен материальный компонент в руке.

АТАКА НА СКАКУ [общая]

Вы хорошо знаете, как наносить разрушительные наступательные атаки вашим скакуном.

Необходимые условия: 1 ранг в навыке Езда Верховом, Сражение Верховом.

Преимущества: Если вы находитесь верхом в седле и используете действие стремительности, вы можете передвинуться, проатаковать, а затем вновь передвинуться (передвижение во время стремительности только по прямой линии). Все ваше передвижение за этот раунд не должно превышать двойной скорости передвижения вашего скакуна. Во время такой атаки вы и ваш скакун не провоцируете благоприятных атак.

Особое: Воин может выбрать себе черту Атака на Скаку в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

АТЛЕТИЧНЫЙ [общая]

Вы великолепно справляетесь с атлетическими заданиями.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Взибания и Плавания.

БЕГ [общая]

Ваши ноги неутомимы и проворны.

Преимущества: При беге вы перемещаетесь в 5 раз быстрее вашей базовой скорости, вместо четырех (если одеты в легкие доспехи или без доспехов, или же несете не выше чем легкую нагрузку), или с четырехкратной скоростью (если одеты в средние или тяжелые доспехи, или несете среднюю

или тяжелую нагрузку). Если вы делаете прыжок с разбега (смотрите Навык Прыжки на стр. 83), вы получаете +4 бонус к вашей проверке Прыжка. При беге вы все также сохраняете свой бонус Ловкости к КД.

Обычно: При беге вы перемещаетесь с четырехкратной скоростью (если без доспехов или в легких доспехах, или же несете не выше, чем легкую нагрузку), или с трехкратной скоростью (если одеты в средние или тяжелые доспехи, или несете среднюю или тяжелую нагрузку), вы также теряете свой бонус Ловкости к КД.

БЛИЗОСТЬ К ЖИВОТНЫМ [общая]

Вы быстро находите общий язык с животными.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Езды Верховом и Приручения Животных

БОЕВЫЕ РЕФЛЕКСЫ [общая]

Вы способны молниеносно наносить ответные атаки, если ваш противник теряет бдительность.

Преимущество: Если враг оставляет в поединке себя открытым, вы способны провести благоприятные атаки. Их количество равно модификатору вашей Ловкости. Так, к примеру, воин с Ловкостью 15 способен провести всего три благоприятных атаки в раунд – одна есть у любого из игроков (по праву), плюс ещё две за его бонус в Ловкости +2. Если в зоне поражения персонажа проходят 4 гоблина, то он способен провести 3 благоприятных атаки против трёх из четырех гоблинов, так как возможна лишь одна такая атака на одного врага.

Вы способны проводить благоприятные атаки, даже если находитесь оторопевшими.

Обычно: Персонаж, не имеющий этот навык, способен проводить лишь одну атаку в раунд, и не может проводить благоприятные атаки, если он оторопевший.

Особое: Вор с чертой Боевые Рефлексы по прежнему способен использовать лишь один раз в раунд свою способность – оппортунист (смотрите стр. 3___).

Воин может выбрать себе черту Боевые Рефлексы в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

Монах может выбрать эту черту в качестве бонусной на 2-м уровне.

БОЕВАЯ ЭКСПЕРТНОСТЬ [общая]

Вы хорошо владеете своими боевыми навыками как в атаке, так и в защите.

Необходимые условия: Интеллект 13 и выше.

Преимущества: Используя эту черту как в действие полной атаки, так и в обычном действии атаки в рукопашном бою, вы можете принять штраф к броску атаки до -5 и добавить это число (+5 или меньше) к вашему Классу Доспеха как бонус уворачивания. Это число не может превышать ваш базовый бонус атаки. Изменения бросков атаки и Класса Доспеха длятся до начала вашего следующего действия.

Обычно: Персонаж, не обладающий чертой Боевая Экспертность может сражаться в защите во время атаки или полного действия, получая при этом -4 штраф к атаке и +2 бонус уклонения к Классу Доспеха.

Особое: Воин может выбрать себе черту Боевая Экспертность в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ [общая]

Вы используете стрелковое/метательное оружие с поразительной скоростью.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше, Выстрел Вблизи

Преимущества: Вы получаете одну дополнительную атаку в раунд со стрелковым оружием. Атака имеет ваш самый высокий базовый бонус атаки, но каждая атака имеет штраф -2 к броску атаки (как дополнительная, так и стандартные). Чтобы пользоваться этой чертой, вы должны тратить полное действие атаки (смотрите стр. 1___).

Особое: Воин может выбрать себе черту Быстрый Выстрел в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

Рейнджер 2-го уровня, который выбрал себе стиль боя с луком, принимается будто владеет Быстрым Выстрелом, даже если он не соответствует необходимым условиям, и только когда он одет в легкие доспехи или без них (смотрите стр. 54).

ТАБЛИЦА 5-1: ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Общие Черты	Необходимые Условия	Преимущества
Акробатический	—	+2 бонус к проверкам Прыжков и Падение/Кульбиты
Активация в Бою	—	+4 бонус к проверкам Концентрации при активации в защите
Аннулирование Материалов	—	Активация заклинаний без материальных компонентов
Атлетичный	—	+2 бонус к проверкам Взмещения и Плавания
Бег	—	Бежите с 5 кратной скоростью, +4 бонус к проверкам Прыжков с разбегом
Близость к Животным	—	+2 бонус к проверкам Езды Верхом и Приручения Животных
Боевые Рефлексы ¹	—	Дополнительные благоприятные атаки ¹
Боевая Экспертность ¹	Интелл 13	Перенос бонуса атаки к КД (макс. 5 пунктов)
Улучшенное Обезоруживание ¹	Боевая Экспертность	+4 бонус к проверкам обезоруживания; нет благоприятной атаки
Улучшенный Финт ¹	Боевая Экспертность	Финт в сражении как действие передвижения
Улучшенное Опрокидывание ¹	Боевая Экспертность	+4 бонус к проверкам опрокидывания; нет благоприятной атаки
Ураганная Атака ¹	Ловк 13, Боевая Экспертность, Уворачивание, Подвижность, Энергичная Атака, базовый бонус атаки +4	Одна рукопашная атака против каждого оппонента в пределах зоны поражения
Ускоренная Перезарядка ¹	Оружейная Квалификация с арбалетом	Более ускоренная перезарядка арбалета
Выносливость	—	+4 бонус к проверкам и спасброскам при противостоянии временным повреждениям
Крепкий Орешек	Выносливость	Оставаться в сознании от -1 до -9 хп.
Выстрел Вблизи ¹	—	+1 бонус к стрелковым атакам и повреждениям в пределах 9 метров
Выстрел на Удаленное Расстояние ¹	Выстрел Вблизи	Повышение диапазона поражения на 50% или 100%
Прицельный Выстрел ¹	Выстрел Вблизи	Нет штрафа -4 при стрельбе в рукопашном бою
Быстрый Выстрел ¹	Ловк 13, Выстрел Вблизи	Одна дополнительная стрелковая атака каждый раунд
Множественный Выстрел ¹	Ловк 17, Выстрел Вблизи, Быстрый Выстрел, базовый бонус атаки +6	Выстрел двух или более стрел одновременно
Стрельба на Бегу ¹	Ловк 13, Выстрел Вблизи, Подвижность, Уворачивание, базовый бонус атаки +4	Передвижение до и после стрелковой атаки
Улучшенный Прицельный Выстрел ¹	Ловк 19, Выстрел Вблизи, Прицельный Выстрел, базовый бонус атаки +11	Игнорирование при стрелковых атаках все укрытия кроме полного укрытия/прикрытия
Железная Воля	—	+2 бонус к спасброскам Воли
Измененный Призыв	Фокусировка в Заклинаниях (колдовство)	Призванные существа получают +4 Сила и +4 Тело
Искусное Обращение с Оружием ^{1,2}	Квалификация с оружием, базовый бонус атаки +1	Используйте модификатор Ловк вместо Силы при бросках атаки с облегченным рукопашным оружием
Квалификация в Военном Оружии ²	—	Нет штрафов с выбранным военным оружием
Квалификация в Доспехах (легких)	—	Нет штрафов из-за доспехов к броскам атаки
Квалификация в Доспехах (средних)	Квалификация в Доспехах (легких)	Нет штрафов из-за доспехов к броскам атаки
Квалификация в Доспехах (тяжелых)	Квалификация в Доспехах (средних)	Нет штрафов из-за доспехов к броскам атаки
Квалификация в Простом Оружии	—	Нет штрафов с выбранным простым оружием
Квалификация в Щитах	—	Нет штрафов из-за доспехов к броскам атаки
Улучшенный Удар Щитом ¹	Квалификация в Щитах	Сохранение бонуса щита к КД при ударе щитом
Квалификация в Ростовых Щитах	Квалификация в Щитах	Нет штрафов из-за доспехов к броскам атаки
Квалификация в Экзотическом Оружии ^{1,2}	Базовый бонус атаки +1	Нет штрафов с выбранным экзотическим оружием
Лидерство	Персонаж 6-го уровня	Привлечение последователей и приверженцев
Ловкий	—	+2 бонус к проверкам Баланса и Искусства Побега
Мастерство в Заклинаниях ²	Маг 1-го уровня	Способность подготавливать некоторые заклинания без книги заклинаний
Молниеносные Рефлексы	—	+2 бонус к спасброскам Рефлекса
Мощная Атака ¹	Сила 13	Переносить бонус атаки в повреждение (не выше базового бонуса атаки)
Рассекающий Удар ¹	Мощная Атака	Дополнительная рукопашная атака после падения противника
Мощный Рассекающий Удар ¹	Мощная Атака, Рассекающий Удар, базовый бонус атаки +4	Неограниченное количество рассекающих ударов в раунд
Улучшенный Натиск ¹	Мощная Атака	+4 бонус к проверкам натиска; нет благоприятной атаки
Улучшенное Набегание ¹	Мощная Атака	+4 бонус к проверкам набегания; нет благоприятной атаки
Улучшенное Раскалывание ¹	Мощная Атака	+4 бонус к проверкам раскалывания; нет благоприятной атаки
Настороженность	—	+2 бонус к проверкам Прислушивания и Отслеживания
Неискренний	—	+2 бонус к проверкам Маскировки и Подделки
Переговорщик	—	+2 бонус к проверкам Дипломатии и Чувства Мотива
Повышенная Стойкость	—	+2 бонус к спасброскам Стойкости
Природное Заклинание	Мудр 13, Способность применять облик животного	Активация заклинаний в облике животного
Проворные Руки	—	+2 бонус к проверкам Использования Веревки и Ловкости Рук
Проникновенность Заклинаний	—	+2 бонус к проверкам уровня заклинателя при преодолении устойчивости к магии
Повышенная Проникновенность Заклинаний	Проникновенность Заклинаний	+4 бонус к проверкам уровня заклинателя при преодолении устойчивости к магии
Прочность ³	—	+3 хит-поинта
Расследователь	—	+2 бонус к проверкам Поиска и Сбора Информации
Самодостаточный	—	+2 бонус к проверкам Искусства Выживания и Лечения
Сверх-изгнание ³	Способность изгонять или подчинять существ	4 дополнительных применения изгнания или подчинения в день
Скрытый	—	+2 бонус к проверкам Бесшумного Передвижения и Скрытности
Способность к Магии	—	+2 бонус к проверкам Использования Магических Устройств и Искусства Магии

Сражение Верхов ¹	1 ранг в Езде Верхов	Нейтрализовать попадания по скакуну проверкой Езды Верхов
Стрельба Верхов ¹	Сражение Верхов	Половина штрафов к стрелковым атакам находясь верхом на скакуне
Атака на Скаку ¹	Сражение Верхов	Передвижение до и после стремительного наступления верхом
Энергичное Нападение ¹	Сражение Верхов, Атака на Скаку	Двойное повреждение при стремительном наступлении верхом
Растаптывание ¹	Сражение Верхов	Цель не может избежать набегания
Сражение в Слепую ¹	—	Перебрасывание шанса промаха из-за укрытия
Сражение с Оружием в Каждой Руке ¹	Ловк 15	Снижает штрафы при сражении с оружием в каждой руке на 2
Защита с Оружием в Каждой Руке ¹	Сражение с Оружием в Каждой Руке	Оружие в не основной руке дает +1 бонус щита к КД
Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке ¹	Ловк 17, Сражение с Оружием в Каждой Руке, базовый бонус атаки +6	Получаете вторую атаку с оружием в не основной руке
Повышенное Сражение с Оружием в Каждой Руке ¹	Ловк 19, Сражение с Оружием в Каждой Руке, Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке, базовый бонус атаки +11	Получаете третью атаку с оружием в не основной руке
Убедительность	—	+2 бонус к проверкам Блефа и Запугивания
Уворачивание ¹	Ловк 13	+1 бонус уворачивания к КД против указанной цели
Подвижность ¹	Уворачивание	+4 бонус уворачивания против некоторых благоприятных атак
Энергичная Атака ¹	Подвижность, базовый бонус атаки +4	Передвижение до и после рукопашной атаки
Улучшенное Изгнание	Способность изгонять или подчинять существ	+1 уровень к проверкам изгнания
Улучшенная Инициатива ¹	—	+4 бонус к проверкам инициативы
Улучшенное Контрзакливание	—	Использовать контрзакливание против заклинаний той же школы
Улучшенное Критическое Попадание ^{1,2}	Квалификация в оружии, базовый бонус атаки +8	Удвоенный диапазон угрозы у оружия
Улучшенный Невооруженный Удар ¹	—	Принимается вооруженным, даже когда в руках нет оружия
Улучшенный Захват ¹	Ловк 13, Улучшенный Невооруженный Удар	+4 бонус к проверкам захвата; нет благоприятной атаки
Отклонение Стрел ¹	Ловк 13, Улучшенный Невооруженный Удар	Отклонение одной стрелковой атаки в раунд
Ловить Стрелы ¹	Ловк 15, Отклонение Стрел, Улучшенный Невооруженный Удар	Ловля отклоненной стрелковой атаки
Ошеломляющий Удар ¹	Ловк 13, Мудр 13, Улучшенный Невооруженный Удар, базовый бонус атаки +8	Ошеломление оппонента невооруженным ударом
Усердный	—	+2 бонус к проверкам Оценки и Расшифровки
Ускоренная Готовность ¹	Базовый бонус атаки +1	Вынуть оружие из ножен свободное действие
Фокусировка в Заклинаниях ²	—	+1 к КС спасбросков в выбранной школе магии
Повышенная Фокусировка в Заклинаниях ²	—	+1 к КС спасбросков в выбранной школе магии
Фокусировка в Навыке ²	—	+3 бонус к проверкам выбранного навыка
Фокусировка на Оружии ^{1,2}	Квалификация с оружием, базовый бонус атаки +1	+1 бонус к броскам атаки с выбранным оружием
Специализация в Оружии ^{1,2}	Квалификация с оружием, Фокусировка в Оружие, воин 4-го уровня	+2 бонус к броскам повреждения с выбранным оружием
Повышенная Фокусировка на Оружии ^{1,2}	Квалификация с оружием, Фокусировка в Оружие, воин 8-го уровня	+2 бонус к броскам атаки с выбранным оружием
Повышенная Специализация в Оружии ^{1,2}	Квалификация с оружием, Повышенная Фокусировка в Оружие, Специализация в Оружие, Фокусировка в Оружие, воин 12-го уровня	+4 бонус к броскам повреждения с выбранным оружием
Чтение Следов	—	Использование навыка Искусство Выживания для чтения следов
Шустрые Пальцы	—	+2 бонус к проверкам Блокировки Устройств и Взлома Замков

Черты по Созданию Предметов	Необходимые Условия	Преимущества
Изготовить кольцо	Заклинатель 12 уровня	Создание магических колец
Написать свиток	Заклинатель 1 уровня	Создание магических свитков
Создать волшебное оружие или доспех	Заклинатель 5 уровня	Создание магического оружия или доспехов
Создать волшебную палочку	Заклинатель 5 уровня	Создание магических, волшебных палочек
Создать жезл	Заклинатель 9 уровня	Создание магических жезлов
Создать необычный предмет	Заклинатель 3 уровня	Создание магических, необычных предметов
Создать посох	Заклинатель 12 уровня	Создание магических посохов
Сварить снадобье/зелье	Заклинатель 3 уровня	Создание магических снадобий

Метамагические Черты	Необходимые Условия	Преимущества
Закливание про Себя	—	Активация заклинаний без вербальных компонентов
Максимизировать Закливание	—	Увеличить изменяемые числовые эффекты заклинания
Неподвижное Закливание	—	Активация заклинаний без соматических компонентов
Повысить заклинание	—	Активация заклинания как более высокого уровня
Продлить заклинание	—	Удвоить длительность заклинания
Расширить заклинание	—	Удвоить зону поражения заклинания
Увеличить заклинание	—	Удвоить диапазон заклинания
Усилить заклинание	—	Увеличить изменяемые числовые эффекты заклинания на 50%
Ускоренное заклинание	—	Активация заклинания свободным действием

1 Воин способен выбирать эту отличительную черту как одну из своих бонусных воинских черт.

2 Вы можете брать эту черту несколько раз. Её эффекты не слаживаются. Каждый раз, когда вы берете эту черту, она применяется к новому оружию, навыку, школе магии или набору заклинаний.

3 Вы можете брать эту черту несколько раз. Её эффекты слаживаются.

ВЫНОСЛИВОСТЬ [общая]

Вы выработали поразительную черту, благодаря чему вы очень выносливы.

Преимущества: В любой ситуации, где необходима проверка физического напряжения, требуемого на длительный промежуток времени, у вас +4 бонус к проверке против перенесения временного повреждения во время плавания (смотрите стр. 80), проверок Телосложения во время бега (смотрите стр. 14), проверок Телосложения для избежания временного повреждения от форсированного марша (смотрите стр. 16), проверок Телосложения для задержания дыхания (смотрите стр. 84), проверок Телосложения для избежания временного повреждения от голода или жажды (смотрите стр. 304 в *Руководстве Мастера Подземелий*), спасброскам Стойкости для избежания временных повреждений от горячей или холодной окружающей среды (смотрите стр. 302 и 303 в *Руководстве Мастера Подземелий*), и спасброскам Стойкости для противостояния повреждениям от задыхания (смотрите стр. 304 в *Руководстве Мастера Подземелий*). Вы также можете без усталости спать в легких или средних доспехах.

Обычно: Персонаж без этой черты, который спит в средних и более тяжелых доспехах автоматически становится уставшим на следующий день.

Особое: Рейнджер автоматически получает эту черту в качестве бонуса на 3-м уровне (смотрите стр. 54). Ему нет нужды брать её отдельно.

ВЫСТРЕЛ ВБЛИЗИ [общая]

На близкой дистанции вы способны более точно наносить выстрелы.

Преимущества: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и повреждения при использовании любого стрелкового оружия, на дистанции до 9-ти метров.

Особое: Воин может выбрать себе черту Выстрел Вблизи в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ВЫСТРЕЛ НА БОЛЬШИЕ РАССТОЯНИЯ [общая]

Вы можете поражать более дальние расстояния при стрельбе из луков, арбалетов и других стрелковых орудий.

Необходимые условия: Прицельный выстрел.

Преимущества: При использовании стрелкового оружия, такого как лук, зона его поражения увеличивается на половину (умножается на 1,5). При использовании метательного оружия, его радиус поражения повышается в два раза.

Особое: Воин может выбрать себе черту Выстрел на Большие Расстояния в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ [общая]

Вы сильнее в воле, чем обычные персонажи

Преимущество: +2 бонус к проверкам спасбросков Воли.

ИЗГОТОВИТЬ КОЛЬЦО

[СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

У вас есть способность создавать магические кольца с разнообразными магическими свойствами.

Необходимые условия: Заклинатель 12-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любое кольцо, если вы отвечаете требованиям (необходимые условия и прочая информация приведена в *Руководстве Мастера Подземелий*). Создание кольца занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости кольца в очках Опыта, а также материалы от половины его базовой стоимости.

Если случилось так, что созданный вами магический предмет поломался, вы можете его отремонтировать. Такой процесс займет у вас 1/2 от Опыта, половину материалов и половину времени от того количества, что было затрачено при изготовлении магического предмета.

Некоторые предметы требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Эта стоимость добавляется к базовой стоимости предмета. К примеру, для кольца *трех желаний*, дополнительная цена 15000 ед. Оп помимо базовой стоимости. Это количество вы должны затратить при изготовлении или починке предмета.

ЗАКЛИНАНИЕ ПРО СЕБЯ [МЕТАМАГИЧЕСКАЯ]

Вы беззвучно активируете свои заклинания.

Преимущества: Для заклинания про себя не нужны вербальные компоненты. Не используются этой чертой заклинания, в которых уже не указаны вербальные компоненты. Заклинание с этой чертой считается, как заклинание на уровень выше, чем его обычная версия.

Особое: Барды не могут применять эту метамагическую черту к своим заклинаниям.

ЗАЩИТА С ОРУЖИЕМ В КАЖДОЙ РУКЕ [общая]

Ваш стиль сражения с оружием в каждой руке позволяет вам как нападать, так и защищаться.

Необходимые Условия: Ловк 15, Сражение с Оружием в Каждой Руке.

Преимущества: Когда вы держите в руках двойное оружие или по оружию в каждой руке (сюда не включается природное оружие или невооруженные удары), вы получаете +1 бонус щита к вашему КД.

Когда вы сражаетесь в защите, или выполняете действие полной защиты, ваш бонус щита возрастает до +2.

Обычно: Смотри проведение атаки с оружием в каждой руке, стр. 90, и Таблицу 8-2: Штрафы при сражении с оружием в каждой руке, стр. 135.

Особое: Воин может выбрать себе черту Защита с Оружием в Каждой Руке в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ИЗМЕНЕННЫЙ ПРИЗЫВ [общая]

Призываемые вами существа более мощные, чем обычно.

Необходимые Условия: Фокусировка в Заклинаниях (колдовство)

Преимущества: Каждое существо, которое вы сколдовали с помощью заклинания *призыв*, получает +4 бонус улучшенности к Силе и Телосложению на длительность заклинания.

ИСКУСНОЕ ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ [общая]

Ваши умения обращения с определенным оружием просто потрясающие, вы получаете преимущества, как от Ловкости, так и от Силы.

Необходимые условия: Базовый бонус атаки +1 и выше.

Преимущества: Выберите одно облегченное оружие: рапиру, кнут, или шипастый цеп в соответствии с категорией вашего размера, и при обращении с выбранным оружием, вы можете использовать свой модификатор Ловкости при бросках атаки, вместо модификатора Силы. Если вы несете щит, то применяйте штраф проверки щита к вашим броскам атаки.

Особое: Воин может выбрать себе черту Защита с Оружием в Каждой Руке в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

Природное оружие всегда принимается как облегченное.

КВАЛИФИКАЦИЯ В РОСТОВЫХ ЩИТАХ [общая]

Вы знаете, как умело обращаться с ростовыми щитами.

Преимущества: Вы способны использовать ростовой щит, и переносить лишь обычные штрафы (смотрите Таблицу 7-6: Доспехи и Щиты, стр. 1).

Обычно: Персонаж, использующий ростовой щит и не умеющий с ним обращаться получает штраф проверки защиты щита к броскам атаки, и к проверкам навыкам связанным с передвижением включая Езду Верхом.

Особое: Воины получают свободно эту черту. Им нет необходимости выбирать её.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ВОЕННОМ ОРУЖИИ [общая]

Выберите одно из военных оружий, например, длинный лук (смотрите Таблицу 7-5: Оружие, стр. 1-1, список военного оружия). Вы хорошо знаете о том, как сражаться таким видом оружия.

Используйте эту черту для расширения вашего списка оружия, с которым вы квалифицированы помимо базового списка оружия в описании класса.

Преимущества: Вы проводите нормальные броски атаки с данным видом оружия.

Обычно: Персонаж использующее такое оружие без ква-

лификации в нем, получает штраф –4 к броскам атаки.

Особое: Варвары, воины, паладины и рейнджеры владеют всеми типами военного оружия. Им нет необходимости выбирать эту черту.

Жрец, выбравший Войну одной из своих сфер, автоматически получает свободную Квалификацию в этом Военном Оружии с избранным оружием бога, если оружие является военным, как и черту относящуюся к этому оружию.

Чародей или маг, активировавшие заклинание *трансформация Тенсера* на себя получают доступ ко всему военному оружию на время действия заклинания.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ДОСПЕХАХ (ЛЁГКИЕ) [ОБЩАЯ]

Вы умеете обращаться с легкими доспехами (смотрите Таблицу 7–6: Доспехи, стр. 1__).

Преимущества: Когда на вас одет доспех, с которым вы квалифицированы, штрафы проверки доспехов применяются лишь на проверки Баланс, Бесшумное Передвижение, Взбирание, Искусство Побега, Падение/Кульбиты, Прыжки, Скрытность и Ловкость Рук.

Обычно: Персонаж, не имеющий эту черту, страдает от штрафов в проверке бросков атаки и всех проверках навыков, связанных с передвижением, включая, Езду Верхом.

Особое: В качестве бонусной, эту черту получают все персонажи за исключением магов, чародеев и монахов.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ДОСПЕХАХ (СРЕДНИЕ) [ОБЩАЯ]

Вы умеете обращаться со средними доспехами (смотрите Таблицу 7–6: Доспехи, стр. 1__).

Необходимые условия: Квалификация в Доспехах (легкие)

Преимущества: Смотрите Квалификация в Доспехах (легкие).

Обычно: Смотрите Квалификация в Доспехах (легкие).

Особое: В качестве бонусной, эту черту получают Воины, Варвары, Паладины, Рейнджеры, Жрецы, Друиды и Барды, им нет необходимости приобретать её отдельно. Маги, чародеи, воры и монахи нет.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ДОСПЕХАХ (ТЯЖЁЛЫЕ) [ОБЩАЯ]

Вы умеете обращаться с тяжелыми доспехами (смотрите Таблицу 7–6: Доспехи, стр. 1__).

Необходимые условия: Квалификация в Доспехах (легкие), Квалификация в Доспехах (средние).

Преимущества: Смотрите Квалификация в Доспехах (легкие).

Обычно: Смотрите Квалификация в Доспехах (легкие).

Особое: В качестве бонусной, эту черту получают Воины, Паладины и Жрецы.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ПРОСТОМ ОРУЖИИ [ОБЩАЯ]

Вы понимаете, как обращаться с простыми видами оружия в бою (смотрите Таблица 7–5: Оружие, стр. 1__–1__ список простого оружия).

Преимущества: Вы нормально проводите атаки с простым оружием.

Обычно: Персонаж, использующий, такое оружие без знания о нем, получает штраф –4 к броскам атаки.

Особое: Все персонажи за исключением воров, друидов, магов и монахов, автоматически знакомы со всеми видами простого оружия. Им нет необходимости выбирать эту черту.

Маг или чародей, который активировал заклинание *трансформация Тенсера*, получает квалификацию со всеми видами простого оружия время действия заклинания.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ЩИТАХ [ОБЩАЯ]

Вы знаете, как умело обращаться со малым, большим щитом и баклером.

Преимущества: Вы способны использовать щит, и переносить лишь обычные штрафы (смотрите Таблицу 7–6: Доспехи и Щиты, стр. 1__).

Обычно: Персонаж, использующий щит и не умеющий с ним обращаться получает штраф проверки защиты щита к броскам атаки и к проверкам навыкам, связанным с передвижением, включая Езду Верхом.

Особое: Варвары, барды, жрецы, друиды, воины, палади-

ны и рейнджеры получают свободно эту черту. Им нет необходимости выбирать её.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ЭКЗОТИЧЕСКОМ ОРУЖИИ [ОБЩАЯ]

Выберите одно экзотическое оружие, такое как громадный цеп или сюрикен (звездочка) (смотрите Таблица 7–5: Оружие стр. 10 –1__ список экзотического оружия). Вы знаете, как обращаться с этим видом оружия.

Необходимые условия: Базовый бонус атаки +1 и выше (плюс Сила 13 для палаша или боевого топора дварфов).

Преимущества: Вы проводите обычные броски атаки с этим типом оружия.

Обычно: Персонаж, не владеющий таким оружием, получает штраф –4 к броскам атаки при использовании этого оружия.

Особое: Эту черту вы можете получать по несколько раз. Каждый раз, получая эту черту, вы выбираете новое оружие. Но умение сражаться палашом или топором дварфов будут иметь условие Сила не ниже 13.

Воин может выбрать себе черту Квалификация в Экзотическом Оружии в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).



КРЕПКИЙ ОРЕШЕК [ОБЩАЯ]

Вы остаетесь в сознании после таких атак, которые способны свалить с ног других.

Необходимые Условия: Выносливость.

Преимущества: Когда ваши хит-поинты снижены от –1 до –9, вы автоматически стабилизируетесь. Вам нет необходимости бросать d%, чтобы определить, потеряли вы ещё один хит-поинт или нет.

Когда ваши хит-поинты снижены до отрицательных, вы можете выбрать действия, будучи в состоянии неспособности, а не просто умирать. Вы можете принимать такое решение, как только ваши хит-поинты снижены до отрицательных (даже если не ваш ход). Если вы отказываетесь действовать, будучи в состоянии неспособности, вы немедленно падаете без сознания.

Применяя эту черту, вы можете или проводить одно действие передвижения, или одно стандартное действие, но не можете выполнять полнораундового действия. Вы можете выполнить действие передвижения, не ранив себя в дальнейшем, но если вы выполняете стандартное действие (или любое иное, которое МП посчитает требующим усилий, включая некоторые свободные действия, как например активация ускоренного заклинания), вы переносите 1 пункт повреждения после выполнения этого действия. Если вы достигаете –10 хит-поинтов, вы немедленно умираете.

Обычно: Персонаж без этой черты у которого хит-поинты снижены от –1 до –9, падает без сознания и начинает умирать, как описано в Главе 8: Сражение.

ЛИДЕРСТВО [ОБЩАЯ]

Вы такого рода персона, что остальные готовы следовать за вами, и вы провели работы, чтобы набрать себе последователей и поборников.

Необходимые Условия: Персонаж 6-го уровня.

Преимущества: Вы способны привлекать на свою сторо-

ну верных компаньонов и преданных последователей, которые готовы вам помочь. У вашего МП есть информация по видам поборников, и как много последователей вы можете набрать.

Особое: Согласуйте все с вашим МП прежде чем выбрать эту черту, и решите с ним, каких поборников или последователей вы можете получить (в *Руководстве Мастера Подземелий* есть дополнительная информация по поборникам и последователям).

ЛОВИТЬ СТРЕЛЫ [ОБЩАЯ]

Вы знаете как хватать летящие в вас стрелы и прочие металлические или стрелковые снаряды.

Необходимые условия: Ловк 15, Отклонение Стрел, Улучшенный Невооруженный Удар.

Преимущества: Когда вы применяете черту Отклонение Стрел (стр. 95), вместо того, чтобы её отклонить, вы можете её поймать. Метательное оружие, такое как копья или топоры, можно сразу же метнуть назад в исходного атакующего (даже, если сейчас не ваш ход), или попридержать на потом.

Для применения этой черты у вас должна быть свободна как минимум одна рука (в ней ничего не должно быть).

Особое: Воин может выбрать себе черту Ловить Стрелы в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ЛОВКИЙ [ОБЩАЯ]

Вы чрезвычайно гибки и уравновешены.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Баланса и Искусства Побега.

МАКСИМИЗИРОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

[МЕТАМАГИЧЕСКАЯ]

Вы способны активировать заклинания с их максимальным эффектом.

Преимущества: Всевозможные цифровые показатели заклинаний используются на максимальном эффекте. Максимизированное заклинание причиняет максимум повреждений, вылечивает максимум хит-поинтов, поражает максимум целей, и т.д. К примеру, предельный *шар огня* причиняет 6 пунктов повреждений за уровень мага (до максимальных 60 пунктов заклинателя 10-го уровня). Спасброски и встречные проверки (такие как *рассеивание магии*) не затрагиваются. Заклинания без цифровых показателей не затрагиваются этой чертой. Максимизированные заклинания считаются как на три уровня выше, чем уровень базового заклинания.

Усиленное, максимизированное заклинание получает раздельные преимущества за каждую черту: максимальный результат плюс ещё половина нормально выброшенного результата. Усиленный, максимизированный *шар огня* сактивированный магом 15-го уровня наносит пункты повреждения равны 60+половина от 10d6.

МАСТЕРСТВО В ЗАКЛИНАНИЯХ

[СПЕЦИФИЧЕСКАЯ]

Вы настолько хорошо овладели определенными заклинаниями, что для их приготовления вам более не нужна книга заклинаний.

Необходимые Условия: Маг 1-го уровня.

Преимущества: Каждый раз, когда вы берете эту черту, выберите число заклинаний равное модификатору вашего Интеллекта из тех, что вы уже знаете. С этого момента вы можете подготавливать их, не сверяясь с книгой заклинаний.

Обычно: Без этой черты вы должны использовать книгу заклинаний для подготовки всех ваших заклинаний, за исключением *чтение магии*.

МНОЖЕСТВЕННЫЙ ВЫСТРЕЛ [ОБЩАЯ]

Вы можете выстреливать несколько стрел одновременно в близлежащую цель.

Необходимые Условия: Ловк 17, Прицельный Выстрел, Быстрый Выстрел, базовый бонус атаки +6.

Преимущества: Стандартным действием вы способны выстрелить две стрелы в одного оппонента в пределах 9 метров. У обеих стрел тот же бросок атаки (со штрафом -4) при определении успешного попадания, и нанесение обычного повреждения (но, смотрите Особое).

За каждые пять пунктов бонуса базовой атаки выше +6, вы можете добавлять одну дополнительную стрелу к этой

атаке, до максимум четырех стрел при базовом бонусе атаки +16. Однако каждая добавляемая стрела после второй, несет накопительный штраф -2 к броску атаки (до общего штрафа -6 с тремя стрелами, и -8 с четырьмя).

Снижение повреждений и прочие устойчивости применяются отдельно для каждой выстреливаемой стрелы.

Особое: Вне зависимости от количества выстреливаемых вами стрел, вы применяете повреждение, основанное на прицельности (как повреждение от коварной атаки) только один раз. Если вы наносите критическое попадание, только первая стрела наносит критическое повреждение, все остальные только обычное.

Воин может выбрать себе черту Множественный Выстрел в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

Рейнджер 6-го уровня, который выбрал себе стиль боя с луком, принимается будто владеет Множественным Выстрелом, даже если он не соответствует необходимым условиям, и только когда он одет в легкие доспехи, или без них (смотрите стр. 54).

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ [ОБЩАЯ]

Ваши рефлексy очень быстрые.

Преимущества: Бонус +2 ко всем спасброскам Рефлекса.

МОЩНАЯ АТАКА [ОБЩАЯ]

Вы наносите исключительно сильные атаки в ближнем бою.

Необходимые условия: Сила 13 и выше.

Преимущества: Во время вашего действия, вы можете взять определенное число из броска вашей атаки и добавить его к броску ваших повреждений. Но это число не должно превышать ваш базовый бонус атаки. Штраф к атакам и бонус к повреждениям остается до наступления следующего действия.

Особое: Если вы атакуете двуручным оружием или одноручным, но удерживая его в двух руках, вместо этого добавляйте двойное число, вычитенное из вашего броска атаки. Вы не можете добавлять бонус от Мощной

Атака двумя стрелами
возможна благодаря
черте Множественный
Выстрел



Атаки к облегченному оружию (за исключением невооруженных ударов или атак природным оружием), хотя штраф к броску атаки все равно остается. (Обычно, вы принимаете двойное оружие как одноручное и облегченное оружие. Если вы выбираете двойное оружие как двуручное, атакуя только одним окончанием оружия в раунде, вы принимаете его как двуручное).

Воин может выбрать себе черту Мощная Атака в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

МОЩНЫЙ РАССЕКАЮЩИЙ УДАР [ОБЩАЯ]

Вы способны обращаться с оружием с такой силой, что можете множество раз в раунд рассекаать на части ваших врагов.

Необходимые условия: Сила не ниже 13, Мощная Атака, Рассекающий Удар, базовый бонус атаки +4 и выше.

Преимущества: Как и рассекающий удар, но его вы

можете использовать неоднократно в раунде.

Особое: Воин может выбрать себе черту Мощный Рассекающий Удар в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

НАПИСАТЬ СВИТОК [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

У вас есть способность создавать магические свитки, с которых различные заклинатели и вы способны активировать заклинания. Смотрите *Руководство Мастера Подземелий*, где указаны правила написания свитков.

Необходимые условия: Заклинатель 1-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любой свиток с заклинанием, которым вы владеете. Создание свитка занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. Базовая стоимость свитка рассчитывается уровнем заклинания×уровень заклинателя×25 зм. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости свитка в очках Опыта, а также исходные материалы от половины базовой стоимости.

Любой свиток, который требует сверх затраты в материальных компонентах или Оп, требует дополнительного вложения. В дополнение к его базовой стоимости, вы должны затратить материальные компоненты или Оп при написании свитка.

НАСТОРОЖЕННОСТЬ [ОБЩАЯ]

У вас великолепно развиты все чувства.

Преимущество: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Отслеживания и Прислушивания.

Особое: Хозяин талисмана (смотрите стр. 43) получает черту Настороженность, если его талисман на расстоянии вытянутой руки.

НЕИСКРЕННЫЙ [ОБЩАЯ]

У вас предрасположенность для скрывания правды.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Маскировки и Подделки.

НЕПОДВИЖНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЧЕСКАЯ]

Вы активируете заклинание без единого жеста.

Преимущества: неподвижное заклинание активируется без соматических компонентов. Заклинания, у которых в основе нет соматических компонентов, не могут быть приготовлены как неподвижные. Заклинание, подготовленное как неподвижное, считается на уровень выше, чем его базовая версия.

ОТКЛОНЕНИЕ СТРЕЛ [ОБЩАЯ]

Вы способны отклонять летящие в вас стрелы, а также арбалетные заряды, копы и другие метательные или стрелковые орудия.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше, **написанный ею свиток** Улучшенный Невооруженный Удар.

Преимущества: Чтобы использовать эту черту, у вас должна быть как минимум одна свободная рука (в ней не должно быть ничего). Один раз в раунд, когда по вам проводится стрелковая атака, вы способны отклонить её, чтобы она не нанесла вам повреждений. Вы должны быть осведомлены об атаке и не быть оторопевшим. Попытка отклонить не считается за действие. Необычные метательные орудия, такие как булыжники, метаемые великанами или стрелковые атаки от

магических эффектов, такие как *кислотная стрела Мельфа* отклонить невозможно.

Особое: Монах может выбрать эту черту на втором уровне в качестве бонуса, даже если он не соответствует необходимым условиям.

Воин может выбрать себе черту Отклонение Стрел в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР [ОБЩАЯ]

Вы владеете знаниями о том, как наносить удары противнику в уязвимые места.

Необходимые условия: Ловк 13 и выше, Мудр 13 и выше, Улучшенный Невооруженный Удар, базовый бонус атаки +8.

Преимущества: Перед броском атаки вы должны объявить, что используете эту отличительную черту (так как промах разрушит вашу попытку). Противник, по которому вы нанесли удар, помимо причиненного ему повреждения, должен сделать проверку спасброска Стойкости (КС10 + половина вашего уровня + ваш модификатор Мудрости). Если оппонент провалил спасбросок, он ошеломлен на 1 раунд (до наступления, вашего следующего действия). Ошеломленный персонаж не способен делать любые действия, и теряет все бонусы Класса Доспеха, связанные с Ловкостью, и переносит -2 штраф к КД. Вы способны провести одну ошеломляющую атаку в день за каждые четыре уровня опыта (смотрите Особое), и не более чем одну атаку за раунд. Бестелесные Существа, механизмы, растения, слизи и нежить, и существа иммунные к критическим попаданиям не могут быть ошеломлены этой атакой.

Особое: Монах может выбрать эту черту в качестве бонуса на 1 уровне, даже если он не отвечает необходимым условиям.

Монах, выбравший эту черту, может проводить ошеломляющие атаки количество раз, равные его уровню по монаху, плюс одну/день за каждые четыре уровня, если у него есть другой класс помимо монаха.

Воин может выбрать себе черту Ошеломляющий Удар в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ПЕРЕГОВОРЩИК [ОБЩАЯ]

Вы превосходно чувствуете и склоняете отношение посторонних к вам.

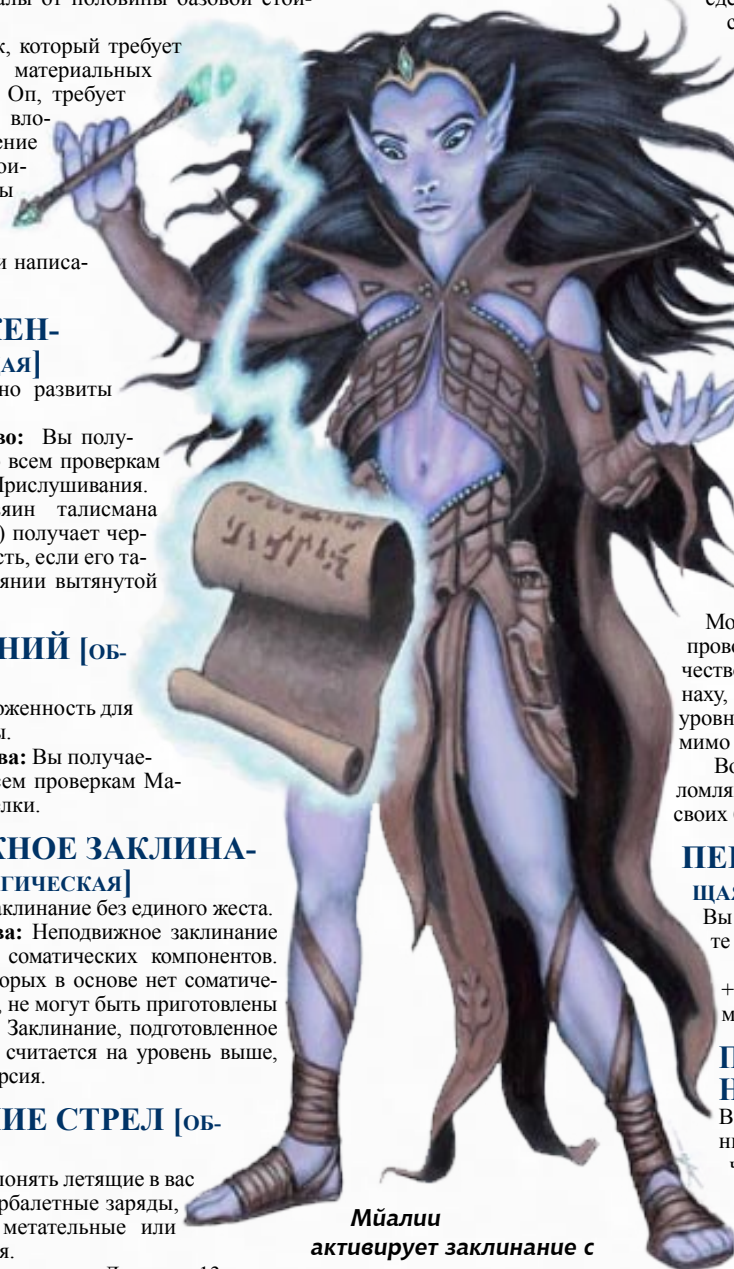
Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Дипломатии и Чувства Мотива.

ПОВЫСИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЧЕСКАЯ]

Вы можете активировать заклинание так, будто оно выше уровнем, чем фактически.

Преимущества: Повышенное заклинание имеет более высокий уровень, чем фактически (до 9 уровня максимум). В отличие от остальных метамагических отличительных черт, Повысить Заклинание

повышает эффекты заклинания за счет уровня, а не модифицирует их. Все эффекты, зависящие от уровня заклинания (как спасброски КС и способность проникновения *ограниченной сферы неуязвимости*) высчитываются, как у заклинания более высокого уровня. Повышенное заклинание тяжелее приготовить, активируется оно как заклинание повышенного уровня. К примеру, жрец готовит *удержание персоны* как за



Мйалии
активирует заклинание с
написанного ею свитка

клинивание 4-го уровня (вместо базового 2-го уровня), поэтому оно займет ячейку на 4-м уровне заклинаний жреца.

ПОВЫШЕННАЯ ПРОНИКНОВЕННОСТЬ ЗАКЛИНАНИЙ [общая]

Ваши заклинания настолько мощные, что ещё сильнее пробивают устойчивость к магии, чем обычно.

Необходимые условия: Проникновенность Заклинаний

Преимущества: Вы получаете +2 бонус к проверкам уровня заклинателя (1d20+уровень заклинателя) при преодолении устойчивости к магии существа. Этот бонус суммируется с бонусом черты Проникновенность Заклинаний (смотрите стр. 96).

ПОВЫШЕННАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ В ОРУЖИИ [общая]

Выберите одно из видов оружия, как, к примеру, двуручный топор, с которым вы уже выбрали Специализация в Оружии. Вы можете выбрать невооруженный удар или захват в качестве оружия для этой черты. Вы наносите дополнительные повреждения с помощью этого оружия.

Необходимые условия: Квалификация в выбранном оружии, Повышенная Фокусировка в Оружии с этим оружием, Специализация в Оружии с этим оружием, Фокусировка в Оружии с этим оружием, воин 12-го уровня.

Преимущества: Вы добавляете +2 ко всем броскам повреждения, если пользуетесь выбранным оружием. Этот бонус суммируется с другими бонусами к броскам повреждения, включая и от Специализации в Оружии (смотрите ниже).

Особое: Эту черту вы можете приобретать неоднократно. Её эффекты не суммируются. Каждый новый раз приобретения, вы выбираете новое оружие.

Воин может выбрать себе черту Специализация в Оружии в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ПОВЫШЕННОЕ СРАЖЕНИЕ С ОРУЖИЕМ В КАЖДОЙ РУКЕ [общая]

Вы мастер сражения с оружием в каждой руке.

Необходимые условия: Ловк 19, Сражение с Оружием в Каждой Руке, Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке, Базовый бонус атаки +11 и выше.

Преимущества: Вы получаете третью атаку с вашей не основной рукой, при штрафе -10.

Особое: Воин может выбрать себе черту Повышенное Сражение с Оружием в Каждой Руке в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

Рейнджер 11-го уровня, который выбрал себе стиль сражения с оружием в каждой руке, принимается будто уже владеет этой чертой, даже если не соответствует необходимым условиям, но только если одет в легкий тип доспехов или без доспехов (смотрите стр. 54).

ПОВЫШЕННАЯ СТОЙКОСТЬ [общая]

Вы более плотно сложены, чем обычные персонажи.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам спасбросков на Стойкость

ПОВЫШЕННАЯ ФОКУСИРОВКА В ЗАКЛИНАНИЯХ [общая]

Выберите школу магии, к которой вы уже применили черту Фокусировка в Заклинаниях. Теперь ваши заклинания из этой школы ещё более мощные, чем были.

Преимущества: Добавьте +1 к Классу Сложности для всех спасбросков от заклинаний из выбранной вами школы. Этот бонус суммируется с бонусом из Фокусировки в Заклинаниях.

Особое: Вы можете брать эту черту несколько раз. Её эффекты не суммируются. Каждый раз, когда вы вновь берете эту черту, вы применяете её к новой школе магии, к которой вы перед этим применили черту Фокусировка в Заклинаниях.

ПОВЫШЕННАЯ ФОКУСИРОВКА В ОРУЖИИ [общая]

Выберите одно из видов оружия, как, к примеру, двуручный топор, в котором вы уже выбрали Фокусировка в Оружии. Вы очень умелы с его обращением. При атаке им, вы можете выбрать невооруженный удар или захват, если у вас есть эта черта.

Необходимые условия: Квалификация в выбранном оружии, Фокусировка в Оружии с этим оружием, воин 8-го уровня.

Преимущества: Вы добавляете +1 к броскам атаки, если пользуетесь выбранным оружием. Этот бонус суммируется с другими бонусами к броскам атаки, включая и от Фокусировки в Оружии (смотрите ниже).

Особое: Эту черту вы можете приобретать неоднократно. Её эффекты не суммируются. Каждый новый раз приобретения, вы выбираете новое оружие.

У воина должна быть Фокусировка в Оружии, что бы он мог получить черту Повышенная Фокусировка в Оружии с выбранным оружием.

Воин может выбрать себе черту Повышенная Фокусировка в Оружии в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ПОДВИЖНОСТЬ [общая]

Вы искусно уворачиваетесь, проходя мимо противника и избегаете его ударов.

Необходимые условия: Ловк 13, Уворачивание.

Преимущества: Вы получаете от подвижности +4 бонус к Классу Доспеха против благоприятных атак, когда передвигаетесь в или из зоны поражения врага. При условиях, в которых вы теряете бонус Ловкости к Классу Доспеха (если есть), вы также теряете и бонус подвижности. Помимо этого, бонусы уворачивания (такие как, например, расовый бонус дварфов уворачивания от атак великанов) суммируются друг с другом, вопреки многим другим бонусам.

Особое: Воин может выбрать себе черту Подвижность в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ПРИРОДНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ [общая]

Вы способны активировать заклинания находясь в облике животного.

Преимущества: Находясь в облике животного вы способны использовать вербальные и соматические компоненты заклинания. Например, находясь в облике ястреба вы можете использовать визги и жесты своими в качестве обычных вербальных и соматических компонентов. Вы также можете использовать любые материальные компоненты и фокусирования которыми вы обладаете, даже если они расположены в вашей текущей форме. Эта черта не позволяет вам использовать магические предметы, которые вы не можете использовать в своем новом облике, и вы не получаете способность разговаривать в облике животного.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ [общая]

Вы очень умело и прицельно стреляете.

Необходимые условия: Выстрел Вблизи.

Преимущества: Вы можете стрелять или метать в противника, завязанного в рукопашном бою, не получая стандартного штрафа -4 к броску атаки (смотрите Стрельба и Метание в Рукопашном Бою, стр. 1).

Особое: Воин может выбрать себе черту Прицельный Выстрел в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ПРОВОРНЫЕ РУКИ [общая]

Вы чрезвычайно ловко оперируете руками.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Ловкость Рук и Использование Веврки.

ПРОДЛИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЧЕСКАЯ]

Ваши заклинания с этой чертой длятся дольше, чем обычно.

Преимущества: Продленное заклинание длится в два раза дольше, чем обычно. Мгновенные, постоянные или требующие концентрации заклинания не подвергаются влиянию этой черты. Продленное заклинание принимается как заклинание на уровень выше, чем его фактический уровень.

ПРОНИКНОВЕННОСТЬ ЗАКЛИНАНИЙ [общая]

Ваши заклинания чрезвычайно эффективны, и пробивают магическую устойчивость легче, чем обычно.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус к проверкам заклинателя (1d20+уровень заклинателя), чтобы пробить устойчивость к магии противника.

ПРОЧНОСТЬ [общая]

Вы более плотно сложены, чем все остальные, у вас больше здоровья.

Преимущества: Вы получаете 3 дополнительных хит-поинта.

Особое: Эту отличительную черту персонаж может выбирать по несколько раз. Её эффекты суммируются.

РАССЕКАЮЩИЙ УДАР [общая]

Вы способны наносить очень сильные удары.

Необходимые условия: Сила 13 и выше, Мощная Атака.

Преимущества: Если вы нанесли существу достаточно повреждений, чтобы оно упало (обычно это происходит, если у него хит-поинты опускаются ниже 0 или оно убито, и т.д.), вы способны мгновенно провести дополнительную ближнюю атаку против другого существа, которое стоит в зоне вашего поражения. Вам нельзя передвинуться на 1,5 метра и провести дополнительную атаку с помощью этой черты. Дополнительная атака проводится с тем же оружием, и теми же модификаторами, бонусами/штрафами, что и атака, свалившая предыдущее существо. Эта способность используется только один раз в раунд.

Воин может выбрать себе черту Рассекающий Удар в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

РАССЛЕДОВАТЕЛЬ [общая]

У вас дар к обнаружению информации

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Поиска и Сбора Информации.

РАСТАПТЫВАНИЕ [общая]

Вы знаете, как с помощью своего животного опрокидывать и растаптывать своего противника.

Необходимые условия: 1 ранг в навыке Езда Верховом, Сражение Верховом.

Преимущества: Когда вы пытаетесь набежать на оппонента находясь верхом на скакуне, он не может увернуться от вас. Опрокинутая цель получает от вашего скакуна один удар копытом, при этом у скакуна +4 бонус атаки против лежащей цели (смотрите Набегание, стр. 1__).

Особое: Воин может выбрать себе черту Растаптывание в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

РАСШИРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЧЕСКАЯ]

Вы повышаете зону поражения ваших заклинаний.

Преимущества: Вы способны изменить зону взрыва, эманации, линии или расширения вашего заклинания. Любые числовые измерения зоны заклинания повышаются на 100%. Например, расширенный шар огня (который обычно поражает расширение с радиусом 6 метров) теперь будет поражать расширение с радиусом в 12 метров. Расширенное заклинание занимает слот заклинания на три уровня выше, чем фактический уровень заклинания.

Заклинания, у которых нет ни одной из выше перечисленных зон поражения, не подвергаются эффектам этой черты.

САМОДОСТАТОЧНЫЙ [общая]

Вы можете позаботиться о себе в жестких условиях или сложных ситуациях.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Искусство Выживания и Лечение.

СВАРИТЬ СНАДОБЬЕ [создание предметов]

Вы способны создавать снадобье, внутри которых могут быть заложены заклинания. Смотрите *Руководство Мастера Подземелий* для ознакомления создания масел, снадобья, зелий.

Необходимые условия: Заклинатель 3-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны сварить снадобье, в которое будет заложено заклинание 3-го уровня или ниже, и которое применимо против одной или нескольких целей. Приготовление занимает, как правило, 1 день. При варке снадобья важную роль играет уровень приготавливающего. Уровень заклинателя должен быть достаточным, чтобы он имел доступ к пользованию заклинания необходимого уровня и был способен вложить его в снадобье. Базовая стоимость снадобья высчитывается как уровень заклинания×уровень заклинателя×50 зм. Для того, чтобы сварить снадобье, заклинатель должен потратить/вложить 1/25 его стоимости в виде

очков опыта, а также необходимые материальные компоненты в количестве 1/2 стоимости снадобья.

Когда вы готовите снадобье, вы можете делать любой эффект на своё усмотрение, как и при обычной активации заклинаний. Тот, кто выпивает жидкость, становится объектом заклинания.

Любое снадобье, имеющее дорогостоящий материальный компонент или затрачивание Оп при использовании, требует дополнительные вложения. Помимо базовой стоимости вы должны вложить дополнительные материальные компоненты или заплатить дополнительные очки Опыта при создании снадобья.

СВЕРХ ИЗГНАНИЕ [общая]

Вы способны чаще, чем обычно изгонять или подчинять нежить.

Необходимые Условия: Способность изгонять или подчинять нежить.

Преимущества: Каждый раз, когда вы выбираете эту черту, вы способны использовать свою способность изгнания или подчинения нежити на четыре раза больше чем обычно.

Если у вас есть способность изгонять или подчинять более одного вида существ (например, жрец с добрым мировоззрением обладающий сферой Огня, который способен изгонять нежить и водных существ, а также подчинять огненных созданий), то каждая из них получает по четыре дополнительных использования в день.

Обычно: Без этой черты персонаж способен изгонять или подчинять нежить (или других существ) лишь 3+модификатор его или её Обаяния.

Особое: Вы можете выбирать Сверх-Изгнание несколько раз. Её эффекты суммируются. Каждый раз, когда вы берете себе эту черту, вы получаете четыре дополнительных применения изгоняющих или подчиняющих способностей.

СКРЫТНЫЙ [общая]

Вам чрезвычайно хорошо удается избегать поднятия шума.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Бесшумного Передвижения и Скрытности.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ В ОРУЖИИ [общая]

Выберите один вид оружия, как, к примеру, двуручный топор, в котором вы уже выбрали Фокусировка в Оружии. Вы можете выбрать невооруженный удар или захват в качестве оружия для этой черты. Вы наносите дополнительные повреждения с помощью этого оружия.

Необходимые условия: Квалификация в выбранном оружии, Фокусировка в Оружии с этим оружием, воин 4-го уровня.

Преимущества: Вы добавляете +2 ко всем броскам повреждений, если пользуетесь выбранным оружием.

Особое: Эту черту вы можете приобретать неоднократно. Её эффекты не суммируются. Каждый новый раз приобретения, вы выбираете новое оружие.

Воин может выбрать себе черту Специализация в Оружии в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

СОЗДАТЬ ЖЕЗЛ [создание предметов]

Вы способны создавать жезлы, которые обладают разнообразными магическими эффектами.

Необходимые условия: Заклинатель 9-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любой жезл, если вы отвечаете требованиям (смотрите *Руководство Мастера Подземелий* по деталям относительно необходимых условий по жезлам). Создание жезла занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости жезла в очках Опыта, а также материалы от половины его базовой стоимости.

Некоторые жезлы требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Эта стоимость добавляется к базовой стоимости жезла.

СОЗДАТЬ ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ ИЛИ ДОСПЕХИ [создание предметов]

У вас развита способность создавать магические доспехи, оружие и щиты.

Необходимые условия: Заклинатель 5-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любой магический доспех, оружие или щит, насколько вы отвечаете по требованиям (смотрите *Руководство Мастера Подземелий* по деталям относительно необходимых условий по этим предметам).

Закладывание одного оружия или комплекта доспехов или щита, занимает 1 день за каждую 1000 золотых монет его стоимости. Для получения хорошего эффекта и успешной работы, вы будете должны потратить 1/25 стоимости будущего предмета в виде единиц опыта, и потратить необходимые материалы/компоненты на сумму 1/2 от его стоимости.

Оружие, доспехи или щит, должны быть превосходного качества. Стоимость предмета не учитывается в выше указанную стоимость.

Вы также можете починить поломанный магический предмет, если до этого вы его сотворили. Такой процесс займет у вас 1/2 от Опыта, половину материалов и половину времени от того количества, что было затрачено при изготовлении.

СОЗДАТЬ ВОЛШЕБНУЮ ПАЛОЧКУ

[СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

У вас есть способность создавать палочки, которые способны активировать разнообразными магическими заклинаниями. (Смотрите *Руководство Мастера Подземелий* для правил использования палочек)

Необходимые условия: Заклинатель 5-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любую волшебную палочку и вложить в неё заклинание 4 уровня и ниже, которое вы знаете. Создание палочки занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. Базовая стоимость волшебной палочки высчитывается путем умножения уровня заклинания на уровень заклинателя и на 750 зм. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости палочки в очках Опыта, а также материалы от половины её базовой стоимости. У новой, только что созданной палочки есть 50 зарядов.

Некоторые палочки требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Поэтому помимо базовой стоимости вы должны вложить 50 порций материальных компонентов или же 50 раз такой стоимости в очках Опыта.

СОЗДАТЬ НЕОБЫЧНЫЙ ПРЕДМЕТ

[СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы способны создавать разнообразные магические предметы, такие как *кристаллический шар* или *летающий ковер*.

Необходимые условия: Заклинатель 3-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любой предмет, если вы отвечаете требованиям (смотрите *Руководство Мастера Подземелий* по деталям относительно необходимых условий по необычным предметам). Создание предмета занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости магического предмета в очках Опыта, а также материалы от половины его базовой стоимости.

Если случилось так, что созданный вами магический предмет поломался, вы можете его отремонтировать. Такой процесс займет у вас 1/2 от Опыта, половину материалов и половину времени от того количества, что было затрачено при изготовлении магического предмета.

Некоторые необычные предметы требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп, как отмечено в их описаниях. Эта стоимость добавляется к базовой стоимости предмета. Это количество вы должны затратить при изготовлении или починке предмета.

СОЗДАТЬ ПОСОХ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

У вас есть способность создавать магические посохи с разнообразными магическими свойствами.

Необходимые условия: Заклинатель 12-го уровня и выше.

Преимущества: Вы способны создать любой посох, если вы отвечаете требованиям (смотрите *Руководство Мастера Подземелий* по деталям относительно необходимых условий по посохам). Создание посоха занимает 1 день изготовления за каждую 1000 его стоимости в золотых монетах. При создании вы затрачиваете 1/25 от стоимости посоха в очках Опыта, а также материалы от половины его базовой стоимости. У нового, только что созданного посоха есть 50 зарядов.

Некоторые посохи требуют сверх затраты в материальных компонентах или Оп. Эта стоимость добавляется к базовой стоимости посоха.

СПОСОБНОСТЬ К МАГИИ [ОБЩАЯ]

У вас предрасположенность к магическим усилиям.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем про-

веркам Искусства Магии и Использования Магических Устройств.

СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ [ОБЩАЯ]

Вы хорошо сражаетесь верхом в седле.

Необходимые условия: 1 ранг в навыке Езда Верхом.

Преимущества: Один раз в раунд, если в вашу лошадь или иное животное, на котором вы верхом, попали, вы можете сделать проверку Езды Верхом (как реакцию), чтобы избежать попадания. Попадание не совершено, если проверка Езды Верхом выше, чем бросок атаки оппонента (в таком случае, проверка навыка Езда Верхом становится КД скакуна, который значительно выше, чем его обычный КД).

Особое: Воин может выбрать себе черту Множественный Выстрел в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

СРАЖЕНИЕ ВСЛЕПУЮ [ОБЩАЯ]

Вы знакомы с ближним боем, когда вы абсолютно не видите противника.

Преимущества: В темноте в рукопашном бою из-за плохой видимости, вы не знаете, попали вы или нет, вы можете один раз перебросить на процентном кубике ваш промах или попадание. (Смотрите Таблицу 8-10: Помехи, стр. 1__).

Невидимые атакующие не имеют бонусов при атаке на вас в рукопашном бою. Это значит, что вы не теряете ваш положительный бонус в Классе Доспеха, и атакующий не получает свой обычный бонус +2 к атаке (смотрите Таблицу 8-5: Модификаторы Броска Атаки, и Таблицу 8-6: Модификаторы Класса Доспеха на стр. 1__). Однако невидимые нападающие сохраняют свои бонусы при стрелковых атаках.

Вы получаете лишь половину штрафа к передвижению, когда не способны видеть. Темнота и плохая освещенность снижает вашу скорость до 3/4 передвижения от обычной, вместо 1/2 как у персонажей без этой черты. (Смотрите Таблицу 9-4: Затруднённое Передвижение, стр. 1__).

Обычно: Все стандартные модификаторы невидимых нападающих противников используются против вас при атаке (смотрите Таблицу 8-5: Модификаторы Броска Атаки, стр. 1__), точно также как и уменьшенное передвижение в условиях темноты и плохой видимости (смотрите Таблицу 9-4: Затруднённое Передвижение, стр. 1__).

Особое: Черта Сражение в Слепую не действует против заклинания *мерцание* (смотрите описание заклинания для деталей на стр. 232).

Воин может выбрать себе черту Сражение в Слепую в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

СРАЖЕНИЕ С ОРУЖИЕМ В КАЖДОЙ РУКЕ

[ОБЩАЯ]

Вы способны сражаться, держа по оружию в каждой руке. И проводить дополнительную атаку с помощью второго оружия.

Необходимые Условия: Ловк 15.

Преимущества: Ваши штрафы при сражении с двумя оружиями с основной руки снижены на 2, а с не основной на 6.

Обычно: Смотрите Сражение с Оружием в Каждой Руке на стр. __, и Таблицу 8-10: Штрафы при Сражении с Оружием в Каждой Руке, стр. 1__.

Особое: Рейнджер 2-го уровня, который выбрал себе стиль сражения с оружием в каждой руке, принимается будто уже владеет этой чертой, даже если не соответствует необходимым условиям, но только если одет в легкий тип доспехов или без доспехов (смотрите стр. 54).

Воин может выбрать себе черту Сражение с Оружием в Каждой Руке в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

СТРЕЛЬБА ВЕРХОМ [ОБЩАЯ]



Лидда уворачивается от луча выпущенного в неё злым жрецом

Вы хорошо стреляете, находясь верхом.

Необходимые условия: 1 ранг в навыке Езда Верхом, Сражение Верхом.

Преимущества: Половина штрафа при стрельбе из лука или другого стрелкового оружия со спины скакуна: -2, а не -4, если он движется двойным передвижением, и -4 а не -8, если он передвигается быстрее. (Смотрите Сражение Верхом, стр. 1__).

Особое: Воин может выбрать себе черту Стрельба Верхом в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

СТРЕЛЬБА НА БЕГУ [общая]

Вы хорошо используете тактику перестрелок со стрелковым/метательным оружием.

Необходимые условия: Ловк 13 и выше, Выстрел Вблизи, Уворачивание, Подвижность, базовый бонус атаки +4.

Преимущества: Используя действие атаки со стрелковым оружием, вы можете перемещаться как до, так и после проведения атаки, но дистанция, на которую вы можете переместиться - не более чем скорость вашего передвижения.

Особое: Воин может выбрать себе черту Стрельба на Бегу в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УБЕДИТЕЛЬНЫЙ [общая]

Вы знаете, какие слова необходимо сказать, и знаете язык телодвижений.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Блефа и Запугивания.

УВЕЛИЧИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТЕМАГИЧЕСКАЯ]

Вы способны активировать заклинания на более дальние расстояния, чем обычно.

Преимущества: Вы способны изменять заклинания с диапазонами ближний, средний и дальний, повышая их расстояние на 100%. Увеличенное заклинание с ближним диапазоном получает новый 15 м.+1,5 м./уровень, средний диапазон 60 м.+6 м./уровень, а дальний 240 м.+24 м./уровень. Увеличенное заклинание считается как заклинание на один уровень выше, чем фактический уровень.

Заклинания, чьи диапазоны не определяются расстоянием, а также те заклинания, чьи диапазоны не отмечены как ближний, средний и дальний, не подвергаются увеличению диапазонов.

УВОРАЧИВАНИЕ [общая]

Вы эксперт в уворачивании от ударов.

Необходимые условия: Ловкость 13 и выше.

Преимущества: Во время ваших действий вы определяете противника и получаете +1 бонус от уворачивания к Классу Доспехов против атак этого противника. В следующем действии вы можете выбрать нового противника.

В условия, в которых вы теряете бонус Ловкости к Классу Доспеха (если есть), вы также теряете и бонус Уворачивания. Помимо этого, бонусы уворачивания (такие как, например равный бонус дварфов уворачивания от атак великанов) суммируются друг с другом, вопреки многим другим бонусам.

Особое: Воин может выбрать себе черту Уворачивание в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УЛУЧШЕННЫЙ ЗАХВАТ [общая]

Вы знаете как проводить захват против оппонентов.

Необходимые условия: Интеллект 13 и выше, Улучшенный Неворуженный Удар.

Преимущества: Когда вы выполняете касательную атаку для начала захвата, вы не получаете благоприятную атаку от противника. Вы также получаете +4 бонус ко всем проверкам захвата, вне зависимости от того, кто начал захват.

Обычно: Без этой черты вы провоцируете благоприятную атаку при проведении касательной атаки в начале захвата.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенный Захват в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

Монах может выбрать Улучшенный Захват на 1-м уровне в качестве бонусной черты, даже если он не соответствует необходимым условиям.

УЛУЧШЕННОЕ ИЗГНАНИЕ [общая]

Ваши попытки изгнания или подчинения стали более мощ-

ными, чем обычно.

Необходимые условия: Способность изгонять или подчинять существ.

Преимущества: Вы изгоняете или подчиняете существ так, будто вы на один уровень выше за ваш текущий класс, который дает вам эту способность.

УЛУЧШЕННАЯ ИНИЦИАТИВА [общая]

Ваша реакция в бою выше, чем обычно.

Преимущества: У вас +4 бонус к проверкам инициативы.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенный Захват в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УЛУЧШЕННОЕ КОНТРЗАКЛИНАНИЕ [общая]

Вы понимаете такие нюансы в магии, которые помогают вам гораздо лучше противостоять своими заклинаниями против заклинаний оппонентов.

Преимущества: При использовании контр-заклинания, вы можете выбрать заклинание той же школы, которое на один и более уровней заклинаний выше чем нацеленное заклинание.

Обычно: Без этой отличительной черты, вы можете применять контр-заклинание только таким же заклинанием, или специально указанным заклинанием, которое указано как противоположность для нацеленного.

УЛУЧШЕННОЕ КРИТИЧЕСКОЕ ПОПАДАНИЕ [общая]

Выберите одно из оружия, таких как, длинный меч или боевой топор и т.д. С этим оружием в руках, вы знаете, как лучше попасть, как больше нанести удар.

Необходимые условия: Квалификация во владении этим оружием, Базовый бонус атаки +8 и выше.

Преимущества: При использовании выбранного вами оружия, зона повреждений оружия удвоена. К примеру, обычно критический удар длинного меча при выпадении 19 или 20 на 1d20 (два числа). Но если у персонажа есть эта черта, то тогда критическое поражение возможно при выпадении от 17 до 20 (четыре числа).

Особое: Вы можете брать эту черту несколько раз. Ее эффекты не суммируются. Каждый раз, когда вы берете эту черту, вы выбираете новое оружие.

Этот эффект не суммируется ни с какими другими эффектами, которые увеличивают диапазон угрозы критичности оружия (например, от заклинания *острый край*).

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенное Критическое Попадание в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УЛУЧШЕННОЕ НАБЕГАНИЕ [общая]

Вы знаете как проводить сбивание с ног своих оппонентов.

Необходимые условия: Интеллект 13 и выше,

Мощная Атака.

Преимущества: Когда вы выполняете набегание на оппонента, цель не может избежать вас. Вы также получаете



+4 бонус к проверке Силы для сбивания с ног противника.

Обычно: Без этой черты цель набегания может выбрать избежать вас, или заблокировать вас.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенное Набегание в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УЛУЧШЕННЫЙ НАТИСК [ОБЩАЯ]

Вы знаете, как правильно оттолкнуть ударом противника.

Необходимые условия: Сила 13 и выше, Мощная Атака.

Преимущества: Когда вы выполняете натиск (смотрите стр. 1___), вы не получаете благоприятную атаку от противника. Вы также получаете +4 бонус к проверке Силы против встречной проверки толкания защищающегося.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенный Натиск в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УЛУЧШЕННЫЙ НЕВООРУЖЁННЫЙ УДАР [ОБЩАЯ]

Вы хорошо знакомы с владением боя без оружия в руках.

Преимущества: Вы принимаетесь вооруженным, даже если в ваших руках нет оружия – поэтому вы не провоцируете благоприятных атак со стороны противника, когда наносите свои невооруженные атаки. Однако у вас есть возможность нанести встречную атаку против любого противника, который наносит невооруженный удар вам.

В дополнение, своими невооруженными атаками вы можете на свое усмотрение наносить как временное, так и постоянное повреждение.

Обычно: Без этой черты вы принимаетесь невооруженным, когда атакуете невооруженным ударом, и поэтому наносите только временные повреждения такой атакой.

Особое: Монах автоматически получает эту черту в качестве бонуса на 1 уровне. Ему нет необходимости её выбирать.

Воин может выбрать себе черту Улучшенный Невооруженный Удар в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УЛУЧШЕННЫЙ ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ [ОБЩАЯ]

Ваши стрелковые атаки могут игнорировать эффекты прикрития и укрытия.

Необходимые условия: Ловк 19, Выстрел Вблизь, Прицельный Выстрел, базовый бонус атаки +11.

Преимущества: Ваши стрелковые атаки игнорируют бонус к КД, даваемый целям за счет укрытия, срабатывает лишь бонус за счет полного укрытия, или шанс промаха за счет полного укрытия. Полное укрытие и прикрытие дают свои нормальные преимущества против ваших стрелковых атак.

В дополнение, когда вы стреляете или метаете оружие в оппонентов, находящихся в захвате, вы автоматически попадаете в выбранного вами оппонента.

Обычно: Смотрите стр. 15___ относительно правил эффектов укрытия и прикрития. Без этой черты, персонаж, который стреляет или метает стрелковое оружие в цель, вовлеченную в захват, должен проводить бросок случайного попадания, чтобы определить в кого из оппонентов он попал своей атакой.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенный Прицельный Выстрел в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

Рейнджер 11-го уровня, который выбрал себе стиль боя с луком, принимается будто владеет Улучшенным Прицельным Выстрелом, даже если он не соответствует необходимым условиям, и только когда он одет в легкие доспехи, или без них (смотрите стр. 54).

УЛУЧШЕННОЕ ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ [ОБЩАЯ]

Вы знаете как обезоружить противника в ближнем бою.

Необходимые условия: Интеллект 13 и выше, Боевая Экспертность.

Преимущества: Когда вы выполняете обезоруживание, вы не получаете благоприятную атаку от противника, и у про-

тивника нет шанса обезоружить вас. Вы также получаете +4 бонус к встречному броску атаки, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента.

Обычно: Смотрите обычные правила обезоруживания стр. 1___.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенное Обезоруживание в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

Монах может выбрать Улучшенное Обезоруживание на 6-м уровне в качестве бонусной черты, даже если он не соответствует необходимым условиям.

УЛУЧШЕННОЕ ОПРОКИДЫВАНИЕ [ОБЩАЯ]

Вы натренированы как не только опрокинуть противника, но и нанести ему затем атаку.

Необходимые условия: Интл 13 и выше, Боевая Экспертность.

Преимущества: Вы не провоцируете благоприятную атаку, когда пытаетесь опрокинуть оппонента будучи невооруженным. Вы также получаете +4 бонус к вашей проверке Силы при опрокидывании вашего оппонента.

Если вы опрокидываете своего противника, вы сразу же получаете возможность нанести атаку в рукопашном бою, так будто вы не использовали атаку для опрокидывания. Например, у Тордека на 11-м уровне есть три атаки с базовыми бонусами атаки +11, +6 и +1. В текущем раунде он пытается опрокинуть своего врага. Первая его попытка терпит провал (а также потерю атаки). Во второй раз он более удачлив, и сразу же проводит атаку в ближнем бою с бонусом броска атаки +6. И, наконец, проводит свою последнюю атаку с бонусом +1.

Обычно: Без этой черты вы провоцируете благоприятную атаку, когда пытаетесь опрокинуть оппонента, будучи невооруженным. Смотрите Опрокидывание стр. 15___.

Особое: Монах может выбрать Улучшенное Опрокидывание на 6-м уровне в качестве бонусной черты, даже если он не соответствует необходимым условиям.

Воин может выбрать себе черту Улучшенное Опрокидывание в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УЛУЧШЕННОЕ РАСКАЛЫВАНИЕ [ОБЩАЯ]

Вы опытни в нападении на оружие и щиты ваших оппонентов, а также нападении на прочие объекты.

Необходимые условия: Сила 13, Мощная Атака.

Преимущества: Когда вы наносите удар по удерживаемому или переносимому объекту оппонентом (оружие или щит), вы не провоцируете благоприятной атаки (смотрите Раскалывание стр. 1___).

Вы также получаете +4 бонус к любому броску атаки, проводимому против удерживаемого или переносимого объекта другим персонажем.

Обычно: Без этой черты вы провоцируете благоприятную атаку при проведении атаки по удерживаемому или переносимому объекту другим персонажем.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенное Раскалывание в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УЛУЧШЕННОЕ СРАЖЕНИЕ С ОРУЖИЕМ В КАЖДОЙ РУКЕ [ОБЩАЯ]

Вы хорошо знакомы с владением оружия в каждой руке.

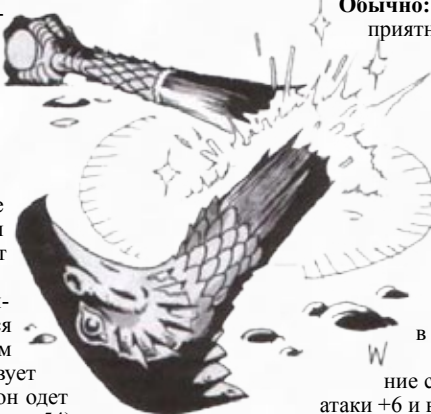
Необходимые условия: Ловк 17, Сражение с Оружием в Каждой Руке, Базовый бонус атаки +6 и выше.

Преимущества: В дополнение к одной дополнительной атаке с не основной руки, у вас появляется вторая атака с этой руки, но со штрафом -5 (смотрите Таблица 8-10: стр. 1___).

Обычно: Без этой черты вы проводите лишь одну атаку с не основной руки.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

Рейнджер 6-го уровня, который выбрал себе стиль боя с



оружием в каждой руке, принимается, будто владеет Улучшенным Сражением с Оружием в Каждой Руке, даже если он не соответствует необходимым условиям, и только когда он одет в легкие доспехи, или без них (смотрите стр. 54).

УЛУЧШЕННЫЙ УДАР ЩИТОМ [ОБЩАЯ]

Вы можете проводить атаку щитом, причем сохраняя свой бонус щита к Классу Доспеха.

Необходимые условия: Квалификация в Щитах.

Преимущества: Когда вы проводите удар щитом, вы все также можете сохранять бонус щита к вашему КД.

Обычно: Без этой черты персонаж, выполняющий удар щитом, теряет свой бонус щита к КД до своего следующего хода.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенный Удар Щитом в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УЛУЧШЕННЫЙ ФИНТ [ОБЩАЯ]

Вы знаете как отвлечь внимание противника в сражении.

Необходимые условия: Интеллект 13 и выше, Боевая Экспертность.

Преимущества: Вы можете проводить проверку Блефа для финта в бою в качестве действия передвижения.

Обычно: Использование финта в бою является стандартным действием.

Особое: Воин может выбрать себе черту Улучшенный Финт в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УРАГАННАЯ АТАКА [ОБЩАЯ]

Вы способны повреждать ближайших противников своими потрясающими, ураганными атаками.

Необходимые условия: Ловк 13 и выше, Интл 13 и выше, Боевая Экспертность, Уворачивание, Подвижность, Энергичная Атака, базовый бонус атаки +4.

Преимущества: Когда вы выполняете действие полной атаки, вы можете отказаться от своих обычных атак, и провести одну рукопашную атаку с полным базовым бонусом атаки по всем противникам в вашей зоне поражения.

Также, когда вы используете черту Ураганная Атака, вы также отказываетесь от любых бонусов или дополнительных атак, которые дают вам другие черты или способности (например, от черты Рассекающий Удар, или заклинание *ускорение*).

Особое: Воин может выбрать себе черту Ураганная Атака в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УСЕРДНЫЙ [ОБЩАЯ]

Ваша педантичность позволяет заметить вам такие мелкие детали, которые ускользают от других.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Оценки и Расшифровки.

УСИЛИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЧЕСКАЯ]

Вы способны усиливать эффект ваших заклинаний.

Преимущества: Все изменяемые цифровые эффекты усиленных заклинаний увеличиваются на половину. Усиленное заклинание причиняет дополнительно в 1,5 раза больше повреждений, чем обычное, вылечивает в 1,5 раза больше хит-поинтов, поражает в 1,5 раза больше целей и т.д. К примеру, усиленная *магическая стрела* причиняет обычное повреждение плюс половина. (бросьте 1d4+1 и умножьте на 1,5 для каждой стрелы). Спасброски и встречные броски (как, например, когда вы активируете *рассеивание магии*) не подвергаются усилению. Заклинания, не имеющие какие-либо цифровые показатели, не используются этой чертой. Усиленное заклинание считается как заклинание на два уровня выше, чем базовое, и занимает ячейку заклинаний мага запасаемых на два уровня выше.

УСКОРЕННАЯ ГОТОВНОСТЬ [ОБЩАЯ]

Вы значительно быстрее достаете оружие, оно у вас всегда наготове.

Необходимые условия: Базовый бонус атаки +1 и выше.

Преимущества: Достать оружие считается как свободное действие, а не как эквивалент передвижения. Вы способны достать скрытое оружие (смотрите навык Ловкость Рук на стр. 78) как действие передвижения.

Персонаж, выбравший эту черту может метать оружие

при своем нормальном количестве атак (наподобие персонажа с луком).

Обычно: Без этой черты доставание оружия считается действием передвижения, или (если у вас базовый бонус атаки +1 и выше) как свободное действие части передвижения (смотрите стр. 1__). Без этой черты вы можете достать скрытое оружие только стандартным действием.

Особое: Воин может выбрать себе черту Ускоренная Готовность в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

УСКОРЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ [МЕТАМАГИЧЕСКАЯ]

Вы активируете заклинания за доли секунды.

Преимущества: Активирование ускоренного заклинания – свободное действие. Вы можете выполнить ещё действия, или активировать другое заклинание в тот же раунд, когда вы применили и ускоренное заклинание. В один раунд можно активировать лишь одно ускоренное заклинание. Заклинание, чье время активирования более чем один раунд, не может быть ускоренным. Заклинания, которые вы хотите ускорить, считаются на четыре уровня выше от их базовой версии. Активация ускоренного заклинания не провоцирует благоприятной атаки.

Особое: Эту черту нельзя применять к любому заклинанию, которое активируется спонтанно (включая заклинания чародея, барда, а также спонтанно активируемые заклинания друида и жреца), так как применение метамагической черты к спонтанно активируемому заклинанию автоматически повышает время активации до полнораундового действия.

УСКОРЕННАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА [ОБЩАЯ]

Выберите тип арбалета (ручной, легкий или тяжелый). Вы способны перезаряжать данный тип арбалета гораздо быстрее, чем обычно.

Необходимые условия: Квалификация в Оружии (выбранный тип арбалета).

Преимущества: Время на перезарядку выбранного вами арбалета снижено до свободного действия (для ручного или легкого арбалета), или действия передвижения (для тяжелого арбалета). Перезарядка арбалета все также провоцирует благоприятную атаку.

Если вы выбрали черту для ручного или легкого арбалета, вы способны выстрелить из этого оружия столько раз в полной атаке, сколько вы можете выстрелить из лука.

Обычно: Персонажу без этой черты необходимо действие передвижения для перезарядки ручного или легкого арбалета, или полнораундовое действие для перезарядки тяжелого арбалета.

Особое: Вы способны брать Ускоренную Перезарядку несколько раз. Каждый раз, когда вы берете эту черту, вы заменяете её к новому типу арбалетов.

Воин может выбрать себе черту Ускоренная Перезарядка в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ФОКУСИРОВКА В ЗАКЛИНАНИЯХ [ОБЩАЯ]

Выберите школу магии, такую как Иллюзия. И тогда ваши заклинания из этой школы будут более сильные, чем обычно.

Преимущества: +1 к Классу Сложности для всех спасбросков противника против заклинаний из выбранной вами школы.

Особое: Эту черту вы можете брать несколько раз. Её эффекты не суммируются. Каждый раз при взятии этой черты, вы выбираете новую школу магии.

ФОКУСИРОВКА В НАВЫКЕ [ОБЩАЯ]

Выберите навык, как например, Бесшумное Передвижение. И у вас будет дополнительная осведомленность с этим навыком.

Преимущества: Вы получаете +3 бонус к проверкам этого навыка.

Особое: Эту черту вы можете брать несколько раз. Её эффекты не суммируются. Каждый раз при взятии этой черты, вы выбираете новый навык.

ФОКУСИРОВКА НА ОРУЖИИ [ОБЩАЯ]

Выберите одно из видов оружия, как, например, боевой топор. Вы можете выбрать невооруженный удар или захват в ка-

честве оружия для этой черты (или луч, если вы заклинатель). Вы очень умелы с его обращением. (Если вы выбрали луч, вы чрезвычайно хорошо с ними справляйтесь, как например, в заклинании *замораживающий луч*).

Необходимые условия: Квалификация в оружии, базовый бонус атаки +1 и выше.

Преимущества: Вы добавляете +1 ко всем броскам атаки, если пользуетесь выбранным оружием.

Особое: Эту черту вы можете приобретать неоднократно. Её эффекты не суммируются. Каждый новый раз приобретения, вы выбираете новое оружие.

Воин может выбрать себе черту Фокусировка в Оружии в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31). У воина должна быть Фокусировка в Оружии, чтобы он мог получить черту Специализация в Оружии с этим оружием.

ЧТЕНИЕ СЛЕДОВ [общая]

Вы способны передвигаться по следам разных существ и персонажей в любых типах местности.

Преимущества: Для обнаружения следов или передвижения по ним более чем на 1,5 км., необходимо провести проверку Искусства Выживания. Вы должны делать каждый раз дополнительную проверку Искусства Выживания, если по следам становится идти труднее, или если они пересекаются с другими следами, или петляют и расходятся.

Вы передвигаетесь с половиной скорости своего передвижения (или на обычной скорости, но со штрафом к проверкам -5, или при двойной, но со штрафом в -20). КС зависит от поверхности почвы и окружающих условий. Ниже приведенная таблица показывает примеры:

Поверхность	КС	Поверхность	КС
Очень мягкая	5	Прочная	15
Мягкая	10	Жесткая	20

Очень Мягкая Почва: Любая поверхность (свежий снег, толстый слой пыли, невысохшая грязь) сохраняющая глубоко, ярко выраженные отпечатки следов.

Мягкая Почва: Любая поверхность, на которой может остаться отпечаток, но более твердая, чем грязь или снег, на которой существа оставляют неглубокие следы ног/лап.

Прочная Почва: Большинство распространенных земель поверхности (таких как луга, поля, леса и тому подобное), или исключительно мягкие или покрытые пылью/грязью поверхности внутри помещений (толстые ковры, очень грязные или очень пыльные полы). Существо может оставлять следы иного рода (сломанную ветку, клочок шерсти), или же одинокие или частичные отпечатки ног/лап.

Жесткая Почва: Любая поверхность, на которой нельзя оставить след, такие как поверхности скал, полы внутри помещений. Большинство рек, ручьев попадает в эту категорию, так как скорее всего, оставленные следы будут смыты водой. Существо на жесткой поверхности оставляет следы трения, смещенные камни.

Несколько модификаторов могут применяться к проверке Искусство Выживания, и они рассмотрены в таблице ниже.

Если вы провалили проверку Искусства Выживания, вы можете её вновь проверить спустя: 1 час (находясь снаружи), или 10 минут (находясь в помещении).

Обычно: Без этой черты вы можете использовать Искусство Выживания для обнаружения следов, но можете идти по следам, если их КС не превышает 10. В качестве альтернативы, вы можете использовать навык Поиск для обнаружения отпечатка следа или похожего знака прохождения существа, используя вышеуказанный КС, но вы не можете использовать Поиск для передвижения по следам, даже если кто-то их обнаружил.

Особое: Рейнджеры получают Выслеживание как бонусную отличительную черту. Им нет необходимости её выбирать.

Эта черта не даст вам возможности выслеживать или передвигаться за объектом, который передвигается благодаря заклинанию *прохождение без следов*.

Условия

Модификатор КС Искусства Выживания

В выслеживаемой группе более трех существ	-1
Размер существа или существ: ¹	
Мелкий	+8
Миниатюрный	+4
Крошечный	+2
Маленький	+1
Средний	+0
Большой	-1
Огромный	-2
Громадный	-4
Колоссальный	-8
За каждые 24 часа после того как был сделан след	+1
За каждый час дождя, после того как был сделан след	+1
После того как был сделан след, прошел снег	+10
Плохая видимость: ²	
Полная темнота	+6
Лунный свет	+3
Туман или ускоренное передвижение	+3
Выслеживаемая группа скрывает следы (и передвигается с половиной своей скорости)	+5

¹ Для группы с существами разного размера, применяйте модификатор самого большого существа группы.

² Применяется только самый высокий модификатор из этой группы.

ШУСТРЫЕ ПАЛЬЦЫ [общая]

Вы ловко и проворно манипулируете маленькими и изысканными предметами.

Преимущества: Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Блокировки Устройств и Взлома Замков.

ЭНЕРГИЧНАЯ АТАКА [общая]

Вы знаете, как наносить быстрые атаки и одновременно передвигаться.

Необходимые условия: Ловк 13 и выше, Подвижность, Уворачивание, базовый бонус атаки +4.

Преимущества: Если во время своих действий вы сражаетесь оружием ближнего боя, то вы способны перемещаться как до, так и после атаки, но не превышать дистанцию, на которую вы способны переместиться при вашей базовой скорости. При передвижении ваш оппонент не будет проводить благоприятных атак на вас, хотя вы можете спровоцировать их от других, рядом стоящих существ. Вы не можете использовать эту черту, если одеты в тяжелые доспехи.

Вы должны передвинуться как минимум на 1,5 м. до и после атаки, чтобы использовать преимущества Энергичной Атаки.

Особое: Воин может выбрать себе черту Энергичная Атака в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).

ЭНЕРГИЧНОЕ НАПАДЕНИЕ [общая]

Вы хорошо знаете, как наносить разрушительные наступательные атаки.

Необходимые условия: 1 ранг в навыке Езда Верхом, Сражение верхом, Атака на Скаку.

Преимущества: Если вы находитесь верхом в седле и используете действие стремительности, вы причиняете двойное повреждение в рукопашном бою (или тройное повреждение с пикой).

Особое: Воин может выбрать себе черту Энергичное Нападение в качестве одной из своих бонусных черт (смотрите стр. 31).





Как выглядит ваш персонаж? Сколько ему лет? Каковы первые впечатления, которые он производит на окружающих? Когда он молится, то какому, каким богу/божествам? Почему он отправился в путь, в поиск авантюры?

Эта глава поможет вам определить своеобразие вашего персонажа. Эти детали сделают вашего ИП более жизнеподобным, как главного героя художественного романа или фильма. Для большинства игроков действие начинается здесь, в определении персонажа как будущей личности ролевого мира.

Если вы впервые играете, пусть ваш персонаж будет иметь общие черты, детали. Позже, спустя время, в течение игр вы ощутите то, каким вы хотите видеть своего героя, как вы его ощущаете. Вы захотите разработать его детали, как художник создает персонажа спустя несколько эскизов, как писатель изображающий героя в нескольких новеллах.

В этой главе рассматривается такое понятие как мировоззрение (место персонажа в извечной борьбе между добром и злом), религиозные убеждения (бог, или несколько богов персонажа), его биологические показатели (имя, пол, возраст, вес и т.д.), а также какое-то личное описание.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

В храме Пелора хранится древний том. Когда храм занимает искатель приключений для секретных и важных заданий, каждый, кто хочет участвовать обязан поцеловать книгу. Те кто злы своим сердцем, будут поражены святой силой, а тот кто ни добр, ни зол будет оглушен. Лишь тот, кто добр, способен поцеловать книгу безо всякого ущерба и будет надежным и доверенным лицом в наиболее важных заданиях. Добро и зло не являются какими-то философскими концепциями в играх Д&Д. Они силы, которые разделяют вселенную.

Дьяволы в человеческом облике путешествуют по земле, с одной лишь целью — обернуть людей в сторону зла. Посвященные, жрецы используют свою силу добра для защиты своих поклонников. Приверженцы злых богов несут разрушения невинным, что бы заполнить благосклонность своих кровавых богов, хотя эти награды ожидают их лишь после смерти. Паладины, уча-

ствующие в крестовых походах бесстрашно противостоят злым силам, зная что их короткая жизнь ничто, без святой цели очищения. Варлорды пытаются использовать свою сверхсилу в захватах территорий, поклоняясь добрым и злым богам, что бы те даровали полное послушание подчиненных варлорда.

Основа морали и личных отношений персонажа или какого-нибудь существа, выражается через мировоззрение: законно-добрый, нейтрально добрый, хаотично добрый, законно нейтральный, истинно нейтральный, хаотично нейтральный, законно злой, нейтрально злой и хаотично злой. (Смотрите Таблицу 6-1: Мировоззрение Существ, Расы, Класа, что бы увидеть к какому типу мировоззрения одобряют те или иные создания).

Выберите мировоззрение вашего персонажа, используя за основу его расу и класс. Обычно персонажи добрые или нейтральные, но не злые. Злые мировоззрения у злодеев и монстров.

Мировоззрение — это инструмент, с помощью которого вы можете разработать личность вашего персонажа. Это не оковы ограничивающие, стесняющие вашего персонажа. Каждое мировоззрение представляет широкий ассортимент типов личностей, или собственных размышлений, так два законно добрых персонажа, могут основательно отличаться друг от друга. Единицы из целого общества могут полностью быть похожими. У законно доброго персонажа может закрасться такая черта как жадность, заставляя его взять что-то или хранить что-то, зная, что этот поступок нельзя отнести к разряду законно добрых. Люди непостоянны в своей повседневной жизни, каждый приносит какие-то перемены. Добрый персонаж может потерять свою уравновешенность, нейтральный может совершить какое-то благородное деяние, и т.д.

Выбор мировоззрения для персонажа означает, что вы будете играть вашим персонажем в направлении определенного пути. Если ваш персонаж действует вопреки своему мировоззрению, МП может решить, что мировоззрение вашего персонажа изменилось вследствие ряда поступков совершенных им.

ТИПИЧНЫЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Существа и классы написанные *курсивом* всегда указанного мировоззрения. Для паладинов их мировоззрение является первоосновой всего. Это неотъемлемая часть их существования. Обычно существо с прирожденным мировоззрением имеет связь (через предков, историю или магию) с Внешними Планами или является магическим зверем.

Для других существ, рас и классов, указанное мировоззрение типично или наиболее распространенное. Обычные интеллектуальные существа могут быть любого мировоззрения. Они могут иметь врожденные тенденции к определенному мировоззрению, но отдельные особи могут отличаться от этих норм. В зависимости от типа существа, эти тенденции могут быть сильнее или слабее. Кобольды и бихолдеры, к примеру законно злые, но кобольды проявляют большие изменения в мировоззрении, чем бихолдеры так как их тенденции врожденного мировоззрения не настолько сильные. В дополнение к врожденным тенденциям, интеллектуальные существа имеют культурные тенденции, которые обычно изменяют врожденные. К примеру, подавляющее число орков хаотично злое, и их обычаи и культура формируют хаотично злых представителей расы. Человек воспитанный в племени орков скорее всего будет хаотично злым, а орк выросший среди людей вряд ли будет злым, по крайней мере хаотично.

Таблица 6-1. Мировоззрение Существ, Расы, Классов

Законно Добрый	Нейтрально Добрый	Хаотично Добрый
<i>Архоны</i>	<i>Гвардиналы</i>	<i>Эладрины</i>
Золотые драконы	Гномы	Медные драконы
<i>Ламмасусы</i>	Кентавры	<i>Единороги</i>
Дварфы	Гигантские Орлы	Эльфы
<i>Паладины</i>	<i>Псевдодраконы</i>	Рейнджеры
Законно Нейтральные	Нейтральные	Хаотично Нейтральные
Монахи	<i>Животные</i>	Полуэльфы
Маги	Халфлинги	Полуорки
<i>Формиане</i>	Люди	Варвары
<i>Азеры</i>	Людожщер	Барды
	Друиды	Воры
Законно Злые	Нейтрально Злые	Хаотично Злые
<i>Дьяволы</i>	<i>Дроу</i>	<i>Демоны</i>
Синие драконы	Гоблины	Красные драконы
Бихолдеры	<i>Аллипы</i>	Вампиры
Огры маги	Этеркапы	<i>Троглодиты</i>
Хобгоблины	<i>Поглотители</i>	Гноллы
Кобольды		Огры
		Орки

ДОБРО ПРОТИВ ЗЛА

Добрые персонажи и существа защищают слабых и невинных. Злые персонажи и существа унижают и уничтожают слабых и невинных, ради удовольствия или выгоды.

«Добро» связано с альтруизмом, уважением к жизни, и защиты достоинства живых созданий. Добрые персонажи могут принести себя в жертву ради того, что бы помочь другим.

«Зло» связано с унижением, притеснением и убийством других. Некоторые злые создания не имеют чувства сострадания к другим и убивают без сожаления, считая это наиболее удобным способом разрешения проблемы. Другие становятся на путь зла, убивая ради спорта или во славу какого-нибудь злого бога и властелина.

Нейтральные люди, которые могут колебаться как в сторону зла, так и добра, могут быть настроены против убийства невинных, испытывать сожаление, но и способны совершать жертвоприношение что бы защитить, помочь другим. Люди связаны с большинством других существ личными взаимоотношениями. Обычный человек может пожертвовать собой, ради защиты своей семьи, своего дома, но он не сделает это ради незнакомцев, которых он ранее никогда не видел.

Быть добрым или плохим сознательный выбор, так паладин посвящает свою жизнь своим идеалам, а злой священник, причиняет боль и страх что бы умиротворить свое божество. Но для большинства людей, добро и зло это не выбор, а способ различия. Быть нейтральным, находится между добром и злом обычно указывает на недостаток приверженности

взглядов, или же наоборот сбалансированный взгляд на происходящее. Понимая, что добро и зло это крайние вершины, эти люди считают, что баланс между ними двумя, наиболее приемлемая точка взгляда для большинства людей, ну, по крайней мере, для тех кто так считает.

Животные и другие существа, неспособные к моральному осмыслению своих поступков, переходят в разряд нейтральных, независимо от того злые их поступки или добрые. Самые смертоносные гадюки, или тигры, поедающие людей нейтральны, так как они не знают что такое моральные права или неправильное поведение.

ЗАКОН И ХАОС

Персонажи, уважающие закон говорят правду, держат свое слово, уважают власть, почитают традиции, и осуждают тех, кто не оправдал ожиданий своих богов. Хаотичные персонажи следуют своим взглядам, говорят то, что им выгодно, уважают новые точки зрения, а не традиции, и выполняют обещания, если считают что, им это понадобится в дальнейшем.

«Закон» связан с честью, надежностью, подчинением власти и крепостью взглядов. С другой стороны, законность может повлечь за собой реакционной приверженности к традициям, односторонность суждений и недостаток приспособляемости. Тех непрерывно почитают законность говорят, что лишь правильное поведение способно сформировать общество, в котором люди могут надеяться друг на друга, принимать правильные решения в полном убеждении, что все поступят как подобает законам.

«Хаос» связан со свободой, приспособляемостью и подвижностью. Но с другой стороны хаос включает безрасудство, неуважение к законной власти, деспотические действия и безответственность. Те, кто подвержены хаосу, говорят, что только не обремененная личная свобода позволяет людям выражать себя полностью, дает обществу преимущество в проявлении скрытых потенциалов внутри себя.

Нейтральные люди, почитающие закон и хаос, нормально относятся к власти и ни поклоняются, ни бунтуют против неё. Они честны, но способны лгать, что бы завести в заблуждение других.

Преданность закону или хаосу сознательный выбор, но значительно чаще это личная черта. Нейтральность с почитанием закона и хаоса обычно самое простое среднее состояние, состояние когда вы чувствуете, что не принадлежите ни к первой ни к второй сторонам. Однако, некоторые нейтралы поддерживают нейтральность как самую лучшую на фоне закона и хаоса, забывая свои слабые стороны и недостатки.

Животные и те существа, которые неспособны к осознанным моральным поступкам, считаются нейтральными. Собаки могут быть послушными, а кошки независимыми, но они неспособны, анализировать мораль их действий, и поэтому не могут быть хаотичными или законными.

ДЕВЯТЬ МИРОВОЗЗРЕНИЙ

Девять различных мировоззрений отображают все комбинации закон против хаоса и добро против зла. Каждое описание описывает типичного персонажа для такого мировоззрения. Помните что каждый способен отличатся от норм, и что ваш персонаж способен действовать более или менее к своему мировоззрению, каждый день по разному. Используйте эти описания как руководство, но не как основу для всех типажей.

Первые шесть мировоззрений, от законно доброго до хаотично нейтрального, стандартные мировоззрения для игровых персонажей. Три злых мировоззрения используются для характеристики подлецов и чудовищ.

Законно Добрый, “Крестonosец”: Законно добрый персонаж действует, как от него ожидают или требуют. Он соединяет в себе обязательство противостоять злу, сражаясь с ним беспрестанно, быть дисциплинированным он говорит правду, держит свое слово, помогает тем, кто нуждается в помощи, и противопоставляет несправедливости. Законно добрый персонаж не может видеть, как зло ходит ненаказанным. Алхандра – паладин сражающийся безжалостно со злом и защищающая невинных от гонений.

Это мировоззрение лучшее для тех, кто хочет сочетать в персонаже честь и сострадание.

Нейтрально Добрый, “Благотворитель”: Этот тип наилучшее воплощение доброты. Он посвящает себя помощи другим. Он работает с королями и судьями, но не считает себя

привязанным к ним. Жрец Джозан помогает всем, кто нуждается в помощи, он нейтрально добрый. Более распространено нейтрально добрых называют «истинно добрый».

Если вы хотите творить добро, не действуя ни за, ни против законов, то такой тип мировоззрения подходит вам.

Хаотично Добрый, «Мятежник»: Такой тип персонажа действует так, как велит ему его чувства, немного обращая внимание на то, что другие ожидают от него. Он движется по своему собственному пути, но он добр и сострадателен. Он верит в доброту и справедливость, но мало полагается на законы и обязательства. Он ненавидит, когда люди пытаются запугивать других, и говорить другим что они обязаны делать. Он следует своему собственному моральному компасу, который хотя и добрый, может не соответствовать нормам общества. Совелисс хаотично добрый – рейнджер борющийся со сборщиками налогов злого барона.

Такой тип мировоззрения подойдет вам, если ваш персонаж имеет доброе сердце и независимый дух.

Законно Нейтральный, «Судья»: Такой персонаж действует в согласии с законом, традицией или собственным кодексом чести. Он обычно состоит в какой-нибудь организации или ордене. Он может верить в личные порядки и законы, или уважать сильное организованное правительство. Монахиня Эмбер следует своему пути и кодексу, не сворачивая в сторону тех, кто в нужде, ни в искушении зла, она законный нейтрал.

Такой тип мировоззрения приемлем, если вы считаете, что ваш персонаж надежен и честен, и не обязательно фанат чего-то.

Нейтральный, «Колесблющий»: Кажется, что полностью нейтральный персонаж это хорошая идея. Он не склоняется ни в одну из этих сторон зло против добра, хаос против порядка. Большинство нейтралов, это люди с недостатком убеждений или воззрений, чем приверженность к нейтральности. Такие персонажи считают что, добро это лучше чем зло. Ведь все-таки приятней иметь добрых соседей, правителей, чем злых. Но он не считает, что добро должно быть повсюду, и не единый способ решить все проблемы. Волшебница Мйали посвятила себя искусству магии, и устала от этих споров о борьбе морали, она просто нейтральна.

Некоторые нейтральные персонажи, посвятили себя полному осмыслению нейтральности. Они видят добро, зло, закон, хаос как опасные сверх крайности. Они пропагандируют нейтральность, как лучшую «дорогу» по которой нужно идти в течение всей жизни.

Быть нейтральным, это значит, что ваш персонаж действует как велит сердце, без крайностей или насилия.

Хаотичный Нейтрал, «Свободный Дух»: Такой персонаж следует своим причудам. Он индивидуалист от начала и до конца. Он ценит свою независимость, и не стремится защищать независимость кого-то иного. Он избегает власти, каких-либо ограничений, и пытается бороться с традициями. В организации, хаотично нейтральный персонаж это первое зерно анархии. Делая поступки, он мотивирует добрыми намерениями (желание сделать независимыми других) или злыми (пусть те, кто непохож на него, его стиль жизни, страдают). Бард Дэвис путешествуя по земле, ведом лишь ему одному известными причудами. По другому хаотичных нейтралов называют «чистый хаотик». Помните что хаотично нейтральный персонаж непредсказуем, но его поведение контролируется им. Он не полезет в брод через реку, если рядом есть мост. Гимбли – бард, странствующий повсюду ведомый своим интересом, является хаотично нейтральным. Мировоззрение такого персонажа выражает истинную свободу от ограниче-

ний общества и от излишнего рвения к какой-то цели.

Законно Злой, «Доминатор»: Такие негодяи обычно берут то что они хотят, руководствуясь лишь своими принципами, несмотря на то кого нужно будет поранить. Он играет за правилами, но без сожаления и сострадания. Он прекрасно чувствует себя во главе какой-нибудь общины, обожает править, но и способен хорошо служить. Он судит других не по их поступкам, а по их расе, религии, месте проживания или социальному положению. Он ярый противник того, кто нарушает обещания или законы. Такое отношение базируется в его природной стороне, он надеется защитить себя от тех, кто противостоит ему в моральных убеждениях. Некоторые законно злые бандиты имеют определенные табу, не совершать хладнокровные, бездумные убийства (но всегда можно кого-то нанять, для такой цели), или не причинять вред детям (хотя такое бывает редко). Они считают что такие постулаты, превозносят их над обычными бандитами. Барон планирующий увеличить своё имущество, за счет большей эксплуатации своих людей законно злой.

Некоторые законно злые люди и существа настолько фанатично преданы злу, как крестоносец добру. Помимо того что они причиняют боль другим, им доставляет удовольствие рассевать зло от себя. Они могут причинять зло как часть ритуала злым богам, или другим властелинам.

Иногда законно злых персонажей называют «адскими», так как ад, дьявол является абстракцией законного зла.

Персонажи законно злого мировоззрения, наиболее опасны. Так как они являются воплощением методического, преднамеренного и часто успешного зла.

Нейтрально Злой, «Злоумышленник»: Нейтрально злой персонаж творит все, что ему заблагорассудится. Он считает себя простым и без всяких предубеждений. Он не прольет слез над тем кого убил, ради прибыли, спорта или благоприятной возможности. Такой тип не любит порядок, и не питает иллюзий что существующие законы, традиции или кодексы смогут улучшить его жизнь, или благосостояние. Но с другой стороны, у него нет той тяги разрушений, которую питает ненасытный хаотично злой персонаж. Грабители, которые грабят и убивают ради своих целей, являются типичными представителями нейтрально злого мировоззрения.

Некоторые злые негодяи считают, что зло это идеал, пытаясь воплотить его повсюду. Очень

часто они поклоняются темным богам или состоят в секретных обществах.

Такое мировоззрение страшно тем, что оно является воплощением чистого зла без чести и сожалений.

Хаотично Злой, «Разрушитель»: Таких персонажей ведет лишь жажда разрушения, ненависти и жадности. Он вспыльчив, груб, коварен и непредсказуем. Если он хочет чего-то достичь, то путь будет нечестным и беспощадным. Если он поклоняется злу и хаосу, то это ещё хуже. На счастье его планы бессистемны, и любые группы в которые он вступает или формирует, плохо организованны. Людей с таким типом мировоззрения можно собрать лишь силой, а лидер такой группы будет существовать до тех пор пока кто-то из окружения, гонимый жаждой власти не уберёт главаря. Сумасшедший чародей, планирующий свои коварные схемы мести и разрушений, яркая фигура, представляющая хаотично злой тип мировоззрения.

Очень часто такой тип мировоззрения называют «демонический», так как первой ассоциацией зла хаоса являются демоны.

Такой тип мировоззрения наиболее опасен, так как представляет собой разрушения не только красоты и жизни, но и порядка, от которого они зависят.



РЕЛИГИЯ

Богов большое количество. У некоторых, таких как Пелор, бог солнца, большие храмы проводят большие шествия в самые большие праздники. Другие, такие как Эриснул имеют храмы в скрытых местах и злых владениях. Пока боги могут хоть как-то контролировать свое присутствие на земле через своих жрецов, они также могут рассчитывать и на круг последователей которые в большей или меньшей мере согласны жить по их стандартам. Обычный человек, как правило, бога которого он почитает, он и считает своим повелителем. Хотя, некоторые осторожные граждане уважают, а иногда и поклоняются нескольким богам в одно и то же время. Прежде чем отправится в путь, последователь Пелора может принести небольшой дар на алтарь Фарлахнгуна, бога дорог и путешествий, что бы повысить шанс безопасности своего путешествия. Так как один бог не может покровительствовать всему, то такие приемы часто практикуются. Однако во времена бедствий, некоторые люди молятся тёмным, злым богам. Но обычно в слух это никто не произносит, лишнее ухо лишний враг.

Боги курируют различные аспекты жизнедеятельности человека: законы и хаос, жизнь и смерть, знания и природу. Кроме этого, разнообразные «нечеловеческие» расы имеют своих собственных богов (смотрите Таблицу 6–2: Боги по Расам). Персонаж не может быть священником бога определенной расы, если он не из этой расы, хотя он может поклоняться ему и следовать его руководствам. Для бога, который не ограничен какой-нибудь определенной расой (например, Пелор), раса жреца особой важности не имеет.

Божества различных чудовищ указываются в *Справочнике Монстров*. Помимо этого, другие боги, кроме перечисленных здесь, вы тоже можете найти в *Справочнике Монстров*.

Ваш персонаж как может, так и нет, иметь какого-нибудь бога. Если вы все же решили, то примите во внимание его расу, класс мировоззрение руководствуйтесь (Таблица 6–2: Боги по Расам, Таблица 6–3: Боги по Классам). Если жрец выбирает божество, то он должен учесть что бы он наиболее совпадал с мировоззрением его персонажа. Игрокам, чьи персонажи жрецы, необходимо прочесть описание Бога, его сферы Владений, и Заклинания из его Сфер стр. 187, прежде чем выбрать бога, пусть ознакомится с различными богами и богинями, что бы он мог принять правильное решение.

Таблица 6-2. Боги по Расам

Раса	Бог
Дварф	Морадин или по классу и мировоззрению
Гном	Гарл Глиттергольд, Эхлонна или по классу и мировоззрению
Полуорк	Груумш или по классу и мировоззрению
Полуэльф	Кореллон Ларесийан, Эхлонна или по классу и мировоззрению
Халфлинг	Йондалла, Эхлонна или по классу и мировоззрению
Человек	По классу и мировоззрению
Эльф	Кореллон Ларесийан, Эхлонна или по классу и мировоззрению

Таблица 6-3. Боги по Классам

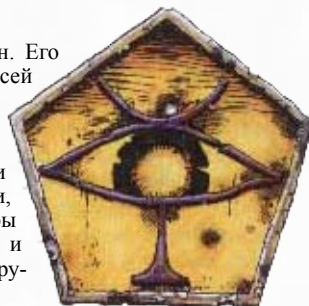
Класс	Бог(Мировоззрение)
Барды	Пелор (НД), Фарлахнгун (Н), Олидаммара (ХН)
Варвары	Корд(ХД), Обад-Хай (Н), Эриснул (ХЗ)
Воины	Хайрониус (ЗД), Корд (ХД), Св. Кутберт (ЗН), Хекстор (ЗЗ), Эриснул (ХЗ)
Воры	Олидаммара (ХН), Нерулл (НЗ), Векна (НЗ), Эриснул (ХЗ)
Друиды	Обад-Хай (Н)
Жрецы	Любой на выбор
Иллюзионисты	Боккоб (Н)
Маги	Вии Джас (ЗН), Боккоб (Н), Векна (НЗ)
Монахи	Хайрониус (ЗД), Св. Кутберт, (ЗН), Хекстор (ЗЗ)
Некромансеры	Вии Джас (ЗН), Нерулл (ЗЗ)
Паладины	Хайрониус (ЗД)
Рейнджеры	Эхлонна (НД), Обад-Хай (Н)
Чародеи	Вии Джас (ЗН), Боккоб (Н), Векна (НЗ)

БОГИ

Во всем мире, огромное количество людей и разнообразных существ поклоняются большому числу разнообразных богов. Здесь описываются наиболее распространенные боги, которым поклоняются большинство рас, искателей приключений, и злых персонажей. Каждое описание включает: имя бога, его роль, мировоззрение, титулы/прозвища и общее описание. Помимо этого, приводятся святые (или нечестивые) символы. (Смотрите Таблицу 3–10: Боги, стр. 40, для полной картины, где приводятся боги их мировоззрение, сферы влияния, и их типичные последователи).

Боккоб

Бог магии, Боккоб, нейтрален. Его титулы Заботящийся Лорд всей Магии и Архимак среди Богов. Боккоб отдаленный бог, несильно вмешивающийся в мирские дела смертных. Как богу магии и знаний, ему поклоняются маги, чародеи и ученые. Его сферы связаны со Знаниями, Магией и Мошенничеством. Любимое оружие посох.



Векна

Векна – бог тайн и секретов, нейтрально злой. Он известен ещё как Изувеченный, Шепчущий, Повелитель всех существующих Тайн и Секретов. Он управляет всем тем, что не должно подлежать огласке, все то, что люди держат в секрете. Его сферы следующие: Зло, Знание, магия. Обычно он появляется в виде лича, у которого отсутствует левая рука и левый глаз. Он потерял их в битве со своим лейтенантом предателем Касом. Любимое оружие Векны – кинжал.



Вии Джас

Вии Джас богиня смерти и магии, законно нейтральная. Её также называют Богиня Колдунья, Рубиновая Чародейка, Немолимая Госпожа и Стражница Смерти. Вии Джас богиня, требующая от своих последователей полного повиновения. У неё мало храмов, и они все далеко расположены между собой, но они насчитывают множество могущественных чародеев и волшебников (особенно некромантов), как последователей богини. Её сферы влияния связаны с Смертью, Законом и Магией. Её любимое оружие кинжал.



Груумш

Груумш, бог орков, законно злой. Его называют Одноокий и Тот, Кто-никогда-не-Спит. Груумш главный бог орков. Он призывает быть своих последователей сильными, истреблять слабых из своих рядов, и захватывать территорию, которую они должны считать по праву своей (это практически вся земля). Сферы с которыми он связан Хаос, Зло, Сила, Война. Любимое оружие Груумша копье. Особенно он ненавидит Кореллона Ларесийана, Морадина, и их последователей. Много веков назад, Кореллон Ларесийан выколол в битве левый глаз Груумша.



Гарл Глиттергольд

Бог гномов Гарл Глиттергольд, нейтрально добрый. Его называют Шутник, Бдительный Защитник, Бесценный Изумруд и Блестящий Остроум. Гарл Глиттергольд нашел гномов и вывел их на свет. С тех пор он их защитник. Он покровительству-

ет юмору, остроумию, обработ- драг-камней, ювелирному делу. Его сферы влияния Добро, Защита, и Мошенничество. Любимое оружие боевой топор. Он известен за свои шутки, которые он вытворяет над другими богами, хотя не все жертвы шуток смеются вместе с ним. Гарл однажды разрушил пещеру Куртулмака, бога кобольдов. С тех пор эти два бога заклятые враги.



к е

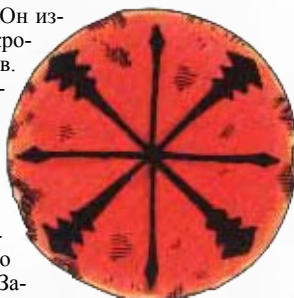
Йондалла

Богиня халфлингов Йондалла законно добрая. Её титулы Защитница и Попечительница, Воспитывающая Глава, Благословенная. Йондалла создательница и защитница расы халфлингов. Она поддерживает гармонию в расе, и обеспечивает стойкую защиту против врагов. Её последователи пытаются упредить несчастья, и сохранить множество жизней, следуя её правилам. Её сферы связаны с Добром, Законом и Защитой. Короткий меч её любимое оружие.



Корд

Корд бог силы, хаотично добр. Он известен ещё как Буян. Корд покровитель атлетов, особенно борцов. Ему поклоняются воины, варвары и воры. Его сферы, Хаос, Добро, Удача, Сила. Любимое оружие Корда двуручный меч.



Кореллон Ларесйан

Бог эльфов, Кореллон Ларесйан хаотично добрый. Его считают Творцом эльфов, их Защитником и Охранником Жизни, Правителем всех Эльфов. Кореллон создал, и постоянно защищает эльфийскую расу. Он курирует вещи, наиболее уважаемые в эльфийском обществе, магия, музыка, искусство, ремёсла, поэзию и искусство военного дела. Ему поклоняются эльфы, полуэльфы и барды. Его сферы влияния Хаос, Добро, Защита и Война. Его любимое оружие длинный меч. Его кровный враг Груумш, именно после битвы с Кореллоном, Груумша начали называть «Одноокий».



Морадин

Бог dwarфов Морадин законно добр. Его называют Душой Кузни, Отец Dwarфов, Создатель. Морадин выковал первых dwarфов из металла и драгоценных камней, и вдохнул в них жизнь. Он покровительствует наукам и искусствам dwarфов: кузнечное дело, обработка металла, инженерия и война. Сферами его влияния являются Земля, Добро, Закон и Защита. Любимое оружие Боевой молот.



Нерулл

Бог смерти Нерулл, законно злой. Его называют ещё Жнец Плоти, Враг всей Доброты, Ненавистник Жизни, носитель Тьмы, Король Тьмы. Нерулл покровительствует тем, кто

ищет величайшее зло, для использования своих потребностей и нужд. Сферы влияния Смерть, Зло, Мошенничество. Его последователями являются злые некроманты и воры, которые говорят, что он выглядит как, закутанный в плащ скелет с косой, его любимым оружием.



Обад-Хай

Обад-Хай бог природы, нейтрален. Он известен как Шальм. Он управляет природой и дики-ми лесами, он друг всех тех, кто живет в гармонии с природой. Ему поклоняются друиды, варвары, реке рейнджеры. Его сферами влияния являются Воздух, Животные, Земля, Огонь, Растения и Вода. Так как Обад-Хай строго придерживается нейтральности, то он соперничает с Эхлонной. Обад-Хай играет на шальме (музыкальный инструмент из двух спаренных дудочек, его также называют «шом» (средневековый музыкальный инструмент похожий на гобой)), и за это получил свое прозвище. Его любимое оружие посох.



Олидаммара

Бог воров Олидаммара, хаотично нейтрален. Его титул, Надсмехающийся Вор. Олидаммара наслаждается от вина, песен и женщин. Он бездельник, шутник и мастер обмана. У него лишь несколько храмов, но множество людей могут поднять бокал в его честь. Среди его последователей наиболее часто встречаются воры и барды. Его сферами влияния являются Хаос, Удача, Мошенничество. Любимое оружие рапира.



Пелор

Пелор бог солнца, нейтрально добрый. Его ещё называют Сияющий. Пелор проделал множество добрых дел, помог тем кто нуждается в нужде, и является постоянным противником зла. У него наибольшее количество поклонников, особенно среди людей, его жрецы готовы прийти на помощь, в любое время, в любом месте. Также среди его последователей встречаются рейнджеры и барды. Сферы влияния: Добро, Лечение, Сила, Солнце. Любимое оружие булава.



Св. Кутберт

Бог возмездия Св. Кутберт, законно нейтральный. Его ещё называют Карающий Св. Кутберт. Этот бог воплощение возмездия и наказания всем тем, кто преступил закон. Так как злые существа значительно чаще нарушают, преступают за-



коны, чем добрые создания, то Св. Кутберт больше благово-лит добру чем злу, хотя по своей натуре он не добрый. (Его жрецы не могут быть злыми). Его сферами влияния являются Разрушение, Закон, Защита и Сила. Его любимое оружие – булава.

Хайрониус

Бог чести и доблести Хайрониус, законно добрый. Его титул Несокрушимый. Хайрониус воплощает честь, доблесть, справедливость и рыцарство. Его сферы влияния Добро, Война и Закон. Любимое оружие длинный меч, ему поклоняются паладины, добрые воины и добрые монахи. Архивраг Хайрониуса, его единоутробный брат Хекстор.

Хекстор

Бог тирании Хекстор, законно злой. Его называют Чемпионом Зла, Геральдом Ада и Плетью Войны. Он шестирукий бог войны, конфликтов и разрушений. Его последователи злые воины и монахи, любимое оружие этого бога Цеп. Сферами его влияния являются Разрушение, Зло, Закон, Война. Он посылает своих последователей, что бы те приумножали зло, и особенно уничтожали всех увиденных ими последователей Хайрониуса. Хайрониус родной брат Хекстора.

Фарлахнгун

Фарлахнгун, бог-покровитель путей и дорог, нейтральный. Его титул Житель Горизонта. Его святыни обычно расположены рядом с часто используемыми дорогами. Так как он бог путешествий, дорог, расстояний и горизонтов. Барды, странствующие искатели приключений и торговцы поклоняются Фарлахнгуну. Сферами его влияния являются Удача, Защита и Путешествие. его любимое оружие.

Эриснул

Бог кровопролития Эриснул хаотично злой. Его титул Множественный. Эриснул наслаждается от паники и убийств. В развитых землях, его последователи (злые воины, варвары и воры) формируют небольшие преступные культы. В диких землях, обычно ему поклоняются злые варвары, гнолы, медвежатники, огры и тролли. Его сферы Хаос, Зло, Мошенничество и Война. Его излюбленное оружие утренняя звезда с при-тупленным каменным набалдашником.

Эхлонна

Эхлонна, богиня лесной местности, нейтрально добра. Очень часто встречаемый титул Эхлонны госпожа Лесов. Эхлонна оберегает всех добрых существ проживающих в лесу, любящих лес, считающих его своим родным домом. Иногда её изображают как человеческую женщину, а иногда как эльфийскую. Она особенно близка к эльфам, полуэльфам, гномам, халфлингам и домовым – бра-

уни. Также ей поклоняются рейнджеры и некоторые друиды. Её сферы влияния связаны с Животными, Добром, Растениями и Солнцем. Её оружие фаворит – длинный лук.

БИОЛОГИЧЕСКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Этот раздел дает советы, как определиться с именем персонажа, а также здесь вы найдете, как определить возраст, вес и рост вашего персонажа. Приведены некоторые предпосылки оформления предыстории, а также каких-то уникальных черт внешности, что бы персонаж был по-своему неповторим.

ИМЯ

Придумайте или выберете имя своему персонажу в соответствии с его расой и классом. В Главе 2 приведены некоторые примеры имен для эльфов, гномов, dwarфов, халфлингов и орков (их также можно использовать для персонажей полуэльф, полуорк). Имя это с чего вы начнете думать, о том какая история у вашего персонажа, до того как он начал карьеру искателя приключений. Например, вашего dwarфа назвали в честь великого героя из народа dwarфов, поэтому ваш персонаж хочет также посвятить свою жизнь подвигам, что бы не осрамил свое имя. Возможно наоборот, так звали какого-то труса, и ваш персонаж хочет доказать что дело вовсе не в имени, а в человеке.

ПОЛ

Ваш персонаж может быть женского или мужского пола.

ВОЗРАСТ

Вы можете решить сами или случайно сгенерировать возраст персонажа. При самостоятельном выборе, посмотрите на то какой минимальный возраст вашего персонажа, когда он достигает зрелости в соответствии с расой, плюс минимальный d кубик (смотрите таблицу 6-4: Стартовый возраст Персонажа). К примеру эльф рейнджер должен быть как минимум 116 летнего возраста (110 базовый возраст + 6, так как для эльфов рейнджеров используются 6d6 кубиков).

Или же, руководствуясь Таблицей 6-4: Стартовый возраст Персонажа вы случайно выбрасываете возраст, к примеру, эльф рейнджер 110+6d6 лет.

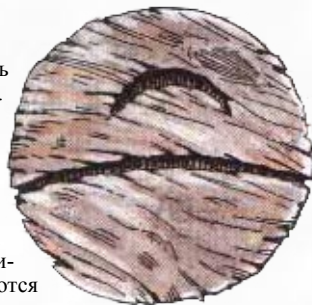
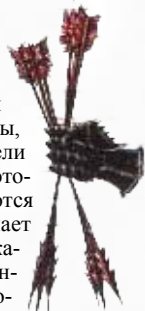
С возрастом у вашего персонажа физические параметры начнут изменяться вниз (Сила, Ловкость и Телосложение), а ментальные параметры, начнут подниматься вверх (Интеллект, Мудрость и Обаяние). (Смотрите Таблицу 6-5: Эффекты Возраста). Изменения, происходящие с возрастом, суммируемы. Однако в любом случае эти изменения не могут привести к тому, что любой из параметров персонажа может быть ниже 1.

Например, человек достигнувший 35 лет понижает на 1 свои показатели Силы, Ловкости и Телосложения, и в то же время повышает на 1 Интеллект, Мудрость и Обаяние. Когда ему исполнится 53 года, его Сила, Ловкость и Телосложение понизятся на 2, а ментальные показатели вновь повысятся на 1. Еще далее он потеряет по 3 пункта Силы, Телосложения и Ловкости, но его Мудрость, Интеллект и Обаяние повысятся на 2.

Когда персонаж достигает почтенного возраста, МП втайне от персонажа выбрасывает его максимальный возраст, который определяется следующим способом из Таблицы 6-5 к числу в колонке Почтенный прибавляется модификатор из колонки Максимальный Возраст, и запи-

ТАБЛИЦА 6-4. СТАРТОВЫЙ ВОЗРАСТ ПЕРСОНАЖА

Раса	Зрелость	Варвар		Бард		Жрец	
		Вор	Чародей	Паладин	Воин	Друид	Монах
Дварф	40 лет	+3d6	+3d6	+5d6	+5d6	+7d6	+7d6
Гном	40 лет	+4d6	+4d6	+6d6	+6d6	+9d6	+9d6
Полуорк	14 лет	+1d4	+1d4	+1d6	+1d6	+2d6	+2d6
Полуэльф	20 лет	+1d6	+1d6	+2d6	+2d6	+3d6	+3d6
Халфлинг	20 лет	+2d4	+2d4	+3d6	+3d6	+4d6	+4d6
Человек	15 лет	+1d4	+1d4	+1d6	+1d6	+2d6	+2d6
Эльф	110 лет	+4d6	+4d6	+6d6	+6d6	+10d6	+10d6



Посох



сывается результат, о котором игрок не знает. Когда персонаж достигает своего максимального возраста, он умирает от старости в течение текущего года, когда решит МП.

Максимальные возрасты приведены для игровых персонажей в Таблице 6-5: Эффект Возраста. Но, как правило большинство людей умирает от насилия, несчастных случаев, заболеваний, эпидемий, не достигнув своего максимального возраста.

РОСТ И ВЕС

Выберите рост и вес вашего персонажа из диапазона указанного в описании рас, или из Таблицы 6-6: Произвольный Рост и Вес. Подумайте, как параметры вашего персонажа могут оказать действие на его рост и вес. Если он слабый, но ловкий, то скорее всего он будет худеньким. Если сильный и плотный, то он высокий и тяжелый.

Пользуясь Таблицей 6-6: Произвольный Рост и Вес, вы можете случайным образом найти эти параметры. Тип кубика и его количество, в колонке Модификатор роста указывает насколько выше ваш персонаж от базового роста, таким образом, по колонке Модификатор веса находится вес персонажа, определяя, насколько больше весит ваш персонаж от базового веса. К примеру, Тордек (мужчина-дwarf) ростом в высоту 114 см. плюс 2d4. Монте бросил 2d4 и получил 6 (6×2,5 см), поэтому рост Тордека 129 см. Затем Митя использует эту 6 при выборе веса. Он бросает 2d6, получает 9, (9×6=54×0,45 гр.) получая дополнительные 24,3 кг. (от пер. числа округляются до сотых), прибавляя их к базовым 59 кг. веса, итак Тордек весит 83,3 кг.

ВНЕШНОСТЬ, ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ, ПРЕДЫСТОРИЯ

Детализация вашего персонажа может быть настолько велика, насколько простирается ваше воображение. Во время игры, возможно, вам захочется более индивидуализировать вашего персонажа.

ВНЕШНОСТЬ

Решите как выглядит ваш персонаж, используя описания рас во Второй Главе как фундамент. Заметьте, что персонажи с высоким показателем Обаяния выглядят более привлекательно, чем те, у кого оно низкое, хотя некоторые персонажи с высоким Обаянием могут иметь странный внешний вид но это, может быть, и придает им экзотического шарма.

Таблица 6-5: Эффект Возраста

Раса	Средний Возраст ¹	Пожилой ²	Почтенный ³	Максимальный Возраст
Человек	35 лет	53 года	70 лет	+2d20 лет
Дwarf	125 лет	188 лет	250 лет	+2d% лет
Эльф	175 лет	263 года	350 лет	+4d% лет
Гном	100 лет	150 лет	200 лет	+3d% лет
Полуэльф	62 года	93 года	125 лет	+3d20 лет
Полуорк	30 лет	45 лет	60 лет	+2d10 лет
Халфлинг	50 лет	75 лет	100 лет	+5d20 лет

1 Средний возраст: -1 к Сила, Тело и Ловк, +1 к Интл, Мудр и Обн

2 Пожилой: -2 к Сила, Тело, Ловк, +1 к Интл, Мудр, Обн

3 Почтенный: -3 к Сила, Тело и Ловк, +2 к Интл, Мудр и Обн

Ваш персонаж может быть правой или левой.

Вы можете использовать внешний вид персонажа как повод что бы раскрыть его индивидуальность или предысторию. К примеру:

- У полуорка Круска, отсутствует часть левого уха, а также множество шрамов, как наследие о его жестокой жизни среди орков, вырастивших его. Он носит ожерелье из когтей и клыков тварей, которых он убил.
- Паладин Алхандра обладает татуировкой *руки Хайрониуса*, нарисованной на внутренней стороне её предплечья, и указывающей на её преданность этому богу.
- Чародей Хеннет носит эклектичное, разноцветное одеяние, которое меняется каждый день в зависимости от его хаотичной натуры.

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Решите, как действует ваш персонаж, что ему нравится, чего он хочет добиться в жизни, чего он боится, а что заставляет его проявлять злость. Раса и мировоззрение, то начало от чего нужно отталкиваться при выборе индивидуальности, но не закликивайтесь на нем. Пусть ваш законно-добрый dwarf (или ещё кто-то) отличается от любого другого законно-доброе dwarf.

Очень интересно использовать в индивидуальности вашего персонажа какой-нибудь конфликт «внутри себя». На пример, Тордек законен, но страдает от жадности. Он попытается присвоить себе какую-нибудь бесхозную ценность, если его никто не видит.

Индивидуальность вашего персонажа может со временем меняться. И если вы выбрали при создании вашего персонажа какие-нибудь черты присущей ему индивидуальность, не стоит следовать за ними как за десятью заповедями. Пусть ваш персонаж растет и меняется как любой человек.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Продумайте какой была жизнь вашего персонажа до тех пор пока он отправился в путь авантюры. Несколько вопросов что бы натол-

Таблица 6-6: Произвольный Рост и Вес

Раса	Базовый Рост (см)	Модификатор Роста ¹	Базовый Вес (кг)	Модификатор Веса ²
Человек Мужчина	147	+2d10	54	×(2d4)
Человек женщина	134,5	+2d10	38,25	×(2d4)
Дwarf, мужчина	114	+2d4	58,5	×(2d6)
Дwarf женщина	109	+2d4	45,0	×(2d6)
Эльф мужчина	134,5	+2d6	38,25	×(1d6)
Эльф женщина	134,5	+2d6	36,0	×(1d6)
Гном мужчина	91,5	+2d4	18,0	×1
Гном женщина	86	+2d4	15,75	×1
Полуэльф мужчина	139,5	+2d8	45,0	×(2d4)
Полуэльф женщина	134,5	+2d8	36,0	×(2d4)
Полуорк мужчина	147	+2d10	67,5	×(2d4)
Полуорк женщина	132	+2d10	49,5	×(2d4)
Халфлинг мужчина	81	+2d4	13,5	×1
Халфлинг женщина	76	+2d4	11,25	×1

1 Одна единица на кубике обозначает 2,5 см.

2 Одна единица на кубике 453 гр.

кнутъ вас в нужное русло размышлений:

- Почему ему пришла идея стать искателем приключений?
- Как он получил свой класс? Воин, к примеру, мог служить в ополчении, или может происходит из военной семьи, а может быть воспитывался в военной школе, или вытранировал себя сам.
- Как он получил свое начальное снаряжение? Может он собирал его по крупицам? Может это часть наследства родителей, или дар от наставника? Есть ли в его инвентаре предметы, которые особенно значимы для него?
- Самое страшное событие в его жизни, приключившееся с ним?
- Самый счастливый случай в его жизни?
- Поддерживает ли он контакт со своей семьей? Если поддерживает, то какие отношения между ними?

РАЗНООБРАЗЬТЕ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

Правила приведенные по созданию вашего персонажа едины для всех игроков, но вы можете помимо правил разнообразить своего персонажа, сделав его неповторимым. Однако любые решения и изменения должны быть согласованы с МП.

Раса: Правила по расам приведены для большинства представителей этой расы, но не для всех. К примеру, вы можете создать персонажа дварфа, который является изгнанником, стоящим в стороне от сообщества дварфов. Он мог вырасти в обществе людей, но он сохранил черты присущие его расе (улучшенное Телосложение, ухудшенное Обаяние, темновидение, устойчивость к заклинаниям и ядам) но потерять свои культурные наследия (обработка камня, бонусы атак против гоблиноидов и орков, бонус уворачивания от великанов, бонусы проверки Оценки и Ремесла касающихся металла и руды, воина как желаемого класса, и возможно даже владение языком Дварфов). Вы можете посоветоваться со своим МП, по поводу других бонусов, что бы сбалансировать потерю культурных наследий.

Класс: В некоторых приведенных классах приводится достаточно информации, что бы разнообразить вашего

персонажа. Но с согласия МП, вы можете изменить некоторые особенности вашего класса. К примеру, ваш воин до текущего момента работал в воровской гильдии как вымогатель, но теперь он хочет стать официально-законным телохранителем, он может иметь навыки лишь в воровских типах доспехов и оружия, имеет 4 пункта навыков на уровень вместо 2, и доступ к навыкам Намек и Блеф. Но в любом случае он будет обычным воином

Навыки и Отличительные черты: Вы можете брать свои навыки и черты, с тем расчетом каким вы видите своего персонажа. Халфлинг вор Лидда, говорит о том что её персонаж «ходит на цыпочках», а не бесшумно передвигается, поэтому в скобках она рядом с обычным названием навыка может записать то как она его называет по своему. Монахиня Эмбер называет навык Бесшумное передвижение как «Ходьба по Рисовым зернышкам на бумаге».

Возможно, у вас есть мысли по поводу новых навыков. У вашего МП есть информация (в *Руководстве Мастера Подземелий*) по созданию новых навыков.

Снаряжение: Ваше личное снаряжение может содержать те вещи, которые будут указывать на тип вашего игрока. У одного волшебника посох может быть гладкий, прямой из дерева, в то время как у другого мага он будет сучковатый, изогнутый и с вырезанными на нем тайными рунами.

Ваш персонаж может иметь предметы, которые не указаны в списке снаряжения (Глава 7). Согласуйте с вашим МП этот новый предмет, его цену, вес, и только тогда ваш персонаж может им обладать.

Иногда вы хотите, что бы у вашего персонажа было оружие увиденное вами в фильме, или прочитанное в книге. Если его нет в списке оружие приведенного в Главе 7: Снаряжение, попытайтесь найти в списке эквивалент этого оружия. Катана (меч самураев), к примеру, не дана в списке, но вы можете использовать параметры превосходного палаша, как основу для вашей катаны.



Те, у кого в карманах водится золото, на рынках больших городов, оружейники и дошпешники предлагают широкое разнообразие оружия и доспехов. Если вам повезёт, возможно вы найдёте среди представленного разнообразия несколько эльфийских клинков исключительного качества. Для тех, кто предпочитает фейерверки и вспышки, мечам и топорам, в ассортименте у алхимиков они найдут различные кислоты, алхимический огонь и дымовые шашки. Даже маги (и, скорее всего, их представители) могут торговать магическими свитками, волшебными палочками, оружием или другими предметами.

В этой главе описываются обычные и экзотические предметы, которые могут пожелать приобрести персонажи, а также узнать как ими пользоваться и для чего они используются. (Магические предметы описаны в *Руководстве Мастера Подземелий*).

СНАРЯЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

У начинающего персонажа, обычно достаточно золота для приобретения необходимых основных предметов: оружия, какого-то типа доспехов, доступного по его классу (если есть), и различное подручное снаряжение. Когда персонаж участвует в приключениях, и приобретает трофеи, ему может понадобиться больше снаряжения, или лучшего качества. Однако, в первое время, он ограничен своим бюджетом.

НАЧАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ

В каждом классе приведён начальный комплект со списком различного снаряжения (а также различные навыки, различные черты, и т.д.). Если вы хотите самостоятельно снарядить своего персонажа, вы можете разнообразить начальный пакет изменяя некоторое снаряжение по своему усмотрению. Обмен возможен лишь в том случае, если предмет который вы хотите взять, не превышает по стоимости предмет, указанный в списке пакета.

СНАРЯЖЕНИЕ ПО СОБСТВЕННОМУ УСМОТРЕНИЮ

Если вы не желаете принимать стартовый пакет для персонажа вашего класса, вы можете самостоятельно приобрести оружие, доспех и различное снаряжение, предмет за предметом. Вы начинаете со случайной суммой денег определяемой в соответствии с вашим классом, и распределяемой по вашему усмотрению. (Смотрите Таблицу 7-1: Случайное Стартовое Золото). В качестве альтернативы, ваш МП может принять среднее стартовое количество золота для каждого персонажа как указано в Таблице 7-1.

Отметьте себе, что приобретение стартового снаряжения в какой-то мере абстрактно. Ваш персонаж не ходит по магазинам и не приобретает эти предметы один за одним. Эти предметы могли достаться по наследству от родителей, или даны в подарок, снаряжение от хозяев, инвентарь, выданный когда персонаж находился на военной службе, добыча полученная благодаря обману, и тому подобное.

Учтите, что вашему персонажу необходимо, хотя бы один комплект нормальной одежды. Выберите один из комплектов одежды (это бесплатно, поэтому только один): одежда ремесленника, одежда артиста, одежда исследователя, одежда монаха, одежда крестьянина, одежда учёного, или одежда путешественника (Смотрите Одежда, стр. 130).

Таблица 7-1: Случайное Стартовое Золото

Класс	Кол-во (среднее)	Класс	Кол-во (среднее)
Бард	4d4×10 (100 зм)	Маг	3d4×10 (75 зм)
Варвар	4d4×10 (100 зм)	Монах	5d4 (12 зм 5 см)
Воин	6d4×10 (150 зм)	Паладин	6d4×10 (150 зм)
Вор	5d4×10 (125 зм)	Рейнджер	6d4×10 (150 зм)
Друид	2d4×10 (125 зм)	Чародей	3d4×10 (75 зм)
Жрец	5d4×10 (125 зм)		

ДОСТУПНОСТЬ

Подразумевается, что все описанные предметы в этой главе доступны ИП с возможностью приобретения.

Есть и другие предметы, либо дорогие, либо редко доступные. Вы не найдете их на полке магазина на центральной городской площади. Но ИП с достаточным количеством монет, могут приобрести дорогой предмет найдя в контакт с продавцом, и получить то, что они пожелают. Если же вы хотите приобрести что-то, чего нет в этой главе. В игровых правилах действует одно правило, вы способны приобрести что-либо, но по цене, не превышающей 3000 зм. Приобретение более дорогих предметов, таких как *длинные мечи*+2, вынуждает вас отправиться либо в большой город, где больше выбор редких предметов, или совершить спец-делку, с кем-то, у кого есть в наличии эти предметы, или заплатить дополнительные деньги торговцу, который может раздобыть вам необходимый предмет.

В зависимости от того, в каком вымышленном мире вы находитесь, возможно, приобретение каких-то редких предметов без затруднений, потому что именно в этом мире они не являются редкостью, а возможно наоборот, их ещё сложнее раздобыть. В небольших городках, практически нереально приобрести комплект полного пластинчатого доспеха. МП самостоятельно предопределяет, что широко доступно, а что нет, там где вы находитесь, так как он правит своим миром.

ИМУЩЕСТВО И ДЕНЬГИ

Искатели приключений принадлежат к небольшой группе людей, которые регулярно приобретают разные вещи за деньги. У представителей сельской местности, торговля в основном представляет собой бартер, или натур торговлю, крестьяне обмениваются товарами, платят налоги зерном или сыром. Представители знати в большинстве случаев, в качестве объектов торговли, используют документы или права, такие как, права собственности на шахты, порты и фермерские земли, или проводят торговые операции, применяя золотые слитки, предпочитая измерять золото в килограммах, а не в монетах.

МОНЕТЫ

Наиболее распространённой монетой у искателей приключений является золотая (зм). За золотой вы можете приобрести поясной мешок, 15 метров конопляной верёвки или козу. Опытный ремесленник (но не каждый) может зарабатывать до 1 зм в день. Золотая монета, является стандартной единицей измерения богатства. Когда купцы обсуждают свои торговые сделки о товарах или услугах на сотни или тысячи золотых монет, обычно перечисления вряд ли включают в себя столь крупные суммы денег. Просто перевод товара в золотые более удобен для перевода торговых сделок, и расчёта ожидаемой прибыли. В качестве обмена, или гарантии могут служить золотые слитки, ценные, антикварные товары, ценные бумаги или кредитные письма.

Наиболее превалирующей монетой среди обывателей или горожан, является серебряная монета (см). Золотая монета приравнивается к 10 серебряным. За серебряный можно нанять на день помощника в лабораторию, купить обычную лампу, или обычную пищу из хлеба, лука, печеной репы, и воды.

Каждая серебряная монета приравнивается к 10 медным (мм). За один медный можно купить свечу, факел или кусочек мела. Медные чаще всего встречаются у рабочих и нищих.

В дополнение к золотым, серебряным и медным монетам встречаемым в обиходе, более реже, среди торговцев встречаются платиновые монеты, каждая из которых приравнивается к 10 зм. Эти монеты редко встречаются в обиходе, но искатели приключений могут случайно найти их в древних захороненных сокровищах. Стандартная монета весит 10,0 гр. (*) Точный размер монеты и её вид на стр. 168.

Таблица 7-2: Монеты

Стоимость Обмена				
	ММ	СМ	ЗМ	ПМ
Медная монета (мм) =	1	1/10	1/100	1/1,000
Серебряная (см) =	10	1	1/10	1/100
Золотая (зм) =	100	10	1	1/10
Платиновая (пм) =	1,000	100	10	1

НЕМОНЕТНОЕ БОГАТСТВО

Большая часть богатства или имущества состоит не в монетах. Это живность, зерно, земля, право на сбор налогов, или права на собственность (такие как шахта или лес). Драгоцен-

ные камни и ювелирные изделия также могут выступать в роли отличного переносимого богатства.

Торговля

Различные гильдии, дворяне, королевский двор ведут постоянные торговые операции. Привилегированные компании имеют права на возведение дамб, насыпей на реках, чтобы получить необходимую энергию для работы своих мельниц, вести торговлю на определённых маршрутах, посылать торговые корабли в различные порты, или закупать, продавать особый товар. Гильдии устанавливают цены на контролируемые ими товары и услуги, также решая, кто, имеет, и кто не имеет права заниматься торговлей этими товарами или услугами. Обычно, торговцы обмениваются товарами бартерным способом, избегая использования в своих торговых операциях, крупные денежные суммы. Некоторые виды товаров вы можете увидеть в Таблице 7-3: Товары для Торговли.

Таблица 7-3: Товары для торговли

Цена	Предмет
1 мм	Один фунт пшеницы
2 мм	Один фунт муки или цыпленок
1 см	Один фунт железа
5 см	Один фунт табака или меди
1 зм	Один фунт корицы или коза
2 зм	Один фунт имбиря или перца, или овца
3 зм	Одна свинья
4 зм	Один кв. м льна
5 зм	Один фунт соли или серебра
10 зм	Один кв. м шелка или одна корова
15 зм	Один фунт шафрана или гвоздик, или бык
50 зм	Один фунт золота
500 зм	Один фунт платины

ПРОДАЖА ВЕЩЕЙ

В целом, вы смело можете продать свой товар за половину его цены указанной в списке. Например, персонажи, которые приобрели себе новые комплекты доспехов или оружия, могут продать своё старое снаряжение по 1/2 стоимости от базовой.

Товары являются исключением для правил половины-цены. В таком аспекте, товары весьма стоящий предмет, который можно с лёгкостью обменять на предмет, почти как наличными деньгами. Пшеница, мука, одежда, драгоценные металлы, это всё то, чем обычно торгуют купцы, что позволяет им осуществлять прямые бартерные операции (смотрите Таблицу 7-3: Товары для Торговли). Очевидно и то, что торговцы могут продавать эти товары и за деньги, но в таком случае цена будет завышена, но не настолько высоко, чтобы у вас это вызывало волнение или сомнения.

ОРУЖИЕ

Ваше оружие помогает вам определить, насколько вы боеспособны в различных боевых ситуациях. Смотрите Таблицу 7-5: Оружие, для ознакомления со списком представленного в этой книге оружия.

КАТЕГОРИИ ОРУЖИЯ

Оружие разгруппировано на несколько взаимосвязанных групп или категорий. Эти категории указывают на то, какая черта вам необходима, для умелого использования этим оружием (военное, простое, экзотическое), его применимость в сражении вблизи (рукопашное), или на дистанции (диапазонное, включающее в себя как метание, так и стрельбу), относительное затруднение (облегченное, одноручное, двуручное), а также размер оружия (Маленький, Средний или Большой).

Военное, Простое и Экзотическое Оружие: Любой кроме вора, друида, мага или монаха квалифицирован в использовании всех видов простого оружия. Варвары, воины, палатины и рейнджеры квалифицированы в использовании всех видов простого и военного оружия. Персонажи всех остальных классов, квалифицированы с определённым ассортиментом видов военного оружия, или, возможно, экзотического. Если вы используете оружие, в котором вы не квалифицированы, вы переносите -4 штраф к броскам атаки.

Рукопашное и Стрелковое Оружие: Рукопашное оружие создано для применения в ближнем бою, хотя некоторое, возможно метать. Стрелковое чтобы метать, бросать, стрелять, оно не эффективно в ближнем бою.

Оружие с Диапазоном: К нему относятся: глайвы, гвизармы, пики, длинные копья, рансеуры, шипастые цепи и кнуты. Оружие с диапазоном, это такое рукопашное оружие, которое

позволяет вам атаковать противника находящегося в не смежной с вашей клеткой. Большинство рассмотренного оружия с диапазоном в этой главе – оружие удваивающее зону поражения обладателя, обозначая, что Маленький или Средний персонаж может поразить противника в 3 м от него, но не в смежной клетке. Обычный персонаж Большого размера с оружием с диапазоном, может атаковать существо находящее от него в 4,5–6,0 м, но не смежно стоящих, или существ находящихся в 3 м и ближе от него.

Двойное Оружие: Жуткие цепи, ургоши дварфов, крючковые молоты гномов, двойные топоры орков, посохи и двух клинковые мечи являются двойным оружием. Персонаж способен сражаться обоими концами оружия так, будто он сражается двумя оружиями, но переносит все обычные штрафы за сражение с оружием в каждой руке, персонаж держащий в одной руке одноручное оружие, а во второй облегченный (смотрите Сражение с Оружием в Каждой Руке на стр. 15). Персонаж также может использовать двойное оружие как двуручное, но атаковать только одним окончанием; большинство магов с посохами именно так их и применяют. Существо держащее двойное оружие в одной руке (например человек держащий Маленький двух клинковый меч) не может использовать его как двойное оружие, лишь одно окончание этого оружия может использоваться в одном раунде.

Метательное Оружие: К нему относятся кинжалы, дубины, полу-копья, короткие копья, дротики, метательные копья, метательные топоры, лёгкие молоты, трезубцы, сюрикены и сети. Обладатель применяет свой бонус Силы к повреждению причиняемому метательным оружием (за исключением расплескивающего оружия, такого как снадобье с кислотой; смотрите Метание Расплескивающего Оружия на стр. 15).

Вполне возможно метание оружие не предназначенного для этого (такое как рукопашное оружие, у которого нет числового показателя в колонке Диапазон Поражения в Таблице 7–5), но при метании персонаж переносит –4 штраф к броску атаки. Метание облегченного или одноручного оружия является стандартным действием, а двуручного полноразмерное. Вне зависимости от типа оружия, атака таким оружием несет угрозу критического попадания только при выпадении на кубике 20, и наносит только двойные повреждения. Диапазон поражения такого оружия 3 метра.

Стрелковое Оружие: Лёгкие арбалеты, пращи, тяжёлые арбалеты, короткие луки, составные короткие луки, длинные луки, составные длинные луки, ручные арбалеты, кнуты, скорострельные/многозарядные арбалеты. Для применения большинства стрелкового оружия необходимо две руки (смотрите далее отдельные описания каждого из оружия). Персонаж не переносит бонус по Силе к повреждениям с этого оружия, если только это не специально построенный составной короткий, длинный лук, или праща. Если у персонажа есть штраф по Силе, то он применяет его к броскам повреждения с луков или пращи.

Боеприпасы: Стрелковое оружие использует боеприпасы: стрелы (для луков), арбалетные стрелы/заряды (для арбалетов), или камни/ядра (для пращи). Когда персонаж использует лук, зарядание стрелы свободное действие, для пращи или арбалета зарядка требует времени. В целом, боеприпас попавший во врага уничтожен или бесполезен, а промахнувшийся обычный боеприпас имеет 50% шанс разрушиться или потеряться.

Хотя сюрикены и являются метательным оружием, для их доставания они применяются как боеприпасы, позволяют иметь превосходные или другие типы их (смотрите ниже Превосходное Оружие), а также то, что происходит с ними после метания.

Крошечное, Маленькое, Среднее и Большое Оружие: Размер оружия влияет на то, как эффективно вы им пользуетесь. Его размер сравнивается с вашим размером для определения какое это оружие для вас: легковесное, одноручное, двуручное, или слишком большое для использования.

Облегченное: Облегченное оружие удобно для применения в не основной руке, а также вы можете его не выпускать из рук проводя захват. Облегченное оружие используется в одной руке. Добавляйте бонус Силы (если есть) к броскам повреждение рукопашного оружия если оно держится в основной руке, или половину бонуса Силы обладателя, если облегченное оружие в не основной руке. Вы не получаете особых бонусов, если берёте такое оружие в две руки, бонус Силы применяется только так, будто только удерживается только в основной руке обладателя.

Невооруженный удар всегда принимается как облегченное оружие.

Одноручное: Одноручное оружие можно применять как в основной, так и в не основной руке. Добавляйте бонус Силы обладателя к броскам повреждений рукопашного оружия, или половину бонуса Силы если применяете в не основной руке. Если вы используете это оружие удерживая его обеими руками, вы можете добавлять 1,5 бонуса своей Силы к повреждению (если есть бонус).

Двуручное: Это рукопашное оружие удерживаемое можно использовать более эффективно в двух руках, когда вы наносите повреждение этим оружием, добавляйте 1,5 бонуса вашей Силы (если есть бонус).

Размер Оружия: У каждого оружия есть категория размера, такая как Маленькое, Среднее или Большое. Это определение указывает размер существа на который оно рассчитано. Маленький двуручный меч создан для Маленького существа, такого как халфлинг. Средний длинный меч, создан под Среднее существо, например эльфа. Большой короткий лук сделан под Большое существо, такое как огр.

Категория размера оружия не то же самое что и категория объекта. Средний кинжал (созданный под Среднего персонажа) на самом деле является Крошечным объектом (смотрите Таблицу 9–10: Размер и Класс Доспеха Объектов на стр. 164). Но для оружия указывается категория размера его обладателя. В целом, облегченное оружие (такое как кинжал), объект на две категории размера меньше за своего обладателя, одноручное (длинный меч), объект на одну категорию размера меньше за своего обладателя, а двуручное (двуручный меч), объект того же размера, что и обладатель.

Слишком Большое Оружие для Использования: Существо не может нормально использовать оружие не предназначенное по размеру для него. Накопительный штраф –2 применяется к броскам атак за каждую разницу в размере между размером необходимого обладателя и его текущего хозяина. Тогда, человек удерживающий Маленький кинжал переносит –2 штраф к броскам атак (одна разница в категориях), а огр с Маленьким длинным мечом переносит –4 штраф (разница в две категории). Если существо не квалифицировано в обращении с этим оружием (маг пытающийся сражаться Маленьким боевым топором), то сюда добавляется –4 штраф за отсутствие квалификации в оружие.

Измерение в затратах усилий на применение оружия (где оружие обозначено как облегченное, одноручное или двуручное для данного обладателя), изменяется в один шаг для каждой из категорий размера между размером обладателя и размером существа для которого оно создано. На пример, Маленький двуручный меч (двуручное оружие для Маленького существа), принимается как одноручное оружие для Среднего создания, и как облегченное для Большого. Соответственно, Большой кинжал (облегченное оружие для Большого существа) принимается как одноручное для Среднего, и как двуручное для Маленького существа. Если назначение оружия будет изменяться более чем на облегченное, одноручное или двуручное, то существо и вовсе не может сражаться таким оружием.

Импровизированное Оружие: Иногда можно использовать в бою объект не сделанный как оружие, люди в драке могут использовать от разбитых бутылок или ножек стульев, до метания пивных кружек. Из-за того, что они не создавались для такого применения, все персонажи, использующие их в бою, принимаются как не квалифицированные в их применении, и переносят штраф –4 к своим броскам атаки этого оружия. Их размер и соответствующие повреждения остаются на усмотрение МП, который может сравнивать со списком оружия, находя подходящее сравнение. Например ножка стола идентична дубине, а разбитая бутылка идентична кинжалу. Атака таким оружием несет угрозу критического попадания только при выпадении на кубике 20, и наносит только двойные повреждения. Диапазон метания у импровизированного оружия 3 метра.

КАЧЕСТВО ОРУЖИЯ

Оружие, которым вы пользуетесь, может многое о вас сказать. Вы, возможно, будете использовать как рукопашное, так и стрелковое оружие. Если вы не можете позволить себе выбранные вами рукопашное оружие и стрелковое оружие, решите что для вас важнее.

Размер выбранного вами оружия предопределяет характер применения его вами (одной рукой или обеими), и то, ка-

кое повреждение вы будете им наносить. Двуручное оружие причиняет больше повреждений, но не даёт вам возможности использовать щит, а это может быть компромиссом для вас.

В зависимости от вашего класса, вы умели в обращении с большим или меньшим количеством видов оружия. Если вы увидели оружие, которое вы бы хотели использовать, но его нет в списке оружия вашего класса, то тогда вам необходимо приобрести соответствующую отличительную черту. Смотрите Квалификация в Военном Оружии (стр. 92), Квалификация в Простом Оружии (стр. 93), Квалификация в Экзотическом Оружии (стр. 93).

Лучше обработанное оружие стоит дороже, чем обычное, но более дорогое, не всегда означает более качественное. К примеру, рапира стоит гораздо дороже, чем длинный меч. Для ловкого вора с отличительной чертой Искусное Обращение с Оружием, рапира может стать смертельным оружием, в то время как для воина лучше подойдёт длинный меч.

Выбирая себе оружие не упускайте из виду эти факторы (они приведены как заголовки колонок Таблицы 7–5).

Цена: Это стоимость оружия в золотых (зм) или серебряных (см) монетах. В цену включено различное снаряжение идущее в комплекте с оружием, ножны для меча, колчан для стрел. Цена одинакова как для Маленькой, так и для Средней версии оружия. Большие варианты оружия стоят в два раза дороже.

Повреждение: Это колонка отображает то количество повреждений, которые вы сможете нанести, попав по противнику. Если в повреждении присутствует Колонка «Повр. (Мл)» для Маленького оружия, которым обычно пользуются халфлинги и гномы. Колонка «Повр. (С)» для Среднего типа оружия, такого, каким обычно пользуются карлики, эльфы, полуорки, полуэльфы или люди. Если указаны два диапазона повреждений, например 1d6/1d6 для посоха, то это двойное оружие, используя полную атаку как полнораундовое действие, вы можете проводить одну дополнительную атаку применяя этот вид оружия, за правилами двух оружий (смотрите Двойное Оружие выше, и Сражение с Оружием в Каждой Руке, стр. 15). Для дополнительной атаки используйте второй показатель повреждений.

Таблица 7–4: Повреждения для Крошечного и Большого Оружия даёт показатели для оружия этих размеров. Например, Крошечный длинный меч (например, удерживаемый воином халфлингом или гном под эффектом заклинания *уменьшить персона*) наносит 1d4 повреждений, а Большой двуручный топор (удерживаемый варваром полуорком под эффектом заклинания *увеличить персона*) будет наносить 3d6 повреждений. В *Руководстве Мастера Подземелий* содержится дополнительная информация по оружию и сражению существами меньшими за Маленьких, или больших за Средних.

ТАБЛИЦА 7–4: ПОВРЕЖДЕНИЕ ДЛЯ КРОШЕЧНОГО И БОЛЬШОГО ОРУЖИЯ

Повреждение Среднего Оружия	Повреждение Крошечного Оружия	Повреждение Большого Оружия
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Критическое: В этой колонке отмечается, как применяются правила критических попаданий к этому виду оружия. При критическом попадании, вы выбрасываете повреждение со всеми модификаторами два, три и даже четыре раза, как отмечено в критическом умножении, и суммируете результат вместе.

Исключение: Бонусное повреждение, отмеченное как дополнительный кубик, в таких атаках как коварная у вора, или у пылающего меча, не умножаются, если вы провели критическое попадание.

×2: При критическом попадании, оружие наносит двойные повреждения.

×3: При критическом попадании, оружие наносит тройные повреждения.

×3/×4: При критическом попадании, одно окончание двойного оружия наносит тройные повреждения. У второго

увеличиваются на четыре.

×4: Оружие причиняет учетверённое повреждение.

19-20/×2: Угрожающим показателем (возможным для нанесения критического попадания) являются выброшенные на кубике числа 19 или 20 (вместо только 20), в таком случае оно причиняет двойные повреждения. (Угрожающий диапазон оружия 19-20).

18-20/×2: Угрожающим показателем (возможным для нанесения критического попадания) являются выброшенные на кубике числа 18, 19 или 20 (вместо только 20), в таком случае оно причиняет двойные повреждения. (Угрожающий диапазон оружия 18-20).

Диапазон: Любая атака проведенная в рамках своего диапазона не облагается штрафами, так, стрела выпущенная из короткого лука (диапазон 18 м) может без штрафов поразить врагов в пределах 17,99 м. Однако, за каждый полный дополнительный диапазон, начисляется суммирующийся –2 штраф к броску атаки. Так, лучник, стреляющий из короткого лука на дистанцию 60 метров, переносит штраф в –6 (так как диапазон 60 метров, это три дополнительных диапазона, но не четыре). У метательного оружия, такого как метательный топор, максимальное ограничение в количестве диапазонов пять. У стрелкового оружия, такого как луки, десять.

Вес: В этой колонке приведён вес соответствующего оружия Среднего размера. Половина от этого числа для Маленьких версий оружия, и двойное для Больших.

Тип: Оружие классифицируется по определённому типу наносимого вреда: колющее, рубящее, ударное/дробящее. Некоторые существа могут быть частично или полностью неуязвимыми к атакам определённых типов оружия. К примеру, скелет переносит меньше повреждений от рубящего и колющего оружия.

Некоторое оружие наносит повреждение нескольких типов (например утренняя звезда, наносящая как колющее так и дробящее повреждение). Если у оружия два типа повреждений, то оно не наносит половину одного и половину другого, а полное обоих типов. Поэтому если у оружия указаны два типа, то существо должно быть иммунным к обоим типам повреждений, чтобы не переносить повреждений от данного вида оружия.

В некоторых случаях, оружие может наносить тип повреждения на выбор (например, кинжал, который может наносить или рубящее или колющее повреждение). В ситуации, где тип повреждения играет роль, обладатель оружия должен указывать тип повреждения для своего оружия.

Особое: У некоторого оружия есть особые способности, такие как диапазон. Смотрите описание оружия.

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

Описание всех видов оружия указанного в Таблице 7–5: Оружие, вместе со специальными свойствами для обладателя «вас», вы найдёте здесь. Расплескивающееся оружие рассмотрено в разделе Особые Вещества и Предметы на стр. 127.

Алебарда: Обычно, вы наносите удары, наконецником алебарды похожим на лезвие топора, но, острие на её верхушке, очень эффективно против врагов проводящих стремительную атаку. Если у вас есть действие готовности для установки алебарды против стремительно несущихся противников, то при удачной атаке вы наносите двойные повреждения стремительно несущемуся персонажу.

Из-за того, что у алебарды сади расположен крюк, вы также можете использовать её для атак опрокидывания. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить алебарду из рук.

Арбалет, Лёгкий: Вы перезаряжаете этот арбалет, натягивающим рычагом. Перезарядка этого арбалета действие равное передвижению, провоцирующее благоприятные атаки.

Для эффективного использования этого оружия, вы должны удерживать его в обеих руках, вне зависимости от размера использующего. Вы можете выстрелить, но не перезарядить одной рукой с такого арбалета со штрафом –2. Персонаж способен выстрелить из лёгких арбалетов, удерживая каждый в своей руке, но, перенося штрафы так, как будто удерживает два облегченных оружия (смотрите Таблицу 8–10: Штрафы за Сражение с Оружием в Каждой Руке, стр. 15). Эти штрафы совокупные со штрафами за стрельбу из одной руки.

Арбалет, Ручной: Это экзотическое оружие, распространено среди воров, а также тех, кто предпочитает скрытность

над силой. Вы способны нести незаметно ручной арбалет в рукаве. Перезарядка ручного арбалета, действие равное передвижению, которое провоцирует благоприятную атаку.

Вы можете выстрелить, но не перезарядить одной рукой с такого арбалета, без штрафа. Вы можете стрелять с такого арбалета держа по каждому в руках, но при этом переносите штраф к атакам как будто сражаетесь двумя облегченными оружиеми (смотрите Таблицу 8–10: Штрафы за Сражение с Оружием в Каждой Руке, стр. 15).

Арбалет, Самозвондой: Этот арбалет содержит пять арбалетных стрел (легкий или тяжелый). Пока в нём есть арбалетные стрелы, вы можете стрелять из него в соответствии со своим количеством атак, нажимая перезаряжающийся рычаг (свободное действие). Зарядка новой кассеты с пятью стрелами полнораундовое действие провоцирующее благоприятную атаку.

Вы можете стрелять с такого арбалета держа по каждому в руках, но потому же типу, что и для обычных арбалетов его размера. однако для нормальной перезарядки арбалета рычагом, вы должны стрелять из него держа в обеих руках, а также и для зарядки новой кассеты со стрелами.

Арбалет, Тяжёлый: Вы заряжаете тяжёлый арбалет, вращая небольшую рукоятку. Перезарядка арбалета полноразмерное действие, провоцирующее благоприятную атаку.

Для эффективного использования этого оружия, вы должны удерживать его в обеих руках. Однако вы можете выстрелить, но не перезарядить одной рукой, с такого арбалета, со штрафом -4. Персонаж способен выстрелить из тяжёлых арбалетов, удерживая каждый в своей руке, но, перенося штрафы так, как будто удерживает два одноручных оружия (смотрите Таблицу 8-10: Штрафы за Сражение с Оружием в Каждой Руке, стр. 15_). Эти штрафы совокупные со штрафами за стрельбу из одной руки.

Абралетная стрела/заряд: Эти можно использовать как облегченное импровизированное оружие, но атаки, таким образом, переносят -4 штраф, и наносят повреждение как кинжал их размера (крит. множитель $\times 2$). Абралетные стрелы идут в комплекте с деревянным футляром, в котором содержится до 10 стрел. Стрела попавшая в цель уничтожена, если выстрел увенчался промахом, существует 50% шанс что она будет поломана или утеряна.

Бола: Комплект бола состоит из двух или трех тяжелых деревянных шаров, связанных между собой шнуром. Из-за того, что бола может обвиться вокруг ноги или другой конеч-

ности врага, вы можете использовать это оружие, чтобы проводить дистанционную атаку опрокидывания. При использовании бола вы не можете опрокинуть ею сами себя.

Булава, Легкая или Тяжёлая: Булава изготавливается из металла, даже рукоятка, что делает её прочной, и очень устойчивой к поломке.

Гвизарма: У гвизармы есть диапазон. Вы можете наносить удары по врагам находящимся в пределах 3-х метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов.

Из-за того, что у гвизармы изогнутое лезвие, вы также можете использовать её для атак опрокидыванием. Если вас попытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить гвизарму из рук.

Глайв: У глайва есть диапазон. Вы можете наносить удары по врагам находящимся в пределах 3-х метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов.

Дротик: Дротик напоминает по себе большую стрелу с утяжелённым наконечником. В целом он смахивает на маленькое метательное копье.

Доспех с Шипами: Вы можете снабдить свои доспехи шипами, которые могут наносить повреждения при захвате, или как отдельная атака. Смотрите Доспехи далее в этой главе.

Дубина: Деревянную дубину, можно с легкостью найти где-нибудь в лесу, всевозможной разновидности, абсолютно бесплатно.

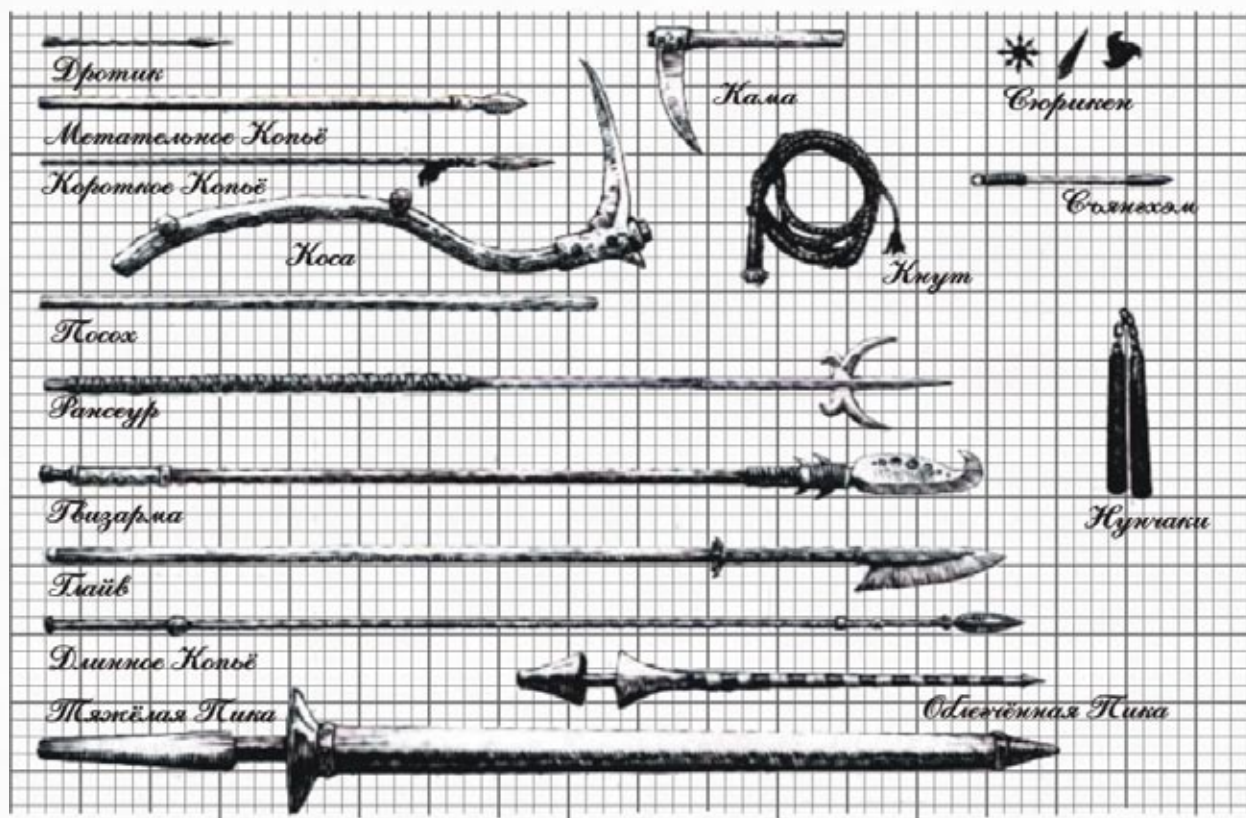
Дубинка: Дубинка очень удобна, если вам необходимо обездвигнуть, оглушить оппонента, но при этом не убить его.

Дубина, Двуручная: Это оружие, двуручный вариант стандартной дубины. Очень часто она обита гвоздями или шипами, или на ней закреплены металлические колья.

Кама: Монах применяющий каму, может наносить свои базовые невооружённые атаки, включая повышенное количество атак в раунд, вместе с соответствующими модификаторами атаки (смотрите Главу 3: Классы).

Из-за своей формы каму можно применять для атак опрокидывания. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить каму из рук

Кинжал: Кинжал наиболее распространенное вторичное оружие. Вы получаете +2 бонус к проверкам Ловкости Рук при укрывании кинжала на теле (смотрите описание навыка



Ловкость Рук на стр. 78).

Кинжал, Прокалывающий: В этот кинжал вкладывается вся сила удара держащего его в руках, делая атаки этим кинжалом очень серьёзными.

Кирка, Легкая или Тяжёлая: Кирка создана для нанесения концентрированного мощного проникающего удара в небольшую точку. Легкая или тяжёлая кирка похожа на кирку шахтёров, но разработана специально для военных действий.

Кнут: Кнут причиняет временное повреждение. Он не причиняет никаких повреждений существам, у которых хотя бы +1 в Классе Доспеха из-за доспехов, или +3 природный бонус доспеха. Хотя, если он находится в ваших руках, он воспринимается как рукопашное оружие, с диапазоном 4,5 метра, без штрафов. В добавок, это оружие применяется против нескольких врагов в зоне поражения (включая смежных).

Применение кнута провоцирует благоприятную атаку, будто вы используете стрелковое оружие.

Так как кнут может обкрутиться вокруг ноги противника, или его другой конечности, вы способны с этим оружием, проводить атаки опрокидывания. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить кнут из рук.

Когда вы применяете кнут, вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избежания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Вы можете использовать черту Искусное Обращение с Оружием (смотрите стр. 92), чтобы использовать свой мо-

дификатор Ловкости к броскам атаки, вместо модификатора Силы, даже если кнут по размеру не является для вас облегченным оружием.

Копьё: Самое простое из существующих видов оружие, чаще всего используется друидами ил чародеями. Его можно метать. Если у вас есть действие готовности для установки копья против стремительно несущихся противников, то при удачной атаке вы наносите двойные повреждения стремительно несущемуся персонажу.

Копьё, Длинное: У длинного копья есть диапазон. Вы можете наносить удары по оппонентам, в пределах 3 метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов. Если у вас есть действие готовности для установки копья против стремительно несущихся противников, то при удачной атаке вы наносите двойные повреждения стремительно несущемуся персонажу.

Копьё, Короткое: Из-за того, что это копьё не столь длинное как обычное длинное копьё, его можно метать.

Копьё, Метательное: Это прочное, лёгкое и гибкое оружие, предназначенное для метания. Вы можете использовать его в рукопашном бою, но так оно не очень эффективно. Так как оно не предназначено для рукопашного боя, то все персонажи с ним в рукопашном бою, считаются некавалифицированными и переносят штраф -4 к броскам атаки.

Коса: Она напоминает по внешнему виду ту же сельскохозяйственную утварь, но, эта коса специально сбалансирована и усилена для боевых действий. Форма косы предназначена для нанесения мощных режущих ран, которые наносит раз-

ТАБЛИЦА 7-5: ОРУЖИЕ
Простое Оружие

Рукопашное Оружие	Цена	Повр (Мл)	Повр (С)	Критич.	Диапазон	Вес ¹	Тип ²
<i>Невооружённые Атаки</i>							
Перчатка	2 зм	1d2	1d2	—	—	0,45 кг.	Дробящее
Невооруженный Удар	—	1d2 ³	1d3 ³	×2	—	—	Дробящее
<i>Облегченное Рукопашное Оружие</i>							
Кинжал	2 зм	1d3	1d4	19–20/×2	3,0 м	0,45 кг.	Колющее или рубящее
Кинжал, прокалывающий	2 зм	1d3	1d4	×3	—	0,45 кг.	Колющее
Шипованная Перчатка	5 зм	1d3	1d4	×2	—	0,45 кг.	Колющее
Булава, облегченная	5 зм	1d4	1d6	×2	—	1,8 кг.	Дробящее
Сerp	6 зм	1d4	1d6	×2	—	0,9 кг.	Рубящее
<i>Одноручное Облегченное Оружие</i>							
Булава, утяжелённая	12 зм	1d6	1d8	×2	—	5,4 кг.	Дробящее
Дубина	—	1d4	1d6	×2	3,0 м	1,35 кг.	Дробящее
Короткое копьё ⁴	1 зм	1d4	1d6	×3	3,0 м	1,35 кг.	Колющее
Утренняя Звезда	8 зм	1d6	1d8	×2	—	3,6 кг.	Дробящее и колющее
<i>Двуручное Рукопашное</i>							
Длинное Копьё ⁴	5 зм	1d6	1d8	×3	3,0 м	4,0 кг.	Колющее
Посох ⁵	—	—	1d6/1d6	×2	—	1,8кг.	Дробящее
Копье	2 зм	1d6	1d8	×3	6,0 м	2,25 кг.	Колющее
<i>Стрелковое Оружие</i>							
Арбалет, лёгкий	35 зм	1d6	1d8	19–20/×2	24,0 м	2,7 кг.	Колющее
Арбалетные стрелы (10)	1 зм	—	—	—	—	0,45 кг.	—
Дротик	5 см	1d3	1d4	×2	6,0 м	0,25 кг.	Колющее
Праща	—	1d3	1d4	×2	15,0 м	0 кг.	Дробящее
Ядра, пули пращи (10)	1 см	—	—	—	—	2,25 кг.	—
Арбалет, тяжёлый	50 зм	1d8	1d10	19–20/×2	36,0 м	4,0 кг.	Колющее
Арбалетные стрелы (10)	1 зм	—	—	—	—	0,45 кг.	—
Метательное копье	1 зм	1d4	1d6	×2	9,0 м	0,9 кг.	Колющее
<i>Военное Оружие</i>							
Рукопашное Оружие	Цена	Повр (Мл)	Повр (С)	Критич.	Диапазон	Вес ³	Тип ²
<i>Облегченное Рукопашное Оружие</i>							
Дубинка	1 зм	1d4 ³	1d6 ³	×2	—	1,35 кг.	Дробящее
Молот, облегчённый	1 зм	1d3	1d4	×2	6,0 м	0,9 кг.	Дробящее
Кирка, облегчённая	4 зм	1d3	1d4	×4	—	1,8 кг.	Колющее
Короткий Меч	10 зм	1d4	1d6	19–20/×2	—	1,35 кг.	Колющее
Кукри	8 зм	1d3	1d4	18–20/×2	—	1,35 кг.	Рубящее
Топор, метательный	8 зм	1d4	1d6	×2	3,0 м	1,8 кг.	Рубящее
Топор ручной	6 зм	1d6	1d6	×3	—	2,25 кг.	Рубящее
Щит лёгкий	особая	1d2	1d3	×2	—	особый	Дробящее
Шипастый доспех	особая	1d4	1d6	×2	—	особый	Колющее
Щит с шипами лёгкий	особая	1d3	1d4	×2	—	особый	Колющее
<i>Одноручное Рукопашное Оружие</i>							
Боевой Молот	12 зм	1d6	1d8	×3	—	2,25 кг.	Дробящее
Боевой Топор	10 зм	1d6	1d8	×3	—	2,7 кг.	Рубящее
Длинный Меч	15 зм	1d6	1d8	19–20/×2	—	1,8 кг.	Рубящее
Кирка, тяжёлая	8 зм	1d4	1d6	×4	—	2,7 кг.	Колющее
Рапира	20 зм	1d4	1d6	18–20/×2	—	0,9 кг.	Колющее
Скимитар	15 зм	1d4	1d6	18–20/×2	—	1,8 кг.	Рубящее
Трезубец	15 зм	1d6	1d8	×2	3,0 м	1,8 кг.	Колющее
Цеп	8 зм	1d6	1d8	×2	—	2,25 кг.	Дробящее
Щит тяжёлый	особая	1d3	1d4	×2	—	особый	Дробящее
Щит тяжёлый с шипами	особая	1d4	1d6	×2	—	особый	Колющее

рушительное лезвие косы, а также колющие удары острым концом лезвия.

Из-за её формы, вы можете проводить атаки опрокидывания косой. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить косу из рук.

Кривой Нож (Кукри): Это тяжёлый изогнутый кинжал, с острым лезвием на внутренней стороне изгиба.

Латные Рукавицы: Эти металлические перчатки защищают ваши руки, и дают возможность нанесения вами нормального повреждения в невооружённых ударах, а не временного. Но в любом случае, удар в рукавице принимается как невооружённый удар. Стоимость и вес, указаны для одной латной рукавицы. Средние, и тяжёлые типы доспехов (исключение нагрудная пластина), идут в комплекте с латными рукавицами.

Латные Рукавицы с Шипами: Ваш оппонент, не может использовать действие обезоруживания, чтобы снять с вас рукавицы с шипами. Стоимость и вес указаны для одной рукавицы. Атака с шипастой латной рукавицы, считается как вооружённая.

Лук, Длинный: Для его использования у вас должны быть свободны как минимум две руки. Этот лук слишком большой, чтобы из него стрелять верхом. Если у вас есть штраф по Силе, применяйте его при бросках атак. Если есть бонус по Силе, то применяйте его для бросков повреждения

составных луков, в обычных не применяется.

Лук, Длинный, Составной: Для его использования у вас должны быть свободны как минимум две руки. Вы можете стрелять из этого лука верхом. Составные луки изготавливаются из переплетённых слоев дерева, рога или кости, его форма сразу изогнута, что означает, что он сохраняет форму, напоминающую лук даже без тетивы. Их могут делать с особо усиленным натяжением, что дает преимущества при использовании таких луков персонажами с высокой Силой. Если у вас бонус по Силе, ниже за показатель Силы лука, вы переносите -2 штраф к броскам атаки при стрельбе из него. Обычный составной лук требует показатель Силы с модификатором +0 для использования. Составной длинный лук может быть сделан под более высокий показатель параметра (более сильно натянут), чтобы давать преимущество более сильным персонажам; эта особенность позволяет добавлять вам бонус по Силе к повреждениям, до максимального показателя отмеченного в описании лука. Каждый пункт бонуса по Силе даруемый луком, добавляет 100 зм к его стоимости. Например, составной длинный лук (с +1 бонусом по Силе) будет стоить 200 зм, а составной длинный лук с (+4 бонусом по Силе) будет стоить 500 зм.

Например, у Тордека +2 бонус по Силе. С обычным луком у него нет модификаторов к броскам повреждений. За 200 зм он может приобрести составной длинный лук (+1 бонус по Силе), что даст ему +1 бонус к броскам повреждений. За 300

Двуручное Рукопашное Оружие

Алебарда	10 зм	1d8	1d10	×3	—	5,4 кг.	Колющее или рубящее
Глайв ⁴	8 зм	1d8	1d10	×3	—	4,5 кг.	Рубящее
Гвизарма ⁴	9 зм	1d6	2d4	×3	—	5,4 кг.	Рубящее
Двуручная Дубина	5 зм	1d8	1d10	×2	—	3,6 кг.	Дробящее
Двуручный Меч	50 зм	1d10	2d6	19–20/×2	—	3,6 кг.	Рубящее
Двуручный Топор	20 зм	1d10	1d12	×3	—	5,4 кг.	Рубящее
Пика ⁴	10 зм	1d6	1d8	×3	—	4,5 кг.	колющее
Коса	18 зм	1d6	2d4	×4	—	4,5 кг.	Колющее или рубящее
Рансеур ⁴	10 зм	1d6	2d4	×3	—	5,4 кг.	Колющее
Цеп, тяжёлый	15 зм	1d8	1d10	19–20/×2	—	4,5 кг.	Дробящее
Ятаган/Искривлённый меч	75 зм	1d6	2d4	18–20/×2	—	3,6 кг.	Рубящее

Стрелковое Оружие

Короткий Лук	30 зм	1d4	1d6	×3	18,0 м	0,9 кг.	Колющее
Стрелы (20)	1 зм	—	—	—	—	1,35 кг.	—
Составной Короткий Лук	75 зм	1d4	1d6	×3	21,0 м	0,9 кг.	Колющее
Стрелы (20)	1 зм	—	—	—	—	1,35 кг.	—
Длинный Лук	75 зм	1d6	1d8	×3	30,0 м	1,35 кг.	Колющее
Стрелы (20)	1 зм	—	—	—	—	1,35 кг.	—
Составной Длинный Лук	100 зм	1d6	1d8	×3	33,0 м	1,35 кг.	Колющее
Стрелы (20)	1 зм	—	—	—	—	1,35 кг.	—

Экзотическое Оружие

Рукопашное Оружие	Цена	Повр (Мл)	Повр (С)	Критич.	Диапазон	Вес	Тип**
<i>Облегченное Рукопашное Оружие</i>							
Кама	2 зм	1d4	1d6	×2	—	0,9 кг.	Рубящее
Нунчаки	2 зм	1d4	1d6	×2	—	0,9 кг.	Дробящее
Сьянгхэм	3 зм	1d4	1d6	×2	—	0,45 кг.	Колющее
Сай	1 зм	1d3	1d4	×2	3,0 м	0,45 кг.	Дробящее

Одноручное Рукопашное Оружие

Боевой топор карликов	30 зм	1d8	1d10	×3	—	3,6 кг.	Рубящее
Кнут ⁴	1 зм	1d2 ³	1d3 ³	×2	4,5 м	0,9 кг.	Рубящее
Палаш	35 зм	1d8	1d10	19–20/×2	—	2,7 кг.	Рубящее

Двуручное Рукопашное Оружие

Двойной орочий топор ⁵	60 зм	1d6/1d6	1d8/1d8	×3	—	11,25 кг.	Рубящее
Крючковатый молот гномов ⁵	20 зм	1d6/1d4	1d8/1d6	×3/×4	—	2,7 кг.	Дробящее и колющее
Двух-кинжальный меч ⁵	100 зм	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/×2	—	9,0 кг.	Рубящее
Ужасный цеп ⁵	90 зм	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	9,0 кг.	Дробящее
Ургош дварфов ⁵	50 зм	1d6/1d4	1d8/1d6	×3	—	11,25 кг.	Рубящее или колющее

Цепь с шипами ⁴	25 зм	1d6	2d4	×2	—	9,0 кг.	Колющее
----------------------------	-------	-----	-----	----	---	---------	---------

Стрелковое Оружие

Бола	5 зм	1d3 ³	1d4 ³	×2	3,0 м	0,9 кг.	Дробящее
Арбалет ручной	100 зм	1d3	1d4	19–20/×2	9,0 м	0,9 кг.	Колющее
Арбалетн. стрелы (10)	1 зм	—	—	—	—	0,45 кг.	—
Сюрикен (5)	1 зм	1	1d2	×2	3,0 м	0,23 кг.	Колющее
Арбалет, самовзводной, легкий	250 зм	1d6	1d8	19–20/×2	24,0 м	2,7 кг.	Колющее
Арбалетн. стрелы(5)	1 зм	—	—	—	—	0,45 кг.	—
Арбалет, самовзводной, тяжелый	400 зм	1d8	1d10	19–20/×2	36,0 м	5,4 кг.	Колющее
Арбалетн. стрелы(5)*	1 зм	—	—	—	—	0,45 кг.	—
Сеть*	20 зм	—	—	—	3,0 м	2,7 кг.	*

1 Вес указан для Среднего оружия. Маленькое оружие весит половину от указанного, Большое в два раза больше.

2 Когда указано два типа, то оружие повреждает обоими типами если написано «и», или типом на выбор (игрок выбирает во время атаки) если написано «или».

3 Оружие наносит временное повреждение, а не стандартное.

4 Оружие с диапазоном (диапазонное).

5 Двойное оружие.

зм он может купить лук дающий ему +2 бонус по Силе. А заплатив 400 зм за составной лук дающий (+3 бонус по Силе), он получит все также +2 бонус к броскам повреждений из этого лука, но также будет переносить -2 штраф к атакам, так как его Силы недостаточно для применения этого лука. Этот лук не может давать ему более высокий бонус, чем уже есть у него.

Для целей квалификации в оружии и прочих черт, составной длинный лук принимается как обычный длинный лук. То есть, если у вас есть Фокусировка на Оружии (длинный лук), эта черта применяется как к обычным длинным лукам, так и к составным.

Лук, Короткий: Для его использования у вас должны быть свободны как минимум две руки. Вы можете стрелять из этого лука верхом. Если у вас есть штраф по Силе, применяйте его при бросках атак. Если есть бонус по Силе, то примените его для бросков повреждения составных луков, в обычных коротких луках он не применяется.

Лук, Короткий, Составной: Для его использования у вас должны быть свободны как минимум две руки. Вы можете стрелять из этого лука верхом. Составные луки изготавливаются из переплетённых слоев дерева, рога или кости, его форма сразу изогнута, что означает, что он сохраняет форму, напоминая лук даже без тетивы. Их могут делать с особо усиленным натяжением, что дает преимущества при использовании таких луков персонажами с высокой Силой. Если ваш бонус по Силе, ниже за показатель Силы лука, вы переносите -2 штраф к броскам атаки при стрельбе из него. Обычный составной лук требует показатель Силы с модификатором +0 для использования. Составной короткий лук может быть сделан под более высокий показатель параметра (более сильно натянут), чтобы давать преимущество более сильным персонажам; эта особенность позволяет добавлять вам бонус по Силе к повреждениям, до максимального показателя отмеченного в описании лука. Каждый пункт бонуса по Силе даруемый луком, добавляет 75 зм к его стоимости. Например, составной короткий лук (с +1 бонусом по Силе) будет стоить 150 зм, а составной короткий лук с (+4 бонусом по Силе) будет стоить 375 зм.

Например, у Тордека +2 бонус по Силе. С обычным луком у него нет модификаторов к броскам повреждений. За 150 зм он может приобрести составной короткий лук (+1 бонус по Силе), что даст ему +1 бонус к броскам повреждений. За 225 зм он может купить лук дающий ему +2 бонус по Силе. А за-

платив 300 зм за составной лук дающий (+3 бонус по Силе), он получит все также +2 бонус к броскам повреждений из этого лука, но также будет переносить -2 штраф к атакам, так как его Силы недостаточно для применения этого лука. Этот лук не может давать ему более высокий бонус, чем уже есть у него.

Для целей квалификации в оружии и прочих черт, составной короткий лук принимается как обычный длинный лук. То есть, если у вас есть Фокусировка на Оружии (короткий лук), эта черта применяется как к обычным коротким лукам, так и к составным.

Меч, Двуручный: Почти все искатели приключений считают, что двуручный меч лучшее оружие для рукопашного боя. Он надёжный и очень сильный в сражении.

Меч, Двухклинковый: Этот меч двойное оружие. Вы можете им сражаться как с оружием в каждой руке, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с оружием в каждой руке, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотрите Сражение с Оружием в Каждой Руке, стр. 15). Существо, удерживающее двухклинковый меч в одной руке, не может использовать его как двойное оружие.

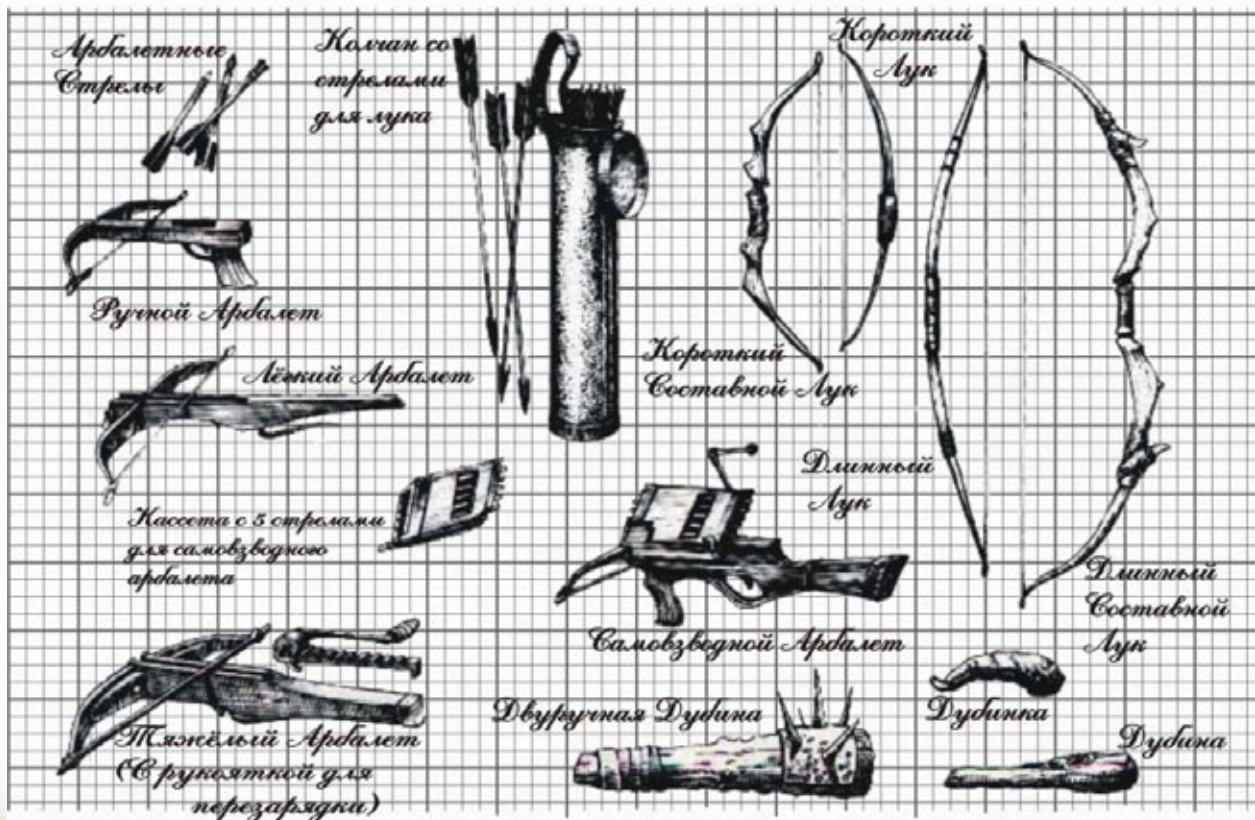
Меч, Длинный: Это классическое, прямое лезвие. Оружие, воплощающее в себе рыцарство и доблесть. Оно излюбленное оружие паладинов.

Меч, Короткий: Этот меч популярен как не основное оружие.

Меч, Палаш: Палаш, также известный как полуторный меч, слишком крупное оружие, чтобы использовать его в одной руке без специальных тренировок, поэтому он относится к экзотическому оружию. Персонаж может использовать палаш как военное оружие, но удерживая его в двух руках.

Молот, Боевой: Это излюбленное оружие дварфов, одноручная кувалда или булава с очень большим и тяжёлым наконечником.

Молот, Гномов Крючковатый: Этот молот двойное оружие. Вы можете им сражаться как двумя оружиями, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с двумя оружиями в руках, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотрите Сражение с Оружием в Каждой Руке, стр. 15). Существо удерживающее двойное оружие в одной руке, не может использовать его как двойное оружие, только одно окончание в раунде. Тупой наконечник молота наносит дробящие повреждения, причиняя



1d6 вреда (×3 крит.). Его крюк наносит колющее повреждение 1d4 (×4 крит.). Как основное оружие, вы можете использовать любое окончание оружия.

Вы можете использовать крюк молота для атак опрокидывания. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить молот из рук.

Для гномов это оружие принимается как военное.

Молот, Облегченный: Эта небольшая кувалда, достаточно лёгкая чтобы её метать. Он очень распространена среди дварфов.

Невооружённый Удар: Персонаж среднего размера наносит 1d3 временных повреждений своим невооружённым ударом, это может быть удар кулаком, удар ногой, головой, или другой тип атаки. Маленькие по размеру персонажи наносят 1d2 временных повреждений. Монах и любой персонаж с чертой Улучшенный Невооружённый Удар может наносить временные или постоянные повреждения, на его усмотрение. Повреждение от невооружённого удара принимается как от оружия, для эффектов дающих вам бонус от бросков повреждения оружием.

Невооружённый удар всегда принимается как облегченное оружие. Вы можете взять черту Искусное Обращение с Оружием (стр. 92), чтобы использовать свой модификатор Ловкости к броскам атаки, вместо модификатора Силы, при проведении невооружённых атак.

Нунчаки: Нунчаки специальное оружие монаха. С ним он может наносить свои базовые невооружённые атаки, включая повышенное количество атак в раунд, вместе с соответствующими модификаторами атаки. С нунчаками вы получаете +2 бонус к встречным броскам атаки при обезоруживании противника (включая и бросок избежания обезоруживания самому, при неудачной предыдущей попытке).

Пика: Пика наносит двойные повреждения, если находится в руках всадника, сидящего верхом на лошади скачущей галопом. У пики есть диапазон. Вы можете наносить удары по оппонентам, в пределах 3 метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов.

Будучи верхом на скакуне, вы можете использовать пикой держа в одной руке.

Полу-копье: Это уменьшенная версия копья, очень эффективная для Маленьких по размеру персонажей.

Посох: Это излюбленное оружие путешественников, крестьян, торговцев, монахов, рейнджеров и магов. Посох

двойное оружие. Вы можете им сражаться как двумя оружиями, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с двумя оружиями в руках, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотрите Сражение с Оружием в Каждой Руке, стр. 15). Существо, удерживающее двойное оружие в одной руке, не может использовать его как двойное оружие.

Посох является специальным оружием для монаха (смотрите Главу 3: Классы). Это дает ему возможность использовать с посохом свои особые способности.

Праща: Праща метает ядра/камни. Её не так легко использовать в стрельбе как арбалет, и она не настолько мощная как лук, но она дешёвая, и её легко изготовить из подручных материалов. Друиды и халфлинги обожают пращи. При метании из пращи вы применяете к броскам повреждений свой модификатор Силы, как и с любым другим метательным оружием. Одной рукой вы можете одновременно стрелять, но не заряжать. Зарядка пращи действие передвижения, которое требует две руки и провоцирует благоприятную атаку.

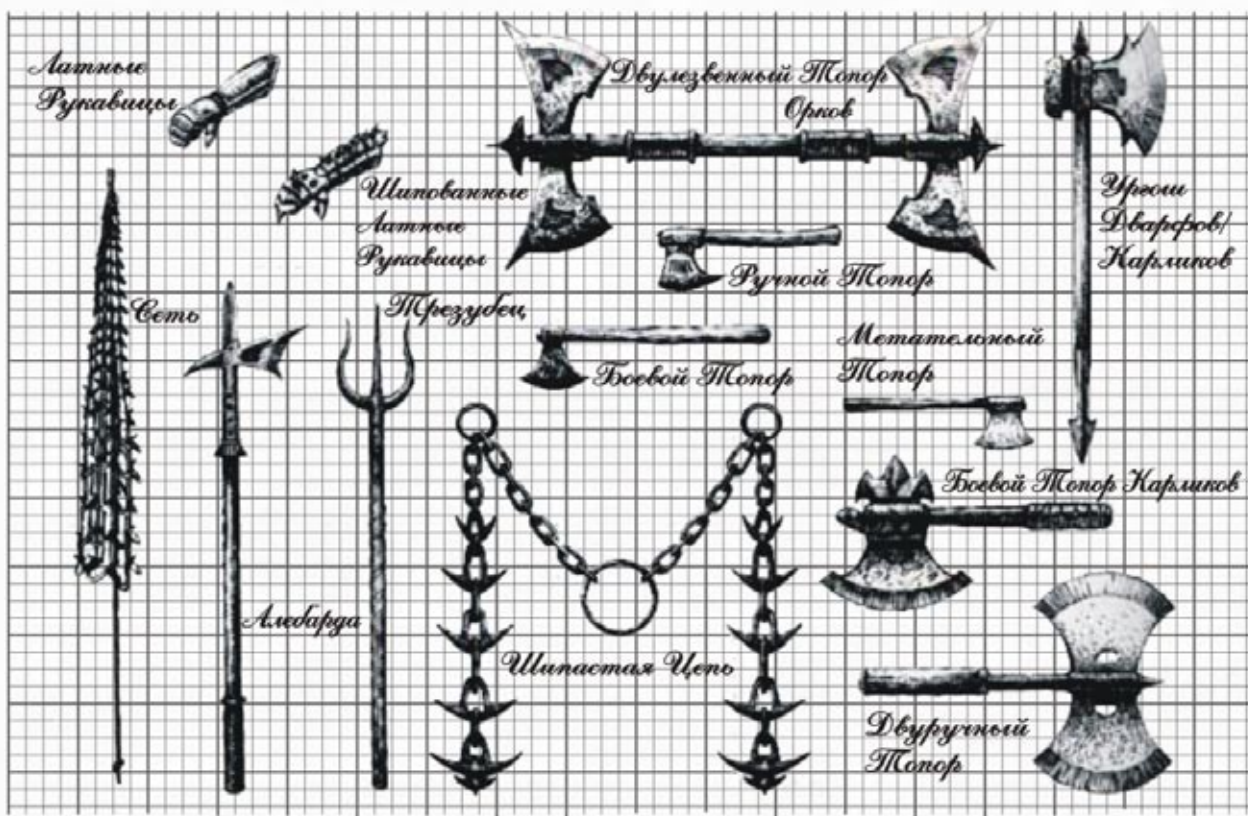
Из пращи вы можете бросать и обычные камни, но камни не такие плотные или круглые как ядра. Поэтому вы можете наносить повреждения такой атакой как оружием сделанным для существа на одну категорию меньше за вас (например, 1d3 вместо 1d4, или 1d2 вместо 1d3), и переносите -1 штраф к броскам атаки.

Пули/ядра для пращи: Пули это круглые сферы, значительно более тяжелые, чем камни того же размера. Они идут в комплекте с кожаным мешочком, содержащим 10 пуль. Пуля попавшая в цель уничтожена, та что мимо, имеет 50% шанс что будет разрушена или утеряна.

Рапира: Вы можете использовать черту Искусное Обращение с Оружием (смотрите стр. 92), чтобы использовать свой модификатор Ловкости к броскам атаки, вместо модификатора Силы, даже если рапира по размеру не является для вас облегченным оружием. Вы не можете удерживать рапиру в двух руках, чтобы наносить 1,5 бонус повреждений от Силы.

Рансеур: У рансеура есть диапазон. Вы можете наносить удары по оппонентам, в пределах 3 метров от вас. Это оружие не применяется против нескольких смежных врагов.

С рансеуром вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избежания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).



Сай: Вилообразные выступы сай предназначены для помощи поимки, и выбивания оружия из рук противника. С сай вы получаете +4 бонус к встречным броскам атак при обезоруживании врага (включая бросок избегания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Сай является специальным оружием для монаха (смотрите Главу 3: Классы). Это дает ему возможность использовать с сай свои особые способности.

Серп: Это оружие напоминает сельскохозяйственный серп, но в качестве оружие он более усилен. Он излюбленное оружие друидов, или любого другого персонажа, который хочет чтобы оружие не вызвало подозрений у стражей.

Из-за своей формы серп можно применять для атак опрокидыванием. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить серп из рук

Сеть: У военной сетки, в её канаты вплетены маленькие шипы-заусенцы, а также приделана верёвка для совладения с опутанными оппонентами. Вы можете применять её для опутывания ваших врагов.

Когда вы метаете сеть, вы проводите стрелковую, касательную атаку против цели. Максимальный диапазон сети 3 метра, и вы не переносите штрафов за этот диапазон. Если вы попали, цель опутана. У опутанного существа -2 штраф к броскам атаки, и -4 штраф к Ловкости. Запутанное существо передвигается лишь с половиной своей скорости, не может бежать и проводить стремительные атаки. Если вы контролируете совладающую верёвку, при успешной проверке Силы, с Силой оппонента, опутанное существо может передвигаться лишь в пределах диапазона верёвки. Если опутанное существо попытается активировать заклинание, оно должно пройти проверку Концентрации (КС 15), в противном случае оно не способно задействовать магию.

Опутанное существо может попытаться выпутаться из сетки через проверку навыка Искусство Побега (КС 20), это полноразрядное действие. У сети 5 хит-поинтов, и она может быть разорвана сильным персонажем, через проверку Силы (КС 25, также полноразрядное действие).

Сеть эффективна против существ, размеры которых находятся в пределах одной категории от вас. Например, Маленький персонаж, удерживающий сеть, может опутать его Крошечное, Маленькое или Среднее существо.

Для эффективного броска, сеть должна быть правильно

сложена. Первый раз, когда вы метаете сеть, вы проводите стандартную проверку стрелковой касательной атаки. Если сеть разложена, вы переносите штраф -4 к своим броскам атаки. Для квалифицированного персонажа с обращением с сетью её улаживание занимает два раунда, для неквалифицированного в два раза дольше.

Скимитар: Изогнутость лезвия этого оружия, делает кромок этого оружия очень острой.

Стрелы: Стрелы можно использовать как облегченное импровизированное оружие, но атаки таким образом переносят штраф -4, и наносят повреждение как кинжал их размера (крит. множитель $\times 2$). Стрелы поставляются в кожаном колчане ёмкостью на 20 стрел. Стрела, попавшая в цель уничтожена, если выстрел увенчался промахом, существует 50% шанс что она будет поломана или утеряна.

Сюрикен: Сюрикен является специальным оружием для монаха (смотрите Главу 3: Классы). Это дает ему возможность использовать с сюрикеном свои особые способности. Сюрикен не может быть использован как рукопашное оружие.

Хотя он и метательное оружие, сюрикены при доставании принимаются как боеприпасы, могут быть обычными и превосходными (смотрите ниже Превосходное Оружие), а также по отношению того, что с ними происходит после метания.

Сьянгхэм: Сьянгхэм является специальным оружием для монаха (смотрите Главу 3: Классы). Это дает ему возможность использовать с сьянгхэмом свои особые способности.

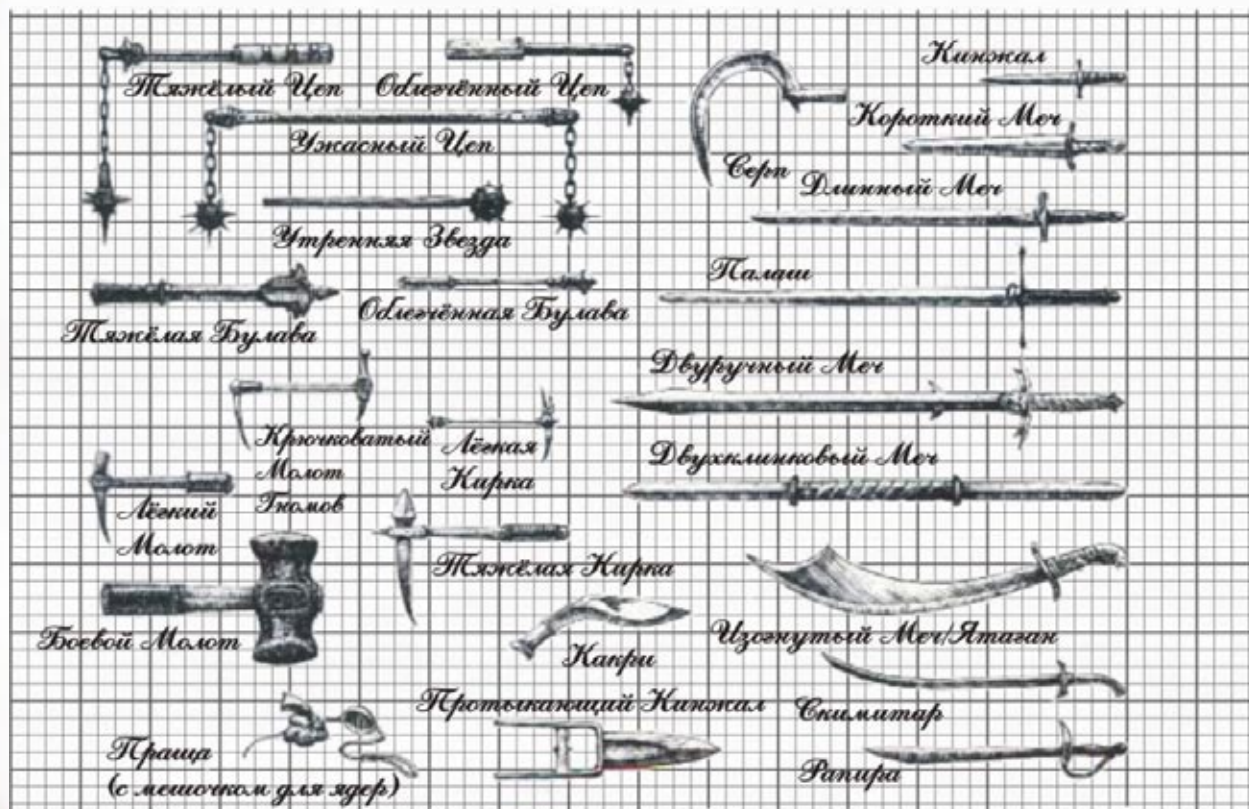
Топор, Боевой: Боевой топор, наиболее распространённое оружие ближнего боя среди дварфов/карликов.

Топор, Боевой Карликов: Это любимое оружие карликов. Одноручная кувалда с большим и широким лезвием.

Топор, Двуручный: Этот большой, тяжёлый топор, любимое оружие у варваров, или любого персонажа, желающего обладать способностью наносить непревзойдённые повреждения.

Топор, Метательный: Метательный топор легче, чем ручной, и более сбалансирован для метания. Воины гномов, очень часто используют такие топоры как для рукопашного, так и для метательного боя.

Топор Орочий, Двойной: Данный топор является двойным оружием. Вы можете им сражаться будто двумя оружиями, но, если вы его так используете, вы переносите все стандартные штрафы, которые получает персонаж сражаясь удерживая два оружия, одно одноручное, а второе облегченное (смотрите Атака с Оружием в Каждой Руке, стр. 15). Как



и подразумевает его название, наиболее чаще им сражаются сильные бойцы орков. Существо, удерживающее двойное оружие в одной руке, такое как огр использующий орочий двойной топор, не может использовать его как двойное оружие.

Топор, Ручной: Дварфы обожают использовать такое оружие, как не основное, в помощь к своему основному.

Трезубец: Это трёхзубцовое колющее оружие, можно метать как полу-копье или короткое копье, но его диапазон метания ниже, так как он не столь аэродинамичен, как вышеперечисленные виды оружия. Если у вас есть действие готовности для установки трезубца против стремительно несущихся противников, то при удачной атаке вы наносите двойные повреждения стремительно несущемуся персонажу.

Ургош Дварфов: Это двойное оружие. Вы можете им сражаться как двумя оружиями, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с двумя оружиями в руках, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотрите Сражение с Оружием в Каждой Руке, стр. 15). Существо, удерживающее ургош дварфов в одной руке, не может использовать его как двойное оружие. Наконечник топора ургоша наносит рубящие повреждения, причиняя 1d8 вреда. Его пика-копье наносит колющее повреждение 1d6 вреда. Как основное оружие, вы можете использовать любой наконечник оружия. Другой же будет не основным.

Если у вас есть действие готовности для установки ургоша против стремительно несущихся противников, то при удачной атаке вы наносите двойные повреждения стремительно несущемуся персонажу.

Также ургош называют копье-топор. Дварфы принимают ургош для себя как военное оружие.

Утренняя Звезда: Это простое оружие совмещает в себе удар дубины, с колющими повреждениями её шипов.

Цеп, Легкий или Тяжёлый: С цепом вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избежания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Вы можете проводить атаки опрокидывания, используя это оружие. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, чтобы не упасть, вы можете выпустить цеп из рук.

Цеп, Ужасный: Это двойное оружие. Вы можете им сражаться как двумя оружиями, но, если вы его так используете, то вы переносите стандартные штрафы за сражение с двумя оружиями в руках, так будто у вас в одной руке одноручное оружие, а во второй облегчённое (Смотрите Сражение с Оружием в Каждой Руке, стр. 15). Существо, удерживающее двойное оружие в одной руке, не может использовать его как двойное оружие, только одно окончание в любом раунде.

Когда вы применяете ужасный цеп, вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избежания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Вы можете проводить атаки опрокидывания, используя это оружие. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, чтобы не упасть, вы можете выпустить цеп из рук.

Цепь, Шипастая: У этого оружия есть диапазон. Вы способны поразить своего врага на расстоянии до 3 метров. В дополнение, в отличие от остального оружия с диапазоном, вы способны поразить нескольких врагов, стоящих на смежных клетках.

Так как цепь может обкрутиться вокруг ноги противника, или его другой конечности, вы способны с этим оружием, проводить атаки опрокидывания. Если вас пытаются опрокинуть, во время вашей же попытки опрокидывания, что бы не упасть, вы можете выпустить цепь из рук.

Когда вы применяете шипастую цепь, вы получаете +2 бонус к вашей встречной атаке, когда вы пытаетесь обезоружить оппонента (включая бросок избежания быть самому обезоруженному, если ваша проверка обезоруживания неудачна).

Вы можете взять отличительную черту Искусное Обращение с Оружием (стр. 92), чтобы использовать модификатор Ловкости, вместо модификатора Силы, при бросках атаки с шипастой цепью, даже если это не легковесное оружие для вас.

Щит, Легкий или Тяжелый: Вы можете наносить удар щитом вместо использования для защиты. Смотрите Доспехи

далее в этой главе.

Щит с Шипами, Легкий или Тяжелый: Вы можете наносить удар щитом с шипами вместо использования для защиты. Смотрите Доспехи далее в этой главе.

Ятаган/Искривленный Меч: Этот меч больше напоминает двуручный скимитар. Он изогнут, что даёт ему более острое, эффективное лезвие.

ПРЕВОСХОДНОЕ ОРУЖИЕ

Это великолепно сделанное оружие напоминает обычное оружие, но даёт вам +1 бонус улучшенности к броскам атаки.

Вы не можете добавлять превосходность оружию после того как оно было сделано. Оно должно быть сделано как превосходное (смотрите описание навыка Ремесло на стр. 84). Превосходное качество добавляет 300 зм к стоимости оружия (или 6 зм для единицы боеприпаса, например стрелы). Например, превосходный палаш будет стоить 335 зм, а 10 превосходных стрел 75 зм. Добавление превосходного качества двойному оружию удваивает стоимость улучшения (+600 зм).

При использовании превосходные боеприпасы повреждаются (при попадании уничтожаются). А бонус заколдованности от превосходности боеприпасов не суммируется с любым бонусом заколдованности стрелкового оружия.

Все магическое оружие автоматически принимается как превосходное. Бонус заколдованности даруемый оружием от его превосходного качества, не суммируется с бонусом заколдованности даруемого магией оружия.

И хотя некоторые типы доспехов или щитов (щиты с шипами) могут использоваться как оружие, вы не можете создать превосходные версии этих предметов, которые дают им бонус к броскам атаки. Вместо этого у превосходных доспехов и щитов уменьшены штрафы из-за доспехов (смотрите Превосходные Доспехи на стр. 124).

ДОСПЕХИ

Ваши доспехи защищают вас во время боя, но они также могут вас и замедлить. Для ознакомления с доступными видами снаряжения, смотрите Таблицу 7-6: Доспехи и Щиты. Информация в этой таблице приведена для существ Среднего размера. Время, необходимое для облачения в и из доспехов, зависит от их типа (смотрите Таблицу 7-7: Надевание Доспехов).

КАЧЕСТВО ДОСПЕХОВ

Надетый на вас доспех это не просто какой-то вид одеяния, это значительно большее. В зависимости от вашего класса, вы можете быть квалифицированными со всеми видами, некоторыми, или же вообще ничего не знать о доспехах, щитах. Для эффективного ношения доспехов, вам необходимо выбрать черты Квалификации в Доспехах (стр. 93), но большинство классов квалифицированы в применении наиболее подходящих для них видов доспехов.

Доспехи и щиты могут переносить повреждения от различных видов атак (смотрите Раскалывание на стр. 15, или Разбивание Объекта на стр. 165).

Выбирая себе доспехи, не забудьте учитывать эти нижеследующие факторы (смотрите заголовки колонок Таблицы 7-6: Доспехи и Щиты).

Цена: Стоимость одного комплекта доспехов для Маленького или Среднего гуманоидного существа. Смотрите сноски Доспехи для Необычных Существ по ценам для прочих созданий.

Бонус Доспеха/Щита: Защитный показатель доспеха (бонус доспехов) и щита (бонус щита). Бонусы доспехов и щита суммируемы. Первый бонус только для доспехов, он не суммируем с другими эффектами, повышающими ваш бонус доспехов: такими как, *доспех мага*, или *наручи защиты*. Точно также как и бонус щита не суммируется с другими бонусами щитов, например заклинания *щит*.

Максимальный Бонус Ловк: Это число отображает максимально возможный бонус Ловкости в вашем КД, который может быть у вас в этих доспехах. Более тяжёлые виды доспехов ограничивают вашу подвижность, снижая вашу возможность уклонения от ударов. Например, кольчуга позволяет максимальный бонус Ловкости +2. У персонажа с показателем Ловкости 18, стандартный бонус +4 к его КД, но если он наденет кольчугу, то он опустится до +2. Его окончательным Классом Доспеха будет (10+5 бонус доспеха+2 бонус

нус Ловк=17), предполагается, что у него нет больше никаких модификаторов. Это ограничение не сказывается на другие способности зависящие от Ловкости (например спасброски Рефлекса или проверки навыков).

Даже если ваш бонус по Ловкости снизится до 0, это не значит что вы его полностью утратили. К примеру, вор не сможет провести против вас коварную атаку, потому что вы одеты в полу-пластинчатые латы.

Нагрузка вашего персонажа (количество переносимого им/ею снаряжения) может также ограничивать его бонус Ловкости, применяемый к Классу Доспеха; смотрите Переналгрузка по Доспехам на стр. 161.

Щиты: Щиты не влияют на ваш максимальный бонус Ловкости.

Штраф Проверки из-за Доспехов: Всё, что тяжелее кожаных доспехов, влияет на способность применения некоторых ваших навыков: Баланс, Бесшумное Передвижение, Взбирание, Искусство Побега, Ловкость Рук, Падение/Кульбиты, Прыжки, Скрытность. Двойной штраф к проверкам из-за доспехов применяется к проверкам Плавания. Некоторые из персонажей мало об этом заботятся, другие же наоборот. Варвар, в частности, стоит обычно перед выбором, более тяжёлые доспехи, или лучшее применение навыков. Переналгрузка вашего персонажа (количество переносимого им/ею снаряжения) может также ограничивать его бонус Ловкости, применяемый к Классу Доспеха; смотрите Переналгрузка по Доспехам на стр. 161.

Щиты: Если вы одеты в доспехи и используете щит, применяются оба штрафа к проверкам.

Не квалифицирован с одетым Типом Доспехов: Если вы одеты в доспехи и/или щит, и не знаете как ими пользоваться, вы переносите штраф проверки из-за доспехов/щитов к своим броскам атаки, и ко всем проверкам способностей и навыков, основанных на Силе и Ловкости. Штраф отсутствия классификации в доспехах слаживается со штрафом отсутствия классификации в щитах.

Сон в Доспехах: Если вы остаётесь спать в средних или тяжёлых доспехах вы автоматически становитесь уставшим, на протяжении всего следующего дня. Вы переносите штраф -2 к Ловкости и к Силе, не можете проводить стремительных атак и бегать. Сон в легких доспехах не причиняет усталости.

Провал Волшебных Заклинаний: Доспехи влияют на телодвижения, которые вам необходимо провести при активации заклинаний мага с соматическим компонентом. Обычно волшебники и чародеи не носят доспехов, так как не хотят постоянно сталкиваться с такой проблемой. У барды могут носить легкие доспехи без помех для применения своих заклинаний.

Активация Волшебных Заклинаний в Доспехах: Когда вы активируете такие заклинания, будучи в доспехах, вы обязаны проходить проверку провала заклинания через бросок кубиков. Число шанса провала заклинания отображено в колонке Таблицы 7-6, Шанс Провала Заклинания, если заклинание применено неудачно оно не выпущено и утеряно. Если у заклинания отсутствует соматический (С) компонент, то в таком случае вы активируете заклинание без прохождения проверки провала заклинания.

Щиты: Если вы одеты в доспехи и используете щит, применяются оба штрафа совместно в бросках провала заклинаний.

Скорость: Средние и тяжёлые доспехи понижают вашу скорость. Иногда быть лучше медленным, но живым, чем быстрым и мёртвым, поэтому не пренебрегайте этим. В таблице 7-6 есть колонка, где отображается ваша скорость в надетых доспехах. Непере нагруженная скорость людей, полуорков, полуэльфов и эльфов 9 м они используют первую под-колонку. Гномы, дварфы и халфлинги имеют скорость 6 м, и используют вторую под-колонку. Однако помните, что скорость дварфа 6 м сохраняется как в средних, так и в тяжёлых доспехах, а также при средней или тяжелой нагрузке.

Щиты: Щиты не влияют на вашу скорость.

Вес: Здесь указан вес ваших доспехов для Средних персонажей. Доспехи разработанные под Маленьких персонажей, весят половину от базового веса, а для Больших в два раза тяжелее.

ОБЛАЧЕНИЕ В И ИЗ ДОСПЕХОВ

Время необходимое для одевания доспеха, зависит от его типа (смотрите Таблицу 7-7: Надевание Доспехов).

Одевание: В этой колонке отображено как долго вы будете одевать эти доспехи. (Одна минута, это 10 раундов). Подготовка щита (одевание на руку) только действие передвижения.

Одевание наспех: В этой колонке отображено, сколько времени займёт одевания такого доспеха в спешке. Ускоренно надетый доспех имеет штраф проверки из-за доспеха, и класс доспеха на 1 хуже за обычные показатели. К примеру, Тордек одевает свою чешуйчатую кольчугу наспех, это займёт у него 1 минуту (10 раундов), доспех даст ему лишь +3 бонус к его КД (вместо +4), и его штрафом к проверке из-за доспеха будет -5 (вместо -4).

Снятие: В этой колонке отмечено, сколько времени займёт снятие доспеха (особенно важно, если вы внезапно начнёте тонуть; смотрите правила утопления в *Руководстве Мастера Подземелий*). Снятие/сбрасывание щита (снятие с руки и бросание на землю) только действие передвижения.

ОПИСАНИЕ ДОСПЕХОВ

Все типы встречаемых в доспехах, Таблице 7-6: Доспехи и Щиты, описаны ниже (в алфавитном порядке), а также всякие преимущества даруемые ими обладателю («вам»).

Баклер: Маленький металлический щит привязанный к вашей руке, позволяет удерживать щит, и в то же время использовать руку. Вы можете использовать лук или арбалет без штрафов. Вы можете использовать не основное оружие, или помогая себе держать двуручное оружие, но со штрафом -1 к броскам атаки, из-за того, что у вас на руке находится дополнительный вес от щита. Этот штраф суммируем со штрафом, применяемым с вашей не основной рукой, если вы сражаетесь с оружием в каждой руке. В любом случае, если вы применяете оружие в вашей не основной руке, до окончания раунда вы не получаете улучшения от КД баклера.

Вы не можете проводить эффективные удары баклером.

Войлочный: Этот доспех состоит из стёганых слоёв войлока и ватина. Он быстро прогревается, и быстро пропитывается потом, жиром, вшами и блохами.

Доспех из Выдубленной Кож: Этот доспех изготовлен из плотной, но эластичной кожи (не из огуруемой, как в случае с кожаным доспехом), усиленная плотно расположенными металлическими заклёпками.

Доспех из шкуры: Этот доспех изготавливают из нескольких, хорошо обработанных, нескольких слоев кожи и шкур животных. Для перемещения он несколько жёсткий, но прочный. Друиды, которые могут носить только не металлические доспехи, предпочитают носить доспехи из шкуры.

Кожаный: Нагрудная и плечевая часть этого доспеха изготовлена из кожи, но более прочна из-за того что вываривалась в масле. Остальная часть доспехов изготовлена из более мягкой и подвижной кожи.

Кольчуга: Этот доспех изготовлен из взаимозаменяющихся металлических колец. Он имеет слой стеганой ткани, предотвращающей натирание и смягчающей удары. В особо жизненных зонах, расположено несколько слоёв кольчуги. Большая часть веса кольчуги приходится на плечи, именно поэтому, эти доспехи невозможно носить на протяжении длительных периодов времени. Они идут в комплекте с латными рукавицами.

Кольчужная Рубаха: Данный доспех защищает ваш торс, оставляя в то же время ваши конечности свободными, и подвижными. Слой стеганой ткани, предотвращает натирание и смягчает удары. Она идёт в комплекте с металлической шапкой.

Латные Рукавицы с Замком: У этих бронированных рукавиц, есть маленькие цепочки и браслеты, позволяющие своему хозяину прикреплять оружие таким образом, что его практически невозможно выронить. Они дают +10 бонус к любому броску проверки против обезоруживания в бою. Удаление оружия из рукавиц, или прикрепление к ним оружия, полнораундовое действие провоцирующее благоприятную атаку. Цена указана для одной рукавицы с замком. Вес используется лишь в том случае, если вы одеты в нагрудные латы, лёгкие доспехи или без доспехов. В противном случае, эти латные рукавицы замещают те, что идут в комплекте с вашими доспехами.

Таблица 7-6: Доспехи

		Бонус	Максимум	Штраф проверки	Шанс провала	Скорость		
Доспех	Цена	Доспеха	Бонус Ловк	из-за доспеха	Заклинания	(9 м)	(6 м)	Вес¹
Лёгкие Доспехи								
Войлочный	5 зм	+1	+8	0	5%	9 м	6 м	4,5 кг.
Кожанный	10 зм	+2	+6	0	10%	9 м	6 м	6,75 кг.
Из выдубленной кожи	25 зм	+3	+5	−1	15%	9 м	6 м	9,0 кг.
Кольчужная рубаха	100 зм	+4	+4	−2	20%	9 м	6 м	11,25 кг.
Средние Доспехи								
Из шкуры	15 зм	+3	+4	−3	20%	6 м	4,5 м	11,25 кг.
Чешуйчатая кольчуга	50 зм	+4	+3	−4	25%	6 м	4,5 м	13,5 кг.
Стандартная кольчуга	150 зм	+5	+2	−5	30%	6 м	4,5 м	18,0 кг.
Кираса	200 зм	+5	+3	−4	25%	6 м	4,5 м	13,5 кг.
Тяжёлые Доспехи								
Шплинтованная кольч.	200 зм	+6	+0	−7	40%	6 м²	4,5 м²	20,25 кг.
Окаймленная кольчуга	250 зм	+6	+1	−6	35%	6 м²	4,5 м²	15,75 кг.
Полу-пластинчатые латы	600 зм	+7	+0	−7	40%	6 м²	4,5 м²	22,5 кг
Полные пласт. латы	1,500 зм	+8	+1	−6	35%	6 м²	4,5 м²	22,5 кг
Щиты								
Баклер	15 зм	+1	—	−1	5%	—	—	2,25 кг.
Щит, мал. деревянный	3 зм	+1	—	−1	5%	—	—	2,25 кг.
Щит, мал. стальной	9 зм	+1	—	−1	5%	—	—	2,7 кг.
Щит, большой деревянный	7 зм	+2	—	−2	15%	—	—	4,5 кг.
Щит, большой стальной	20 зм	+2	—	−2	15%	—	—	6,75 кг.
Ростовой Щит	30 зм	+4³	—	−10	50%	—	—	20,25 кг.
Дополнительно								
Шипы на доспехи	+50 зм	—	—	—	—	—	—	+4,5 кг.
Латные рукавицы, с замком	8 зм	—	—	Особый	⁴	—	—	+2,25 кг.
Шипы на щит	+10 зм	—	—	—	—	—	—	+2,25 кг.

¹ Вес указан для доспехов Средних персонажей. Доспехи для Маленьких по размеру персонажей, весят половину от базового, для Больших в два раза тяжелее.

² Если вы бежите в тяжёлых доспехах, вы перемещаетесь с тройной, а не четверной своей скоростью.

³ Ростовой щит может давать вам укрытие, смотрите его описание.

⁴ Пока они надеты, вы не можете активировать заклинания.

Пока рукавица замкнута, вы не можете использовать эту руку для активации заклинаний, или применения навыков. (Вы всё же можете активировать заклинания с соматическим (С) компонентом, если ваша другая рука свободна).

Как и обычные рукавицы, эти позволяют вам причинять обычные повреждения, а не временные, вашим невооружённым ударом.

Латы, Полные Пластинчатые: Этот доспех состоит из специально обработанных и подогнанных друг к другу пластин так, что они покрывают целиком всё тело. Он идёт в комплекте с латными рукавицами, тяжёлыми кожаными ботами, и шлемом закрывающим лицо. Также (в комплекте) под металлом идёт слой войлока. Ремни и пряжки распределяют нагрузку веса по всему телу так, что полные латы влияют на скорость передвижения меньше, чем шплинтованная кольчуга, несмотря на то, что кольчуга и весит меньше за латы. Каждый комплект лат, должен быть

подогнан под своего хозяина мастером доспешником, так, вновь найденный, захваченный комплект лат, обойдётся в подгонке по размеру в 200-800 зм. (2d4x100).

Эти латы также известны как Боевые пластинчатые латы.

Латы, Полу-Пластинчатые: Этот доспех представляет собой комбинацию кольчуги с металлическими пластинами (грудной пластиной, эпюлетами, подлокотниками, рукавицами и наколенниками, и пластинами на нижнюю часть ноги/голень) закрывающими жизненно важные части тела. Ремни и пряжки скрепляют весь комплект, и распределяют его вес по всему телу, но этот доспех всё же хуже, чем полные пластинчатые латы. Они идут в комплекте с латными рукавицами.

Кираса: Эти доспехи защищают вас как спереди, так и сзади. Он идёт в комплекте со шлемом и ножными латами/наколенниками (пластинами защищающими нижние части ваших ног). Лёгкий комплект или юбка из выдубленной кожи

ДОСПЕХИ ДЛЯ НЕОБЫЧНЫХ СУЩЕСТВ

Доспехи для чрезвычайно маленьких или крупных существ, негуманоидных существ могут значительно отличаться в цене и весе от указанных в Таблице 7-6: Доспехи и Щиты. Сверяйтесь с соответствующей линией в таблице ниже, чтобы определить множители цены и веса для необходимого доспеха.

Размер	Гуманоид		Не гуманоид	
	Цена	Вес	Цена	Вес
Крошечное и меньше ¹	×1/2	×1/10	×1	×1/10
Маленькое	×1	×1/2	×2	×1/2
Среднее	×1	×1	×2	×1
Большое	×2	×2	×4	×2
Огромное	×4	×5	×8	×5
Громадное	×8	×8	×16	×8
Колоссальное	×16	×12	×32	×12

¹ Поделите бонус доспеха на 2

Таблица 7-7: Надевание Доспехов

Тип Доспеха	Одевание		Снятие
	Действие	Одевание наспех нет	
Щит (любой)	1 действие передвижения	нет	1 действие передвижения
Войлочный, кожаный, из шкуры, выдубленная кожа или кольчужная рубаха	1 минута	5 раундов	1 минута ¹
Нагрудные латы, кольчуга, чешуйчатая, окаймленная, шплинтованная кольчуги	4 минуты ¹	1 минута	1 минута ¹
Полу-пластинчатые или Полные Латы	4 минуты ²	4 минуты ¹	1d4+1 минуты ¹

¹ Если вам кто-то помогает, уменьшите это время в половину. Один персонаж ничего не делающий, может сразу помочь одному или двум персонажам. Два персонажа одевающие доспехи в одно и то же время, не могут помогать друг другу.

² Для одевания этого доспеха вам необходима чья-то помощь. Без помощи, вы одеваете этот доспех лишь наспех.

одетый под нагрудные латы, дают дополнительную защиту, не обременяя вас слишком в передвижении.

Окаймленная Кольчуга: Этот доспех изготовлен из перекрывающихся полос металла, сшитой кожей и кольчужой доспеха. Полосы защищают уязвимые места, в то время как сочленения из кожи и кольчуги делают этот доспех более подвижным, и удобным в перемещении. Ремни и пряжки распределяют равномерно вес. В комплекте с доспехом, идут латные рукавицы.

Чешуйчатая Кольчуга: Этот доспех состоит из куртки и кителя (и возможно отдельно прикрепляющейся юбки) из кожи, покрытыми налегающими кусочками металла, очень напоминающего чешую рыбы. Он идёт в комплекте с латными рукавицами.

Шипы для доспехов: Вы можете установить шипы на свои доспехи. Это позволяет вам причинять 1d6 колющих повреждений (крит. ×2) при успешной атаке захвата (смотрите Таблицу 7–5: Оружие). Шипы считаются как военное оружие. Если вы не квалифицированы в обращении такого типа оружия, вы переносите штраф –4 к проведению проверок захвата применяя шипы. Также вы способны проводить стандартную рукопашную атаку (или не основную атаку) шипами, в таком случае они считаются как облегчённое оружие.

Магическое улучшение доспеха, не повышает эффективность действия шипов, но шипы можно вставлять в волшебные предметы.

Шипы на Щит: Если эти предметы устанавливаются на ваш щит, то он становится военным оружием, причиняющим так, будто щит создан для существа на одну категорию крупнее за вас (с 1d4 на 1d6 колющих повреждений), вне зависимости большой щит или маленький. Вы не можете установить шипы на ростовой щит или баклер. Но в любом случае, атака со щитом с шипами, принимается как атака ударом щита (смотри ниже).

Шпильчатая Кольчуга: Эта кольчуга изготовлена из узких вертикальных металлических полос, прикреплённых своей тыльной стороной к коже, под которой в свою очередь расположен слой стёганой прокладки. Подвижная кольчуга, расположена в местах сочленения. В её комплект входят латные рукавицы.

Щит, Ростовой: Этот массивный деревянный щит, практически той же высоты как и его обладатель. В целом, он применяется для обеспечения укрытия. Он может обеспечить как полное укрытие, в зависимости как далеко вы находитесь за щитом. Однако этот щит не даёт укры-

тие против целевых заклинаний, заклинатель может сактивировать заклинание на вас, целясь на щит, который вы держите. Вы не можете проводить удары этим щитом.

Когда вы удерживаете ростовой щит, вы переносите –2 штраф к атакам из-за нагрузки от щита.

Щит, Большой или Маленький, Деревянный или Стальной: Вы прикрепляете щит к вашему предплечью, и удерживаете его рукой. Маленький щит позволяет вам удерживать другие предметы в этой же руке, хотя вы не можете его применять эффективно оружие.

Деревянный или Стальной: Деревянные и стальные щиты дают вам ту же базовую защиту, хотя они по разному реагируют на различные специфические атаки (такие как деформация дерева и нагревание металла).

Атаки ударом щита: Вы можете бить своего оппонента легким щитом, атаки считаются так, будто вы проводите удар своим не основным оружием. Смотрите Таблицу 7–5: Оружие для ознакомления с повреждениями наносимыми им. Используя таким способом, щит принимается как военное дробящее оружие. Для рассмотрения штрафов к атаке, принимайте щит как облегчённое оружие. Если вы используете щит как оружие, вы теряете его бонус к КД до вашего следующего раунда (обычно до начала следующего раунда). Магическое улучшение щита, не повышает эффективность действия шипов, но шипы можно вставлять в волшебные предметы.

ПРЕВОСХОДНЫЕ ДОСПЕХИ

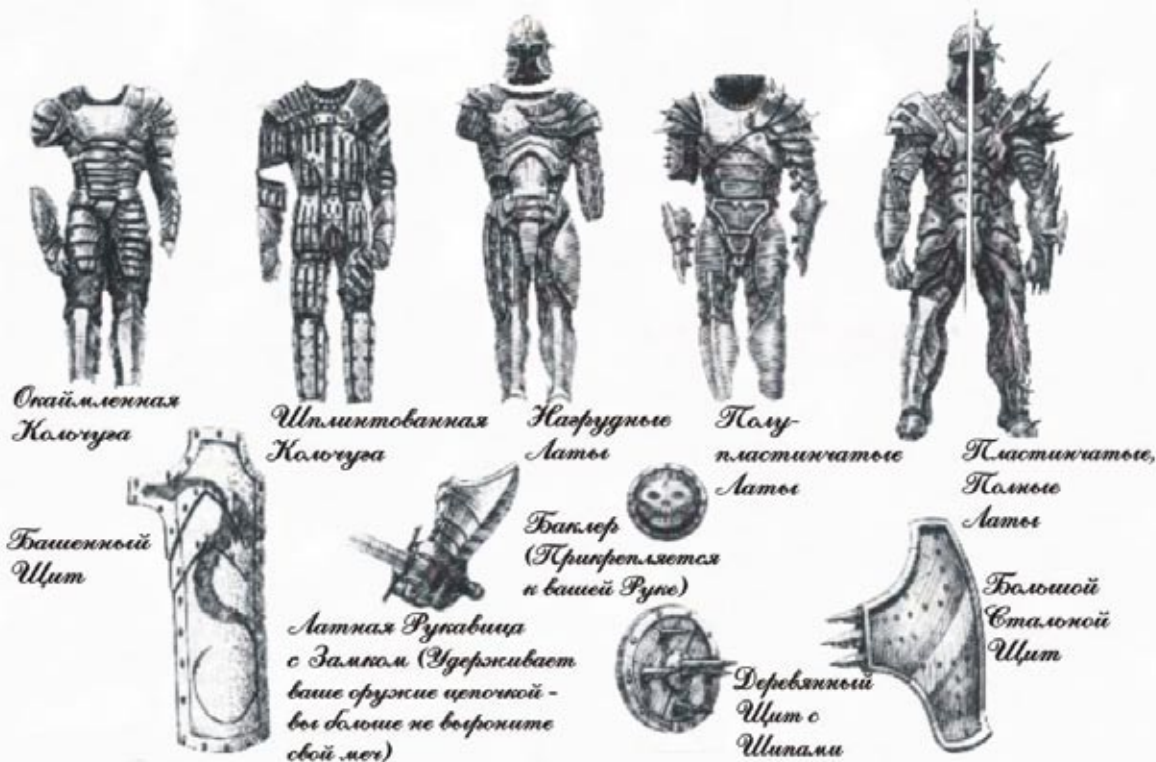
Как и оружие, вы можете приобретать превосходные версии доспехов или щитов. Этот великолепно изготовленный предмет действует как и обычная версия, но его штрафы из-за доспеха снижены на 1. например, превосходная кольчужная рубаха даёт штраф из-за доспеха –1, а не –2.

Превосходные комплекты доспехов или щиты стоят на 150 зм дороже за обычную стоимость данного типа доспеха или щита. В нашем случае превосходная кольчужная рубаха будет стоить 250 зм.

Превосходный комплект доспехов или щит никогда не даёт бонус к броскам атаки или повреждений, даже если доспехи или щит применяются как оружие (например шипы доспехов или щитов).

Все магические доспехи и щиты автоматически принимаются как превосходные.

Вы не можете давать превосходность доспеху или щиту после того как он создан, он сразу должен создаваться как превосходный.



ПРЕДМЕТЫ, ПРОДУКТЫ И УСЛУГИ

Конечно, персонаж понадобится и другое снаряжение помимо оружия и доспехов. Таблице 7-8: Предметы и Услуги приведены цены и вес для разнообразных предметов, а также услуг для персонажей.

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Искатели приключений сталкиваются со всеми видами сложностей и неожиданностей, и правильно подобранное снаряжение может сказаться над результатом успешной или неудачной концовки своей авантюры. Большая часть этого снаряжения является незаменимым и полезным для вас, вне зависимости от вашего класса или ваших навыков.

Несколько предметов из Таблицы 7-8: Товары и Услуги (стр. 128) описаны ниже вместе со спец-способностями даруемыми вам «обладателю». Для предметов с прочностью и хит-поинтами, смотри Нанесение Удара по Объекту, стр. 164.

Бумага: Белый лист бумаги, изготовленный из тканого волокна.

Бурдюк: Кожаный мешок с узким горлышком, используется для хранения и транспортировки воды.

Верёвка, Конопляная: У этой верёвки 2 хит-поинта, её возможно разорвать успешной проверкой Силы (КС 23).

Верёвка, Шёлковая: У этой верёвки 4 хит-поинта, её возможно разорвать успешной проверкой Силы (КС 24). она настолько удобная, что даёт +2 условный бонус к проверке Использование Верёвки.

Вещмешок: Кожаная сумка, переносимая на спине, обычно идёт с ремнями для надёжности и удобства.

Глиняный Кувшин: Обычный керамический кувшин затыкается сверху пробкой. В него помещается 4,5 литра жидкости.

Замок: Замок идёт в комплекте с большим, объёмистым ключом. КС открытия такого типа замка с помощью навыка Взлом Замка, зависит от его качества: очень простой (КС 20), средний (КС 25), неплохой (КС 30), великолепный (КС 40).

Зимнее одеяло: Толстое, ватное или шерстяное одеяло.

Калтроп (Шар с четырьмя шипами): Калтропы по себе больше напоминают несколько соединенных у основания когусов, а не шары с шипами. Они так смонтированы, что один

шип в любом случае будет смотреть вверх. Обычно их применяют рассыпая по земле чтобы остановить преследующих врагов, или хотя бы замедлить их, чтобы противники нашли способ обойти их. Одна сумка калтропов (0,9 кг. экземпляр отмечен в Таблице 7-8: Предметы и Услуги) покрывает территорию в 1,5 квадратных метра. Каждый раз когда существо входит в территорию усеянную калтропами (или проводит раунд сражаясь стоя в ней), существо может наступить на один из них. Калтропы проводят бросок атаки (базовый бонус атаки +0) против существа. Для этой атаки не учитывается бонусы от щита, доспехов и уворачивания. (Уворачивание позволяет вам избежать приближающегося удара, но не предотвращает касания чего-то опасного). Если у существа на ногах сапоги или другая обувь, оно получает +2 бонус к КД. Если у калтропа успешная атака, существо наступило на него. Калтроп причиняет 1 пункт повреждений, и снижает скорость существа в пополам, из-за ранения стопы. Штраф в передвижении длится в течение одного дня, до тех пор пока персонаж не пройдёт успешную проверку навыка Лечение (КС 15), или не восстановит хотя бы один пункт повреждений магическим лечением. Стремительно атакующее или бегущее существо обязано сразу остановиться, если оно наступило на калтроп. Любое создание, передвигающееся с половиной своей скорости или медленнее способно без проблем пройти сквозь заграждение из калтропов.

МП сам решает насколько эффективны калтропы против необычных оппонентов. Гигантская сороконожка, к примеру, способна спокойно пробраться сквозь калтропы, и не поранить себя, огненный великан, обутий в свои сапоги, также будет免疫 к обычным калтропам. (Они лишь проткнут и застрянут в подошве сапог).

Карман, Поясной: Этот кожаный карман прикрепляется к вашему поясу. Он хорош для хранения вещей которые должны всегда быть под рукой, например снадобья.

Кольцо (Печатка): На вашей печатке нанесён своеобразный рисунок. Если вы сделаете отпечаток в мягком воске, выполняющем роль печати, то на нём останется специфический опознавательный знак.

Кошка, крюк: Привязав его к концу верёвки, с его помощью можно закрепить верёвку за выступ стены, подоконник окна, ветку дерева, и т.д. Метание кошки крюка требует успешной проверки Использование Веревки (КС 10, +2 за каждые 3 м расстояния метания).

Кремень и огниво: Если эти два предмета стукнуть друг



Войлочный
Доспех



Кожаный Доспех
(Возможен Обычный
или Выдубленный)



Доспех из Шкуры



Цепной Калтрус



Стандартная
Калтрус



Калтрусная
Рубаха

Взаимосвязывающиеся
Кольца Калтруса



Накладывающиеся Пластины,
Цепной Калтрус

об друга, они произведут искры. Если искры будут рядом с трутом, хворостом, то можно развести костёр. Зажигание факела с помощью кремня и огнива полнораундовое действие, а разведение с их помощью другого огня, может занять и больший промежуток времени.

Кувалда: Двуручный, с железным набалдашником молот, весьма удобный для разбивания сундуков с сокровищами.

Лампа, Обычная: Лампа освещает предметы в радиусе 4,5 метров, и от 0,5 литров масла, горит в течении 6 часов. Она даёт более яркое пламя чем факел, но, в отличие от фонаря, её огонь открыт, и его легко можно потушить, что очень опасно во время приключений персонажей. Вы можете нести лампу в одной руке.

Лестница 3-х метровая: Обычная, прямая, деревянная лестница.

Ломик: Металлический брус, для открывания предметов с помощью приподнимания через нажим.

Маленькое Стальное Зеркало: Отполированное стальное зеркало весьма полезно если вы хотите осмотреться за углом, подать сигнал друзьям через отражение лучей солнца, уберечь свой взгляд от столкновения с взглядом медузы, осмотреть себя, чтобы быть уверенным, что вы будете презентабельно смотреться на приёме у королевы, или осмотреть раны, которые расположены на частях тела, которые тяжело увидеть.

Масло: Порция масла (0,5 л.) горит в фанаре в течение 6 часов. Как гранатоподобное оружие, вы можете применять флягу наполненную маслом (смотрите Таблицу 7-8: Особые Вещества, стр. 128, и Атаки Расплевкивающимся Оружием, стр. 15). Применяйте правила алхимического огня, за исключением того, что подготовка фляги к броску (поджёт запала) занимает полнораундовое действие. При броске, существует лишь 50% шанс, что фляга успешно вспыхнет.

Вы можете вылить 0,5 литра масла по земле, покрыв им территорию в 1,5 квадратных метра (предполагается, что поверхность гладкая). Подожжённое, масло горит в течение 2 раундов, и причиняет по 1d3 повреждений любому существу находящемуся в зоне пламени.

Мешок: Мешок со шнурком, изготовленный из пеньковой ткани или подобного материала.

Молоток: Одноручным молотком с железной насадкой, вы способны заколачивать шпильки в стены. Если молоток используется в бою, он принимается как одноручное импровизированное оружие (смотрите стр. 113), наносящее дробящее повреждение равное шпилькой рукавицы его размера.

Наручники и Превосходные Наручники: Этими наручниками можно сковать существо Среднего размера. Скованный персонаж может попробовать пройти проверку Искуство Побегать чтобы освободиться (КС 30, или КС 35 для превосходных наручников). Чтобы сломать их, необходимо пройти проверку Силы (КС 26, или КС 28 для превосходных наручников). Прочность наручников 10, у них 10 хит-поинтов. У большинства наручников есть замки; добавьте стоимость замка который входит в комплект к наручникам.

Для Маленьких существ, наручники идут по той же цене. Для Больших, наручники стоят в десять раз дороже от базовой цены, а для Огромных, в сто раз дороже. Для существ размеров: Громадный, Колоссальный, Крошечный и Микроскопический идут строго, специфически сделанные, под заказ наручники.

Палатка: В этом простом тенте на ночлег помещаются два персонажа.

Пергамент: Обработанная для возможности нанесения письма, козлиная, бычья или овечья кожа.

Перо: Деревянная палочка со специальной насадкой на конце. Насадка вбирает в себя чернила при погружении в пузырёк с чернилами, и оставляет след за собой при писании по поверхности (бумага, кожа).

Походное Одеало: Искатели приключений никогда не знают, где застанет их ночь, походное одеало делает более удобным ваш сон на сеновале или на холодной земле. Походное одеало представляет собой подстилку и покрывало, которые настолько тонкие, что их можно свернуть и связать в рулон. В чрезвычайной ситуации его, можно использовать как носилки.

Пузырёк: Бывает, керамический, стеклянный или металлический пузырёк, сверху он имеет зауженное горлышко. Закупоренный пузырёк обычно не более 2-3 см. в ширину, и не выше 7-8 см. в высоту. В него помещается 30 грамм жидкости.

Рацион/Паёк, Дневной: Дневной рацион – плотно упакованные, сухие, высокоэнергетические продукты, удобные в пути. Это например: вяленое мясо, высушенные фрукты, сухари и орехи.

Свеча: Свеча способна осветить 1,5 метровый радиус, и горит 1 час.

Таран, Переносной: Эта, обитая железом деревянная балка превосходное устройство для выбивания дверей. Она не только даёт вам +2 условный бонус к проверке Силы при выбивании дверей, но и позволяет второму персонажу помогать вам, без прохождения проверки, но, добавляя ещё +2 к вашей проверке (смотри Выбивание Дверей, стр. 64)

Увеличительное Стекло/Линза: Предметы, рассматриваемые сквозь увеличительное стекло, увеличены в два раза.

Факел: Деревянная палка, обмотанная куделью с одного конца, пропитанной жиром или салом, или подобной жидкостью. Факел освещает 6-ти метровый радиус, и горит в течение 1 часа.

Фляжка: Керамическая, стеклянная или металлическая ёмкость с узким горлышком. В неё помещается около 0,5 литра жидкости.

Фонарь, Бычий Глаз: У этого фонаря только одно открытое окно, но все остальные стороны специально отполированы с внутренней стороны так, что они отражают свет, и он выходит в одном направлении. Он освещает конус длиной в 18 метров, и шириной в самом широком конце – 6 метров, и теневое в 36 м, от одной порции масла (0,5 л.) он горит в течение 6 часов. Вы можете нести фонарь в одной руке. По правилам освещения смотрите стр. 165.

Фонарь с Козырьком: Этот фонарь является обычным, но с одним исключением, его стороны закрываются пластинами или шарнирами. Вы можете нести его в одной руке. Он хорошо освещает 9 метровый радиус, и теневое в 18 м, горит в течение 6 часов от одной порции масла (0,5 л.). По правилам освещения смотрите стр. 165.

Футляр для Карт или Свитков: Обработанный кожаный или оловянный тубус, для хранения свёрнутых кусков/листов бумаги, пергамента, папируса.

Цепь: Прочность цепи 10, хит-поинтов 5. Для того чтобы разорвать цепь, необходимо пройти проверку Силы (КС 26).

Чернила: Это жидкость чёрного цвета. Чернила бывают и других цветов, но они стоят в два раза дороже.

Шест 3-х метровый: Если вы ожидаете ловушку, то лучше в дыру в стене просунуть конец вашего 3-х метрового шеста, а не руку.

Шпиль: Когда в взбираемой стене нет отверстий для рук или ног, вы можете сделать собственные. Шпиль стальной шип с отверстием, через которое можно продеть верёвку (Смотрите навык Взбирание, стр. 69).

ОСОБЫЕ ВЕЩЕСТВА И ПРЕДМЕТЫ

В дополнение к обычным и повседневным предметам, которые можно встретить в списке снаряжения, искатели приключений с достаточным количеством золота в карманах, могут приобрести особые и превосходные предметы. Стоимость предмета, хорошо отображает его исключительность.

Цены для предметов описанных здесь, приведены в Таблице 7-9: Особые и Превосходные Предметы.

Алхимический Огонь: Это клейкая, липкая жидкость, воспламеняющаяся при попадании в воздушное пространство. Вы способны бросить флягу с алхимическим огнём как расплевывающееся оружие (смотрите Атаки Расплевывающимся Оружием, стр. 15). Принимайте это как стрелковую касательную атаку с шагом диапазона 3 м

Точное попадание наносит 1d6 пунктов повреждения от огня. Каждое существо в пределах 1,5 м от точки попадания фляги переносит по 1 повреждению огнем от всплеска. Последующий раунд после прямого попадания, цель переносит ещё 1d6 повреждений. Для того чтобы затушить огонь, и предотвратить дополнительные повреждения, цель обязана потратить полнораундовое действие. Чтобы загасить пламя, необходимо пройти проверку Рефлекса (КС 15). Катание по земле, даёт персонажу +2 бонус к проверке. Прыжок в озеро, или другой источник с водой, магия способная затушить пламя, автоматически ликвидируют пламя.

Громовой Камень: Вы можете бросить камень как стрелковую атаку с шагом диапазона 6 м Когда он ударяется о твердый пол (или прочную поверхность), он создаёт звуковую атаку. Существа в пределах 3-х метрового радиуса должны пройти проверку Стойкости (КС 15), или быть оглушёнными

ние этого считается стрелковой касательной атакой не провоцирующей благоприятную атаку.

Точное попадание фляги святой водой причиняет 2d4 пунктов повреждений мертвецу или злему внешнему при прямом попадании, или 1 пункт повреждения от брызг. Каждое существо в пределах 1,5 метров от точки попадания святой воды переносят по 1 пункту повреждений.

Храмы добрых богов продают святую воду по условной цене за расходы (не извлекая из этого денежную выгоду), потому что они счастливы, давая людям средство для борьбы со злом.

Солнечный Побег: Этот 30 сантиметровой, с покрытой золотом верхушкой железный прут, начинает ярко мерцать, если его ударить. Он хорошо освещает 9-ти метровый радиус, и дает теневое освещение в 18 м радиусе. Горит в течение 6 часов, после чего золото на верхушке сгорает, и он становится бесполезным. Дополнительные правила по освещению смотрите на стр. 165.

Трутовые Палочки: Алхимическое вещество на конце этих маленьких, деревянных палочек, воспламеняется при резком трении о твердую поверхность. Разведение костра с помощью трутовой палочки значительно быстрее, чем с помощью кремня и огнива (или линзы) и трута. Поджог факела трутовой палочкой является стандартным действием (а не полнораундовым), а разведение другого источника огня, занимает как минимум стандартное действие.

Кислота: Вы способны бросить флягу с кислотой как распыляющееся оружие (смотрите Атаки Распыляющимися Оружием, стр. 15). Принимайте это как стрелковую касательную атаку с шагом диапазона 3 м. При прямом попадании, цель переносит 1d6 повреждений. Каждое существо в пределах 1,5 метров от точки попадания кислоты переносят по 1 пункту повреждений.

Противоядие: Если вы выпьете противоядие, вы получаете +5 алхимический бонус ко всем спасброскам Стойкости против ядов на 1 час.

Постоянно горящий Факел: По всем своим параметрам это обычный факел, но с наложенным на него заклинанием *продолжительное пламя*. Постоянно горящий факел ясно освещает 6 м радиус, и дает притемненное освещение в 12

м радиусе. Дополнительные правила по освещению смотрите на стр. 165.

ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ КЛАССА, И КОМПЛЕКТЫ ДЛЯ НАВЫКОВ

Это снаряжение будет весьма полезным для вас, если вы обладаете определёнными навыками, или вы представитель определённого класса.

Алхимическая Лаборатория: В неё входят мензурки, колбы, смесительные и измерительные инструменты, а также разнообразные реактивы и вещества. Это великолепный инструмент для занятий алхимией, он даёт +2 условный бонус к проверкам Алхимии, но не влияет на цены, связанные с навыком Алхимия (смотри навык Алхимия, стр. 65). Считается, что без этой лаборатории персонаж с навыком Алхимия, имеет достаточно инструментов для использования этого навыка, но они не настолько хорошие, чтобы получить +2 бонус, который даёт эта лаборатория.

Водяные Часы: Это большое, объёмистое изобретение, показывает время с точностью до получаса в день, после того как было настроено. Ему необходима вода, которая должна быть неподвижна, так как через неё определяется время через уравновешенное перетекание капель воды. Оно является забавой и шиком для богачей, и инструментом для учеников волшебных искусств и знаний. Большинство людей не сможет вам сказать точное время, и в принципе, мало ценности в том, что вы знаете, что сейчас 2 часа 30 минут пополудни, в то время как остальные люди об этом ничего не знают, и не представляют.

Воровские Инструменты: Это те инструменты, что понадобятся вам при применении навыков Взлом Замком и Сложные Устройства. В набор входят один или больше костяных ключей, длинные металлические отмычки и скрепки, длинноносый зажим, маленькая ручная пила, маленький клин и молоток, без этого набора, считается, что у вас импровизированные инструменты, и вы переносите -2 условный штраф к проверкам Сложные Устройства и Взлом Замков.

Воровские Инструменты, Превосходные: В этот комплект входят дополнительные инструменты и более высоко-

Таблица 7-8: Предметы и Услуги

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ АВАНТЮРА		
Предмет	Цена	Вес
Вещмешок (пустой)	2 зм	0,9 кг. ¹
Бочка (пустая)	2 зм	13,5 кг.
Корзина (пустая)	4 см	0,45 кг.
Зимнее одеяло	5 см	1,35 кг. ¹
Колокольчик	1 зм	—
Снасти и блок	5 зм	2,25 кг.
Бумага (лист)	4 см	—
Бурдюк	1 зм	1,8 кг. ¹
Бутылка вина, стеклянная	2 зм	—
Ведро (пустое)	5 см	0,9 кг.
Верёвка конопляная (15 м)	1 зм	4,5 кг.
Верёвка шёлковая (15 м)	10 зм	2,25 кг.
Воск	1 зм	0,45 кг.
Глиняный горшок	2 мм	2,25 кг.
Глиняная кружка/бокал	2 мм	0,45 кг.
Глиняный кувшин	3 мм	4,05 кг.
Дрова (на день)	1 мм	9,0 кг.
Железный котелок	5 см	4,5 кг.
Замок		
Очень Простой	20 зм	0,45 кг.
Средний	40 зм	0,45 кг.
Хороший	80 зм	0,45 кг.
Великолепный	150 зм	0,45 кг.
Калтропы	1 зм	0,9 кг.
Кольцо-Печатка	5 зм	—
Кошка-крюк	1 зм	1,8 кг.
Кремень и огниво	1 зм	—
Кувалда	5 см	0,9 кг.
Лампа, Обычная	1 см	0,45 кг.
Лестница, 3-метровая	5 мм	9,0 кг.
Ломик	2 зм	2,25 кг.

Лопата или заступ	2 зм	3,6 кг.
Маленькое, стальное зеркало	10 зм	0,23 кг.
Масло (0,5 л. фляга)	1 см	0,5 кг.
Мел, 1 штука	1 мм	—
Мешок (пустой)	1 см	0,23 кг. ¹
Мыло (за 0,5 кг.)	5 см	0,5 кг.
Наручники	15 зм	0,9 кг.
Наручники	50 зм	0,9 кг.
превосходные		
Паёк (в день)	5 см	0,45 кг. ¹
Палатка	10 зм	9,0 кг. ¹
Пергамент (лист)	2 см	—
Перо	1 см	—
Переносной таран	10 зм	9,0 кг.
Подзорная труба	1000 зм	0,45 кг.
Походное Одеяло	1 см	2,25 кг. ¹
Поясной карман	1 зм	1,35 кг. ¹
Пузырёк с чернилом	1 зм	0,05 кг.
или снадобьем		
Рыбацкий крючок	1 см	—
Рыбачья сеть, 11,0 кв. м	4 зм	2,25 кг.
Салазки	1 зм	4,5 кг.
Свеча	1 мм	—
Свисток	8 см	—
Сундук (пустой)	2 зм	11,25 кг.
Ткань (грубая) (кв. м)	1 см	0,45 кг.
Точильный камень	2 мм	0,45 кг.
Факел	1 мм	0,45 кг.
Фляжка	3 мм	0,67 кг.
Фонарь бычий глаз	12 зм	1,35 кг.
Фонарь с козырьком	7 зм	0,9 кг.
Футляр для карт или свитков	1 зм	0,23 кг.
Цепь (3 м)	30 зм	0,9 кг.
Чернило (пузырёк 30 гр.)	8 зм	—
Шахтёрская кирка	3 зм	4,5 кг.
Швейная игла	5 см	—

Шест, 3-х метровый	2 см	3,6 кг.
Шплинт	1 см	0,23 кг.

ОСОБЫЕ ВЕЩЕСТВА И ПРЕДМЕТЫ

Предмет	Цена	Вес
Алхимический огонь (фляга)	20 зм	0,45 кг.
Громовой Камень	30 зм	0,45 кг.
Дымовая палка	20 зм	0,23 кг.
Запутывающая торба	50 зм	1,8 кг.
Кислота (фляга)	10 зм	0,45 кг.
Противоядие (пузырёк)	50 зм	—
Святая Вода (фляга)	25 зм	0,45 кг.
Долго-горящий факел	110 зм	0,45 кг.
Солнечный побег	2 зм	0,45 кг.
Трутовая палочка	1 зм	—

ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ КЛАССОВ И НАВЫКОВ

Предмет	Цена	Вес
Алхимическая Лаборатория	500 зм	18,0 кг.
Водяные Часы	1000 зм	90,0 кг.
Воровские инструменты	30 зм	1,35 кг.
Воровские инструменты, превосходные	100 зм	0,9 кг.
Инструменты, превосходные	5 зм	2,25 кг.
Инструменты Ремесленника	55 зм	2,25 кг.
Инструменты ремесленника, превосходные		
Книга заклинаний для мага (чистая)	15 зм	1,35 кг.
Комплект для взбирания	80 зм	2,25 кг. ¹
Комплект Лекаря	50 зм	0,45 кг.
Комплект Маскировщика	50 зм	3,6 кг. ¹
Линза	100 зм	—

классно сделанные инструменты, что даёт вам +2 условный бонус к проверкам Взлом Замков и Сложные Устройства.

Инструменты Ремесленника: Это комплект специальных инструментов необходимо для работы в вашем ремесле. Без этих инструментов, вы используете импровизированные инструменты (-2 штраф к вашей проверке Ремесло), если вы всё же берётесь за работу.

Инструменты Ремесленника, Превосходные: Они являются подобными стандартным инструментам, но с этими работа просто кипит в ваших руках, поэтому вы получаете +2 условный бонус к вашей проверке Ремесло.

Книга Мага (Чистая): Большая, обтянутая кожей книга, служащая подручным пособием для мага. В книге мага 100 пергаментных страниц, каждое заклинание занимает по две страницы за уровень заклинания (одна страница для заклинаний 0-го уровня). Смотрите Волшебные Заклинания, стр. 166.

Комплект для Взи́рания: Особые шпильки, обувь с насадками, перчатки и ремни, всё то, что поможет вам во взи́рании. Это просто великолепные предметы для взи́рания, поэтому с ними вы получаете +2 условный бонус к проверкам Взи́рание.

Комплект Лекаря: В этой коробке находится набор из различных трав, мазей, бальзамов, бинтов и других полезных материалов. Это превосходный инструмент для того кто проводит проверку Лечение. Он даёт +2 условный бонус к проверке навыка. Его эффективность заканчивается после 10 применений.

Комплект Маскировщика: Это сумка, в которой можно найти косметические принадлежности, краску для волос, и мелкие различные дополнительные реквизиты. Это прекрасный инструмент, в руках того, кто владеет навыком Маскировка он даёт +2 условный бонус к проверкам этого навыка.

Линза/Увеличительное Стекло: Эта простая линза позволяет более детально рассмотреть мелкие объекты. Она полезна как заменитель кремня и огнива при разведении огня

(но для этого необходим прямой солнечный луч, а также чтобы зажечь необходимо затратить как минимум одно полноразмерное действие). Она гарантирует вам +2 условный бонус к проверкам навыка Оценка с любым мелким или высоко детализированным предметом, таким как например драгоценный камень.

Мешочек для Компонентов Заклинаний: Маленький, водо-непроницаемый кожаный мешочек с множеством отделений. Заклинатель с таким мешочком принимается, как обладатель необходимых материальных компонентов и фокусировок, за исключением: обозначенных с определённой стоимостью, божественных фокусировок, или фокусировок, не вмещающихся в мешочек (таких как, природный пруд необходимый друиду, чтобы смотреть в него при активации заклинания *магическая слежка*).

Музыкальный Инструмент, Обычный или Превосходный: Распространённые инструменты включают в себя: дудку, рекордер (разновидность деревянной флейты), лютню, мандолину и шальм (разновидность дудочки). Превосходный инструмент, высшего качества. Он добавляет +2 условный бонус к навыку Актёрство, а также служит знаком положения среди бардов.

Омела и Падуб: Побеги или веточки падуба и омелы используются друидами, как божественное фокусирование по умолчанию, для своих заклинаний.

Порочный Символ: Порочные символы действуют также как и священные, за исключением, они фокусируют негативную энергию, и применяются злыми жрецами (или нейтральными жрецами, желающими активировать злые заклинания или контролировать нежить). Порочным символом по умолчанию, является череп.

Священный Символ, Серебряный или Деревянный: Священный символ фокусирует позитивную энергию. Жрецы применяют их как источники фокусирования для своих заклинаний, а также как инструмент для изгнания нежити. У каждой религиозной группы свой священный символ, символ солнца считается священным символом по умолчанию для жрецов не связанных ни с какой определённой религией.

Мешочек для компонентов закл.	5 зм	0,9 кг.
Музыкальный инструмент, стандартный	5 зм	1,35 кг. ¹
Музыкальный инструмент, превосходный	100 зм	1,35 кг. ¹
Падуб и Омела	—	—
Песочные Часы	25 зм	0,45 кг.
Священный деревянный символ	1 зм	—
Священный серебряный символ	25 зм	0,45 кг.
Торговые Весы	2 зм	0,45 кг.

Одежда

Предмет	Цена	Вес
Актера	3 зм	1,8 кг. ¹
Дворянская	75 зм	4,5 кг. ¹
Для холодной погоды	8 зм	3,2 кг. ¹
Исследователя	10 зм	3,6 кг. ¹
Королевская	200 зм	6,8 кг. ¹
Крестьянская	1 см	0,9 кг. ¹
Монаха	5 зм	0,9 кг. ¹
Облачение Жреца	5 зм	2,7 кг. ¹
Придворного	30 зм	2,7 кг. ¹
Путешественника	1 зм	2,3 кг. ¹
Ремесленника	1 зм	1,8 кг. ¹
Учёного	5 зм	2,7 кг. ¹

Пища, Питье и Отдых

Предмет	Цена	Вес
Банкет (с одного чел.)	10 зм	—
Вино	—	—
Обычное (кувшин)	2 см	2,7 кг.
Отличное (бутылка)	10 зм	0,8 кг.
Гостиница (в день)	—	—
Хорошо	2 зм	—
Средне	5 см	—
Бедно	2 см	—
Мясо, кусок	3 см	0,23 кг.
Питание (в день)	—	—

Хорошо/Сытно	5 см	—
Средне	3 см	—
Плохо/Впроголодь	1 см	—
Походный паёк (в день)	5 см	0,45 кг. [†]
Сыр, ломоть	1 см	0,23 кг.
Хлеб, за буханку	2 мм	0,23 кг.
Эль	—	—
5 литров	4 см	5,0 кг.
Кружка	4 мм	0,5 кг.

СКАКУНЫ И СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Цена	Вес
Телега/повозка/фургон	35 зм	180,0 кг.
Защита для Среднего существа	×2	×1
для Большого существа	×4	×2
Конюшня (в день)	5 см	—
Корм (на день)	5 мм	4,5 кг.
Лошадь	—	—
Лошадь тяжеловоз	200 зм	—
Обычная лошадь	75 зм	—
Пони	30 зм	—
Боевое Пони	100 зм	—
Лёгкий, боевой конь	150 зм	—
Тяжёлый, боевой конь	400 зм	—
Осёл или мул	8 зм	—
Сани	20 зм	135,0 кг.
Седельные сумки	4 зм	3,6 кг.
Седло	—	—
Военное	20 зм	13,5 кг.
Для грузов	5 зм	6,75 кг.
Для езды	10 зм	11,3 кг.
Седло, Экзотическое	—	—
Военное	60 зм	18,0 кг.
Для грузов	15 зм	9,0 кг.
Для езды	30 зм	13,5 кг.
Собака, ездовая	150 зм	—
Тачка/Вагонетка	15 зм	90,0 кг.
Уздечка и вожжи	2 зм	0,45 кг.

Транспорт

Предмет	Цена	Вес
Тачка	15 зм	90,0 кг.
Сани	20 зм	135,0 кг.
Телега/Повозка	35 зм	180,0 кг.
Галлера	30000 зм	—
Экипаж	100 зм	270,0 кг.
Плоскодонная лодка	3000	—
Торговое судно	10000 зм	—
Рыбачье судно	10000 зм	—
Весельная лодка	50 зм	45,0 кг.
Лодка на двух гребцов	2 зм	4,5 кг.
Боевое судно	25000 зм	—
Вагон	35 зм	180,0 кг.

УСЛУГИ СВЯЗАННЫЕ С ЗАКЛИНАНИЯМИ

Услуги	Цена
Место в телеге	3 мм за 1,6 км.
Тренирован-ный наемник	3 см за день
Не тренирован-ный наемник	1 см за день
Посыльный	2 мм за 1,6 км.
Пошлина с до-роги или моста	1 мм
Место на ко-рабле	1 см за 1,6 км.
0-уровень	Уровень Заклинателя × 5зм²
1-й-уровень	Уровень Заклинателя × 10зм²
2-й-уровень	Уровень Заклинателя × 20зм²
3-й-уровень	Уровень Заклинателя × 30зм²
4-й-уровень	Уровень Заклинателя × 40зм²
5-й-уровень	Уровень Заклинателя × 50зм²
6-й-уровень	Уровень Заклинателя × 60зм²
7-й-уровень	Уровень Заклинателя × 70зм²
8-й-уровень	Уровень Заклинателя × 80зм²
9-й-уровень	Уровень Заклинателя × 90зм²

— Этот предмет, не представляет особого веса.

1 Эти предметы, сделанные для Маленьких персонажей, весят 1/4 от базового веса. Емкости для маленьких существ также удерживают лишь 1/4 от обычного.

2 Смотрите описание заклинаний для дополнительных стоимостей. Если дополнительная стоимость для заклинания превышает 3000 зм, то это заклинание обычно доступно лишь с разрешения МП.

Серебряные священные символы действуют также как и деревянные, единственное отличие в том, что серебряные указывают статус своего обладателя.

Торговые Весы: Они включают в себя маленькие весы и две чашки-плошки для них, а также необходимый ассортимент гирек. Весы дают +2 условный бонус к проверкам Оценки с предметами оцениваемыми по весу, включая то, что изготовлено из драгоценных металлов.

ОДЕЖДА

Различные персонажи могут быть одеты в различное одеяние, в зависимости от условий. Предполагается, что у начинающего искателя приключений, может быть следующее одеяние: ремесленника, актёра, исследователя, монаха, крестьянина, учёного или путешественника. Его первый комплект одежды достаётся бесплатно, и не идёт в учёт общего веса, переносимого персонажем.

Облачение Жреца: Церковное одеяние, для проведения жреческих церемоний, не для приключений.

Одежда Актёра: Комплект пёстрой, возможно слегка безвкусной, одежды, применяемой при выступлениях. Хотя одежда выглядит эксцентричной, её практичный дизайн позволяет вам выполнять акробатические трюки, танцы, хождение по канату, или просто убежать (если зрителям не понравилось ваше выступление).

Одежда Дворянина: Этот комплект одежды специально создан для показа, и дороговизны. Драгоценные металлы и камни вшиты в эту одежду. Чтобы влиться в толпу знати, любой кто хочет быть дворянином, также должен иметь личное кольцо-печатку (смотри выше Снаряжение для Приключений) и ювелирные изделия (стоимостью как минимум 100 зм., хотя бы выглядящие на указанную стоимость). И желательно не появляться на балах дважды в одном и том же наряде.

Одежда Исследователя: Этот полный комплект одежды для того, кто не знает, что ждёт его впереди. В неё входят плотные ботинки, плотные кожаные брюки или юбка, пояс, рубашка (возможно вместе с жилетом или жакетом), перчатки и плащ. Возможно вместо кожаной юбки, может быть длинная блуза из кожи, одеваемая поверх штанов из ткани. У одежды изобилие карманов (особенно на плаще). Комплект также включает в себя некоторые необходимые вам предметы, такие как шарф или широкополую шляпу.

Королевская Одежда: Это только одежда, а не королевский скипетр, корона, кольца и другие принадлежности.

Королевское одеяние нарочитое, с изобилием драгоценных камней, золота и шёлка.

Одежда Крестьянина: Свободная рубашка, мешковатые штаны, или свободная рубашка бесформенная юбка, или платье. В качестве обуви – тряпичные ленты, которыми обматываются ноги.

Одежда Монаха: В эту незамысловатую одежду входят следующие вещи: сандалии, свободные, широкие штаны, свободная рубашка, которые между собой скрепляются ткаными ремнями/лентами. Хотя она выглядит неаккуратной, она проработана так, что даёт своему владельцу максимальную подвижность, и изготовлена из высококачественной материи. В карманах, скрытых в её складках, вы способны утаить маленькое оружие, а ленты настолько сильные, что могут выполнять роль коротких верёвок. В зависимости от вашего стиля, одежда может быть украшена символами, отображающими ваш клан, или философские убеждения.

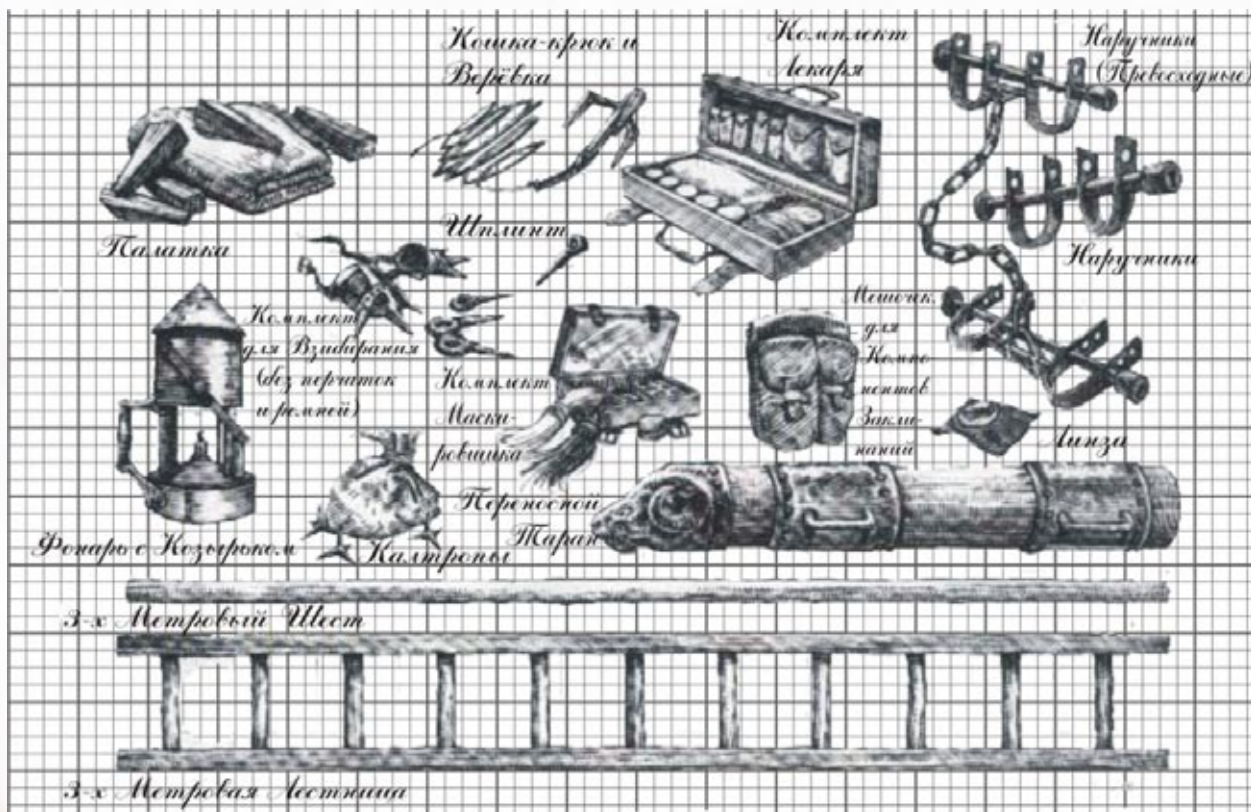
Одежда Придворного: Красиво шитая одежда, в таком стиле, который характерен основному стилю какого-то благородного двора. Любой, кто хочет произвести впечатление на дворянина или придворного, оставаясь одетым в уличную одежду, потратит немало времени на это. Без ювелирных украшений (их стоимость где-то около 50 зм.), вы выглядите как обычный, заурядный прохожий-обыватель.

Одежда Путешественника: Туфли, шерстяная юбка или брюки, плотный пояс, рубашка (возможно с жилетом или пиджаком), и просторный плащ с капюшоном.

Одежда для Холодной Погоды: Шерстяная куртка, льняная рубашка, шерстяная шапка, тяжёлый плащ, плотные штаны или юбка, и ботинки. Когда вы одеты в одежду для холодных погодных условий, добавляйте +5 условный бонус к спасброскам Стойкости против воздействия холодной погоды (смотрите *Руководство Мастера Подземелий*, относительно информации об угрозе от переохлаждения, обморожения).

Одежда Ремесленника: Рубашка с пуговицами, юбка или штаны на шнурках, туфли, и возможно, шапка или шляпа. В комплекте также может быть пояс или кожаный или тканый фартук, для переноски инструментов.

Одежда Учёного: Роба, пояс, шапка, мягкие, тканые туфли и возможно плащ.



СКАКУНЫ И СОПУТСТВУЮЩЕЕ ИМ СНАРЯЖЕНИЕ

Лошади и другие разновидности скакунов позволяют вам гораздо быстрее передвигаться, и с большим комфортом.

Ездовая Собака: Эта собака Среднего размера, специально вытренирована для перевозки всадника Маленького размера (но не карлика/дварфа). Она настолько же храбра в сражении, как и боевой конь. Если вы упали с ездовой собаки, то вы не переносите повреждений от падения. (Для большей информации о ездовых собаках смотрите в *Справочнике Монстров*).

Защита для Среднего и Большого Существа: Данное снаряжение является своеобразным доспехом, защищающим голову, шею, грудину и тело, а также по возможности ноги животного. Более тяжёлая разновидность таких доспехов даёт лучшую защиту, но ценой понижения скорости. Защита животного, весьма похожа на разновидности доспехов, приведённых в Таблице 7-6: Доспехи и Щиты.

Как и с негуманоидными существами Большого размера, доспехи для коня стоят в четыре раза дороже чем такие же для человека (гуманоида Среднего размера), а также стоят в два раза дороже чем те что в Таблице 7-6 (смотрите Доспехи для необычных Существ, стр. 123). (Если доспехи идут для пони, которое Среднего размера, только цена удваивается, вес такой же).

Средняя или Тяжёлая защита, замедляющая скакунов:

	Скорость		
Защита	(12 м)	(15 м)	(18 м)
Средняя	9 м	10,5 м	12 м
Тяжёлая	9 м*	10,5 м*	12 м

*Скакун одетый в тяжёлый доспех, передвигается лишь тройной скоростью при беге, а не четверной.

Летающие Скакуны не способны летать, если на них надеты средние или тяжёлые доспехи.

Животные с доспехами требуют особого внимания. Вы должны заботиться, чтобы предотвратить появление ссадин и язв от доспехов. На ночь доспехи необходимо снимать, а в идеале доспехи животное не должно носить, за исключением того времени, когда оно должно участвовать в сражении. Снятие и надевание доспехов доспехов, занимает в пять раз больше времени, чем для данных приведённых в Таблице 7-7: Надевание Доспехов. Закованные в доспехи животные не могут переносить другую нагрузку кроме как, всадника и обычных седельных сумок. Именно поэтому, воин всадник ведёт за собой ещё одного скакуна, который несёт на себе снаряжение и запасы.

Конюшня: Подразумевает под собой место для отдыха, кормёжку и уход за животным.

Корм: Лошади, мулы, ослы и пони могут пастись, и поддерживать себя в питании, но запас пищи (такой как овёс) гораздо лучше, так как он является более концентрированным источником полезных веществ и энергии, особенно если животное сильно измотано. Если у вас ездовая собака, то в дороге вам понадобится мясо для пропитания этого животного, его стоимость может сильно колебаться.

Лошадь: Лошадь является наиболее распространённым рабочим животным и скакуном. Лошадь (кроме пони) приемлемый скакун для полуорка, полуэльфа, человека и эльфа. Пони меньше чем обычная лошадь. Пони удобный скакун для гнома, дварфа и халфлинга. (Для большей информации о лошадях и пони смотрите в *Справочнике Монстров*).

Боевые Кони и Пони очень хороши в сражениях. Лёгких лошадей, пони, тяжёлых лошадей очень тяжело контролировать в сражении (смотрите Сражение Верховом стр. 15), а также навык Езда Верховом на стр. 72).

Осёл или Мул: Это лучшее животное которое можно только вообразить для переноски грузов, оно невозмутимое перед лицом опасности, упрямое, устойчивое, и способное нести тяжёлые грузы на длительные расстояния. В отличие от лошадей, их можно заставить войти в подземелья (хотя у них это не особо страстно выражено), или другие странные или опасные места. (Для большей информации об ослах и мулах смотрите в *Справочнике Монстров*).

Седло, Экзотическое: Экзотическое седло служит в тех же целях что и обычное, но оно специально разработано под необычного скакуна, такого как пегас. Бывают следующие

разновидности экзотических седел: военное, грузовое и для езды верхом.

Седло Военное: Военное седло опоясывает всадника, что даёт ему +2 условный бонус к проверкам Езды Верховом, касающихся удержания верхом в седле. Если вы, находясь верхом в военном седле, впали в бессознательное состояние, у вас 75% шанс остаться в седле (в отличие от 50% седла для верховой езды).

Седло Грузовое: Грузовое седло рассчитано для перевозки снаряжения и запасов, а не всадника. Грузовое седло способно вместить столько груза, сколько животное способно перевозить. (В *Справочнике Монстров* есть информация относительно того, сколько, какое животное может перевозить).

Седло Верховое: Данное седло рассчитано для перевозки всадника – стандартное седло.

ТРАНСПОРТ

Экипаж: Этот четырехколесный транспорт, в котором могут передвигаться до четырех человек в закрытом корпусе, плюс две возницы. В целом его тянут две лошади (или иные подобные животные). Экипаж идет со всей необходимой сбруей для его экипировки.

Тачка: Двухколесное средство передвижения, в которое напрягается одна лошадь (или другое тяговое животное). Она идёт с упряжью.

Галера: У этого трехмачтового корабля по семьдесят весел с каждого борта, а для его управления необходим экипаж как минимум в 200 человек. Достигает галера до 39 м в длину, и 6 м в ширину. Она может перевозить до 150 тонн груза или 250 солдат. За дополнительные 8000 зм её можно оснастить тараном и башнями со стрелковыми платформами, на носу, корме и середине корабля. Она не предрасположена для путешествий по морю, а лишь в прибрежных зонах. Её скорость составляет 6,4 км в час, как на веслах так и под парусом.

Лодка с Килем: Это судно длиной от 15 до 22,5 м в длину, и с несколькими веслами, и одной мачтой посередине с квадратным парусом. Её экипаж от 8 до пятнадцати человек, она может перевозить от 40 до 50 тонн груза, или 100 солдат. На ней можно путешествовать через моря, а также через реки (благодаря её плоскому дну).

Грузовое/Рыбачье Судно: Это 22,5 м корабль для управления требует как минимум 50 человек экипажа. У него одна мачта и квадратный парус, он может везти 50 тонн груза или 120 солдат. Данный тип суден рассчитан на морские путешествия. Его скорость до 4,8 км/час под парусом или на веслах.

Весельная Лодка: Эта от 2,4 до 3,6 м весельная лодка способна перевозить два или три Средних пассажира. Она движется со скоростью 2,4-2,5 км/час.

Торговое Судно: Это крупное судно длиной от 22,5 до 27 м и шириной 6 м, имеет экипаж из 20 человек, и более приспособлено для дальних плаваний. Оно может перевозить до 150 тонн груза. У него две мачты с квадратными парусами. Скорость такого корабля 3,6 км/час.

Телега, повозка: Это четырёхколесное транспортное средство рассчитано на транспортировку тяжёлых грузов. В целом, в неё запрягаются две лошади (или другие тяговые существа). Она идёт с упряжью необходимой для её транспортировки.

Сани: Данное средство передвижения, специально создано для передвижения по снегу и льду. В целом, в них запрягаются две лошади (или другие тяговые существа). Они идут с упряжью необходимой для их транспортировки.

Боевой Корабль: У этого 30 метрового корабля лишь одна мачта, но для баланса могут использоваться и весла. Его экипаж от 60 до 80 моряков/гребцов. Этот корабль способен перевозить до 160 солдат, но на небольшие расстояния, так как у него нет помещений для хранения необходимых запасов для людей. Боевой корабль не может выходить в море, а лишь плавать вдоль береговой линии. Он не может использоваться как грузовое судно. Он движется со скоростью 4,4-4,5 км/час под парусами или на веслах.

НАЕМНЫЕ РАБОЧИЕ И ЗАКЛИНАТЕЛИ

Иногда лучшим решением будет наем кого-нибудь, чтобы он справился с задачей. Так как персонажи авантюристы, такое решение чаще должно быть исключением, а не правилом. Но

изредка ИП все же заплатить кому-то за работу, чтобы он доставил послание, сколдовал заклинание, или перевез их через море.

Извозчик: Цена указанная здесь, это плата извозчика за перевоз пассажиров (и легкого багажа) между городами. Стоимость проезда на транспорте внутри города обычно составляет 1 медную монету.

Тренированный Наемный Рабочий: Указанное в таблице число плата за дневные услуги воителей, каменщиков, ремесленников, возниц и прочих рабочих. Этот показатель отображает минимальную плату, более опытные рабочие обычно берут больше (для дополнительных деталей смотрите *Руководство Мастера Подземелий*).

Нетренированный Наемный Рабочий: Здесь обычно отображается плата для помощников по лаборатории, привратников, поваров и официантов, и прочей прислуги.

Посыльный: В этот раздел относятся конные и пешие посыльные. Те же, кто и так едут в необходимое для вас место (например моряк на корабле), могут доставить послание за половину цены.

Дорожная Пошлина и на Мосту: Пошлину иногда могут взимать за передвижение по хорошо защищенной, часто используемой дороге, чтобы оплачивать работу патрулей, и поддержания рабочего состояния. Иногда крупные города могут брать плату за вход и выход из них (иногда только за вход).

Проезд на Корабле: Большинство кораблей изредка возят пассажиров, но большинство берут их на борт, при транспортировке грузов. Существ более крупных за Средних, или которых тяжело содержать на борту, берут двойную плату.

Заклинания: Указанная сумма обозначает стоимость услуги активации необходимого вам заклинания. Эта цена подразумевает, что вы отправились к заклинателю и согласовали сроки (обычно 24 час или чуть больше, так как заклинателю необходимо время, чтобы подготовить требуемое заклинание). Если же вам нужно, чтобы заклинатель отправился с вами в конкретное место, и там применил заклинание, например в подземелье на секретную дверь заклинание *стук*, то вам нужно его на это уговорить, обычный ответ на такой запрос отрицателен.

Цена указана для заклинания без стоимости материального компонента или фокусирования, затрат в Опыте. Если заклинание содержит материальный компонент, добавьте его

стоимость к цене заклинания. Если есть фокусирование (помимо жреческого фокусирования), добавьте 1/10 цены фокусирования к стоимости заклинания. Если заклинание требует Оп, добавьте по 5 зм за каждую единицу затрачиваемого Оп. Например, чтобы жрец 9-го уровня активировал для вас заклинание *общение*, вам нужно будет заплатить 450 зм как за заклинание 5-го уровня для заклинателя 9-го уровня, плюс 500 зм за трату в 100 Оп, и 25 зм за святую воду, итого в сумме 975 зм.

Более того, если у заклинания могут быть себрезные последствия (как с *контактом с другим планом*), заклинатель может затребовать плату и подтверждение того, что вы оплатите и справитесь с непредсказуемыми последствиями (это подразумевает, что заклинатель дал согласие на активацию заклинания, в котором он не уверен). В случае с перемещающими заклинаниями заклинателя и персонажей (например *телепорт*), вам скорее всего придется оплатить две активации, даже если вы не будете возвращаться назад с заклинателем.

Вдобавок не каждый город или селение могут иметь заклинателя необходимого уровня для активации нужного заклинания. В целом, в небольшом городке вы скорее всего наткнетесь на заклинателя который имеет доступ к заклинаниям 1-го уровня, в обычном городке 2-го уровне, в городе 3-го или 4-го уровней, в крупном городе 5-го и 6-го, а в метрополии 7-го и даже 8-го уровней. Но даже метрополий не может гарантировать, что вы встретите заклинателя, который будет иметь доступ к заклинаниям 9-го уровня, поэтому поиск заклинателя такого уровня может быть само по себе приключением. (Подробная информация о демографии и размерах поселений размещена в *Руководстве Мастера Подземелий*).

Так как вам необходимо вступить в контакт с непосредственным заклинателем, а не надеяться на нейтрального посредника, деньги не всегда единственный вариант оплаты. Если заклинатель противоположен вашим религиозным, политическим или моральным убеждениям, то он не всегда согласится сколдовать вам заклинание, за какие бы то ни было суммы. За любую приобретаемую наемное применение заклинания, окончательную цену устанавливает МП.



VULNERABLE AREAS

WITHIN HUMANOID ANATOMY



Cranial attacks can render an opponent unconscious.

Neck blows are well defended. A downward thrust offers the best result.

Shoulder/arm protection deflects horizontal and forward attacks. Thrusting up may produce a victory.

The mobility required for a thrusting attack is not required in the leg area.

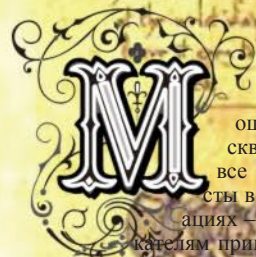
The base of the skull, in conjunction with the flexibility of the neck, makes this location a prime target.

The deltoid, shown here in the anterior, surrounds the targeted shoulder joint.

A relatively unprotected artery runs along the line of the arm between the elbow and the biceps brachii.

The inner and outer collateral ligaments, if damaged, can destroy the arm's function.

Tendons on the back of the hand, if severed, destroy the hand's ability to grip.



Многие мечи скрестились, стрелы пролетели сквозь воздух, когти пронзают и раздражают: все это волнующие звуки битвы. Авантюристы в D&D постоянно завязаны в боевых ситуациях — и часто у них нет иного пути! Где бы искателям приключений не приходилось биться, с засадой бандитов на пустынной дороге, или пробиваться сквозь логово медвежатников в глубоких частях подземелья, все эти правила обеспечивают существующие способы разрешения любых возможных боевых ситуаций.

Множество специальных способностей и форм повреждений, способные повлиять на ход боя, они рассмотрены в *Руководстве Мастера Подземелий*.

ПОЛЕ БОЯ

Чтобы помочь визуализировать события в вымышленном мире игр D&D, мы рекомендуем вам использовать фигурки и поля сражения. Поле сражения, образец которого прилагается к *Руководству Мастера Подземелий*, содержит клетки с размером стороны 2,5 сантиметра. Каждая из этих клеток отображает 1,5 м в игровом мире.

Вы можете применять эту сетку с фигурками, или другими маркерами или символами, чтобы показать порядок передвижения группы авантюристов (они могут идти парами в коридоре шириной 3 м, или по одиночке в коридоре шириной 1,5 м) чтобы отобразить относительное положение персонажей в созданной ситуации.

Однако, как и подразумевает его название, это поле применяется, в первую очередь, для боевых ситуаций, когда персонажа бросаются или завязываются в бою. Вот здесь сетка и поможет определить игру любого игрока в сражении. Смотрите диаграмму на следующей странице по специфике поля сражения.

КАК ПРОИСХОДИТ СРАЖЕНИЕ

Сражение D&D происходит по циклам; каждый действует в свой ход, в последовательном цикле раундов. Сражение проис-

текает следующим образом:

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

2. МП определяет, кто из персонажей в курсе, что на них произведено нападение противником. Если кто-то, но не все, из сражающихся знают 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 (могут провести или стандартное действие, или действие передвижения). 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 (от высокой к низкой).

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

СТАТИСТИКА БОЯ

Этот раздел суммирует фундаментальные показатели, отображающих вашу эффективность во время боя. Он суммирует эти параметры, и более детально рассматривает их.

БРОСОК АТАКИ

Бросок атаки отображает вашу способность провести удар по оппоненту в ваш ход в раунде. Когда вы хотите провести атаку, вы бросаете d20 и добавляете ваш бонус атаки. (Здесь могут применяться и другие броски атаки). Если ваш результат равен КД цели, или выше, вы попали по

врагу и причинили повреждение.

Автоматические Промехи и Попадания: Выпадение 1 (на d20 выпала 1), бросок атаки всегда означает промах. Выпадение 20 (на d20 выпала 20), бросок атаки всегда означает попадание. 20 на кубике также означает угрозу потенциально-го критического попадания (смотрите сноску Критические Попадания на стр. 140).

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 расстояние

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

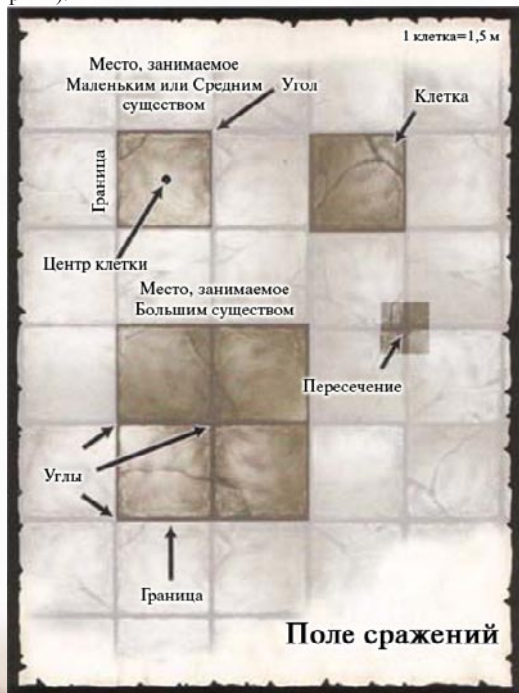
Модификатор Ловкости: Так как благодаря Ловкости измеряется ваша координация и реакция, ваш модификатор Ловкости применяется к атакам со стрелковым оружием.

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 размера.

ТАБЛИЦА 8-1: РАЗМЕРЫ

Размер	Модификатор Размера	Размер	Модификатор Размера
Колоссальный	-8	Маленький	+1
Громадный	-4	Крошечный	+2
Огромный	-2	Миниатюрный	+4
Большой	-1	Мелкий	+8
Средний	+0		

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 30 метров у длинного лука (смотрите Таблицу 7-5: Оружие стр. 116). Любая атака, проводимая в зоне минимального 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 накопительный -2 штраф. Лучник, стреляющий из короткого лука по цели на расстояние 60 метров, переносит -6 штраф 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 им повреждение. Используемый тип повреждения оружия (смотрите Таблицу 7-5: Оружие стр. 116). Невооружённые удары и природные физические формы атак существ наносят вред в соответствии со своим типом повреждения.

Повреждения снижают число хит-поинтов цели.

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

Бонус Силы: Когда вы попадаете своим оружием, рукопашным или метательным (включая пращу), к повреждению вы добавляете свой модификатор Силы. Если у вас штраф по Силе (бонус не добавляется), добавляйте его к повреждению, причиняемому от луков, кроме составных, у них бонус добавляется.

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

Удерживание Оружия обеими руками: Когда вы наносите повреждение оружием, удерживая его в обеих руках, в добавляете 1,5 бонуса по своей Силы. Однако, оружие являющееся облегчённым для вас, не получает этот повышенный бонус если удерживается в обеих руках (смотрите Облегченное, Одноручное и Двуручное Рукопашное на стр. 113).

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. Ко вниманию: когда вы умножаете множественное повреждение более одного раза, каждое умножение действует само по себе, как не умноженное (смотрите Множественность, стр. 301).

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

К примеру, полуорк варвар Круск, получает +3 бонус по Силе к повреждению, держа в руках длинный меч, +4 бонус к повреждению с двуручным топором (держит его в двух руках), и +1 бонус с оружием в не основной руке. Его критическим множителем с двуручным 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 Подземелий*, повреждение параметров более детально рассматривается.

КЛАСС ДОСПЕХА

Ваш Класс Доспеха (КД) отображает то, насколько тяжело будет попасть по вам вашим противникам. Если бросок атаки, показывает то число, какой у вас класс доспеха, то противник по вам попал. 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 КД. Этот бонус отображает их способность защищать вас от ударов противника.

Модификатор Ловкости: Если ваша Ловкость высокая, то 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 (смотрите Таблицу 7-6: Доспехи и Щиты на стр. 126).

Иногда вы не можете использовать свой бонус по Ловкости (если у вас таковой есть). 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

ОСНОВЫ БОЯ

В этой сноске просуммированы правила и детали, которые связаны со сражением.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте поля сражения (образец, которого прилагается к *Руководству Мастера Подземелий*), для отображения боевых ситуаций. Поле содержит клетки с размером стороны 2,5 сантиметра. Каждая из этих клеток отображает 1,5 м в игровом мире.

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).

Персонаж оторопевший до тех пор, пока он не совершит действие в бою.

ДЕЙСТВИЯ

Каждый раунд, в ход вашего персонажа вы можете проводить стандартное действие, или действие передвижения (в любом порядке), провести два действия передвижения, или провести полнораундовое действие. Вы также можете совершить одно или более свободных действий, на усмотрение вашего МП, параллельно с любыми другими действиями.

АТАКИ

В бою, чаще всего совершается действие атаки. Вы способны передвинуться, и провести одну атаку. Опытные персонажи способны проводить более одной атаки, но лишь если они не передвигаются (полнораундовое действие). Проведение стрелковой атаки, провоцирует благоприятную атаку у рядом стоящих врагов (смотрите ниже).

Бросок Атаки

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

Рукопашный Бросок Атаки: 1d20+базовый бонус атаки+модификатор Силы+модификатор размера.

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

Повреждение

Если вы попали по врагу, вы бросаете кубик для повреждений, и отнимаете полученное повреждение от текущих хит-поинтов противника. Добавляйте модификатор Силы к повреждению от рукопашных атак, и атак с метательным оружием. 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.

ЗАКЛИНАНИЯ

Вы способны передвинуться, и активировать одно заклинание (действием передвижения и стандартным действием). Активация заклинаний провоцирует благоприятную атаку от близстоящих врагов (смотрите ниже).

СПАСБРОСКИ

Когда вы попадаете по воздействию необычной или магической атаки, обычно вы имеете право пройти спас-бросок, чтобы нейтрализовать или уменьшить ожидаемый эффект. Для успешного спасброска, вы должны выбросить результат больше или равный его Класу Сложности.

Спасбросок Воли: 1d20+базовый бонус спасброска+модификатор Мудрости

Спасбросок Рефлексы: 1d20+базовый бонус спасброска +модификатор Ловкости

Спасбросок Стойкости: 1d20+базовый бонус спасброска + модификатор Телосложения

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

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

Вы также можете не применять стандартное действие, а проводить двойное передвижение, позволяющее перемещаться вам с удвоенной скоростью, или бежать (полнораундовое действие), тогда ваша скорость увеличивается в четыре раза..

БЛАГОПРИЯТНЫЕ АТАКИ

Вы несете угрозу на территорию соседнюю с вами, даже если у вас нет хода. 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. Вы можете проводить лишь одну благоприятную атаку за раунд. Действия, провоцирующие благоприятные атаки включают в себя: передвижение (исключения отмечены ниже), активация заклинания, и атака со стрелкового оружия.

Вы провоцируете благоприятную атаку при перемещении из зоны угрозы за исключением:

- Если всё что вы делаете в своем ходе, это только передвижение отступая (полнораундовое действие), клетка, откуда вы начинаете передвижение не считается угрожаемой, и поэтому вы не переносите благоприятных атак от врага передвигаясь с этой клетки. Если вы входите в другую клетку, 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.

СМЕРТЬ, УМИРАНИЕ, И ЛЕЧЕНИЕ

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

1 и более Хит-Поинтов: Пока у вас хотя бы 1 и более хит-поинтов, вы остаетесь в действии.

0 Хит-Поинтов: Если ваше количество хит-поинтов снижено до 0, вы выведены из строя. Вы можете проводить только одно действие передвижения или одно стандартное действие, 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 10% шанс 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.

изменится). Вы теряете бонус по Ловкости, если, к примеру, вас атакуют 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. Смотрите Таблицу 8–1 по модификаторам размеров, на стр. 134.

Другие модификаторы: Множество факторов могут влиять на ваш КД:

Бонус Улучшения: Эффекты улучшения 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).

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 в бою стоит в защите. 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 уворачивания суммируются друг с другом. +4 бонус КД дварфа против великанов, и его +2 бонус уворачивания к КД за стиль боя в защите, в совокупности дат ему +6 бонус.

Касательные Атаки: Некоторые атаки проникают сквозь доспехи, не реагируя на них, включая щиты и природный доспех. К примеру, касание мага заклинанием *шокирующий захват*, будет повреждать вас вне зависимости от надетого на вас доспеха, или толщины вашей кожи. В таких случаях, атакующий проводит бросок атаки касанием (возможен или стрелковый или рукопашный). Атакующий проводит бросок, как обычный бросок атаки, но ваш КД доспеха, щита, природный не учитывается как бонус. Другие модификаторы, как к примеру, модификатор размера, модификатор Ловкости и бонус отклонения (если есть) действуют как обычно.

К примеру, чародей пытается коснуться Тордека своим заклинанием *шокирующий захват*, у Тордека +1 бонус по Ловкости, но здесь не учитываются +4 бонус доспехов чешуйчатой кольчуги и его +2 бонус за щита за большой деревянный щит. 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 уровня, 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 чародеями!)

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 (Смотрите Ранения и Смерть, стр. 145).

СКОРОСТЬ

Ваша скорость указывает на то, насколько 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 (4 клетки), или 4,5 метра (3 клетки) в тяжёлых доспехах за раунд. (Дварфы исключение, они сохраняют скорость 6 метров в любых доспехах).

Люди, полуорки, полуэльфы, и эльфы передвигаются со скоростью 9 метров (6 клеток), и 6 метров (4 клетки) в тяжёлых доспехах за раунд.

Если вы выбираете два действия передвижения за раунд (именуемое иногда, «действием двойного передвижения»), то вы можете покрыть расстояние равное вашим двум скоростям за раунд. Если вы принимаете решение передвигаться бегом, то вы можете передвигаться с удвоенной скоростью (или с утроенной, если в тяжёлых доспехах).

СПАСБРОСКИ

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 завораживающе-непреодолимую песню гарпии. К счастью, сильный авантюрист способен пережить всё же эти опасности.

В целом, когда вы являетесь субъектом необычной или магической атак, вы получаете право пройти спасбросок для избегания, или снижения эффекта атаки. Как и при броске атаки, проходя спасбросок вы бросаете 1d20, и добавляете бонус, который зависит от вашего класса, уровня и показателя параметра. Основной ваш бонус спасброска должным быть таковым:

Базовый бонус спасброска+модификатор параметра

Типы спасбросков: Существует три различных вида спасбросков Стойкость, Рефлекс, Воля:

Стойкость: Эти спасброски измеряют вашу способность выстоять перед массивным физическим повреждением или атаками, против ваших жизненных сил и здоровья, таких как яды, паралич и магию, вызывающую мгновенную смерть. Модификатором спасбросков Стойкости, используется модификатор Телосложения. Спасброски Стойкости проводятся против таких атак и эффектов: яд, болезнь, паралич, окаменение, высасывание энергии, и *дизинтеграция*.

Рефлекс: Эти спасброски проверяют вашу способность уклониться атаки. В качестве модификатора, к этим спасброскам применяется модификатор Ловкости. Спасброски Рефлекса проводятся в следующих случаях: ямы-ловушки, избежать возгорания, *шара огня*, *заряда молнии*, и дыхания красного дракона.

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

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

Автоматические Успехи или Провалы: Выпадение 1 (на d20 выпала 1) спасбросок всегда неудачен (и тогда также может повредиться предмет; смотрите Выживание Предметов после Спасбросков, стр. 17). Выпадение 20 (на d20 выпала 20) то спасбросок всегда пройден успешно.

ИНИЦИАТИВА

Каждый раунд, каждый из сражающихся проводит какое-то действие. Инициатива сражающихся определяет порядок их действий, от самой высокой, до самой низкой.

Проверка Инициативы: В начале боя, каждый из сражающихся проводит одну проверку инициативы. Проверка инициативы, это проверка вашей Ловкости. Каждый персонаж применяет свой бонус Ловкости к броску инициативы. МП обязан определить в каком порядке действуют персонажи, отсчитывая результаты от высшего к низшему. 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; См. Особые Действия по Инициативе, стр. 160). 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, то определяют кто первый между ними путём сравнение их показателя Ловкости, (первый тот, у кого более высокая). Если и в этом случае одинаковы, то спорные персонажи проводят новый бросок, чтобы определить кто из них будет ходить первым.

Инициатива Групп Чудищ: Обычно, МП делает одну проверку инициативы для группы своих существ и их оппонентов. В таком случае, действие делает каждый игрок, и действия делают 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.

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

Бездействие: Даже если вы не проводите никаких действий (например, вы парализованы или без сознания), вы сохраняете свой показатель инициативы на продолжительность этого столкновения. Например, когда вы парализованы упырем, вы можете пропустить одно или более действий, но если жрец активировал на вас *снять проклятие*, то тогда вы сможете продолжать в свой следующий ход.

ВНЕЗАПНОСТЬ

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

Определение Настороженности

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.

МП определяет, кто был насторожен, а кто нет в начале сражения. 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 и шумящие ими) подходят 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 и пытаясь найти что-то ценное. В тёмных местах затаились кобольды, и выжидают удачного момента для атаки. Джозан заметил одного из кобольдов, а кобольды в свою очередь кинулись с визгом 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, или стреляют по оторопевшим персонажам стрелами. Джозан может 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 *заряд молнии*. Момент активации и является раундом внезапности. После *заряда 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 происходит раунд внезапности. Настороженные сражающиеся могут действовать в этом раунде, поэтому они могут бросать инициативу. По порядку инициативы (от высшей к низшей), сражающиеся начавшие битву, могут провести стандартное действие (смотрите Стандартные Действия, стр. 139). Также вы можете выполнять свободные действия в раунде внезапности. Если никто не ведает о противнике, то раунд внезапности не происходит.

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

БЛАГОПРИЯТНЫЕ АТАКИ

Правила сражения в рукопашном бою подразумевают под собой, что сражающиеся изо всех сил стараются уйти от 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 тоже 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 свободные атаки называются благоприятными атаками (смотрите диаграмму на следующей странице).

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 определённые действия в вашей зоне угрозы, провоцирует в свою сторону благоприятную атаку с вашей стороны. Если вы не вооружены, то в целом вы не несёте угрозу в клетки, поэтому не можете проводить благоприятные атаки (но, смотрите Невооружённые Атаки на стр. 139).

Оружие с Диапазоном: Большинство существ Среднего и меньшего размера способны достать от себя лишь в пределах 1,5 метров. Это означает, что они могут провести благоприятные атаки по существам в пределах 1,5 метров от них (1 клетки). Однако, Маленькие и Средние существа, держащие оружие с диапазоном (например, длинное копье), способны поражать клетки, расположенные дальше. Например, человек с длинным копьем несёт угрозу на 3 метра от себя (2 клетки), даже по диагонали. (Это является правилом исключения для 2 клеток по диагонали, которые считаются как 4,5 м). Помимо этого, существа крупнее за Средних созданий, имеет природный диапазон поражения 3 метра и больше; смотрите Маленькие и Большие Существа в Сражении, стр. 149.

Провоцирование Благоприятной Атаки: Два типа действий провоцируют благоприятную атаку: если вы перемещаетесь в или из зоны угрозы вашего противника, и несколько определённых действий, выполняемых в зоне поражения.

Передвижение: Если вы выходите из зоны поражения, то вы провоцируете благоприятную атаку. Есть два обычных действия её избежать, провести 1,5 метровый шаг или сделать действие отступления (смотрите стр. 143).

Выполнение Действия Отвлекающего Внимания: Несколько действий могут сами провоцировать благоприятные атаки, если они проводятся в зоне поражения. Активация заклинания и стрелковые атаки, к примеру, действия, требующие внимания. Таблица 8-2: Действия в Сражении показывает, какие действия могут провоцировать благоприятную атаку, а какие нет.

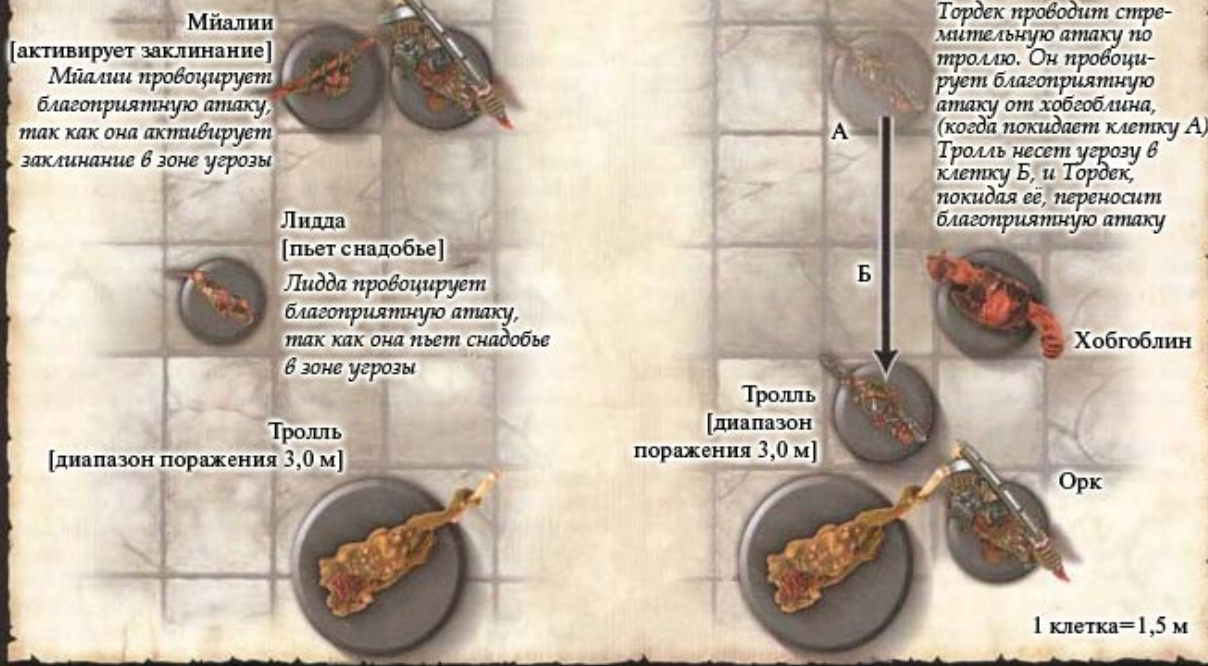
Помните, что даже действия, которые обычно провоцируют благоприятную атаку, иногда имеют исключения из этого правила. К примеру, персонаж с чертой Улучшенный Невооружённый Удар не провоцирует благоприятной атаки за нанесение удара своей невооружённой атакой.

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.

Благоприятная атака как бы «прерывает» стандартный поток действий в раунде. Если благоприятная атака спровоцирована, то она незамедлительно проводится, а затем продолжается текущий ход персонажа (или завершается его ход, если благоприятная атака была спровоцирована в середине хода персонажа).

Боевые Рефлексы и Дополнительные Благоприятные Атаки: Если у вас есть черта Боевые Рефлексы (стр. 89), вы способны добавлять свой модификатор Ловкости к своему количеству благоприятных атак которые вы можете совершить между своими действиями за раунд. Однако эта черта не позволяет вам проводить более одной атаки, на одну благоприятную возможность, но если один и тот же оппонент провоцирует две благоприятных атаки за раунд, например, входит в зону поражения и затем активирует заклинание в зоне поражения, вы можете провести две благоприятных атаки (так как каждая иницирована разной возможностью). Проведение через, более

Благоприятные атаки



чем одну поражаемую клетку одним и тем же оппонентом, в любом случае провоцирует с его стороны лишь одну благоприятную атаку. Все эти атаки проводятся при вашем нормальном бонусе атаки.

ДЕЙСТВИЯ В СРАЖЕНИИ

Основополагающие действия передвижения, атаки и активации заклинаний, охватывают практически все, что вы можете сделать в сражении. Все они описаны в этом разделе. Остальные, более специализированные, рассмотрены позже, в разделе Специфических Атак на стр. 151 и Действиях с Особой Инициативой, стр. 160.

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 самое может сделать ваш персонаж за 1 раунд.

Каждый раунд начинается с персонажа с самой высокой инициативой, 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, смотрите Благоприятные Атаки, стр. 157, и Действия с Особой Инициативой, стр. 160).

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 течение 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. Существует 4 типа действий: стандартные действия, действия равные передвижению, полнораундовые действия и свободные действия.

За один обычный раунд вы способны выполнить стандартное действие, и действие передвижения, или же совершить полнораундовое действие. Вы также способны совершать столько свободных действий (смотрите ниже), сколько позволит вам МП. Также, вместо стандартного действия, вы можете всегда провести действие, равное передвижению.

В некоторых ситуациях (например, в раунде внезапности), вы можете быть ограничены только стандартным действием или действием передвижения.

Стандартное Действие: Стандартное действие позволяет вам что-то выполнить. Наиболее стандартное действие – это атака, одна рукопашная или стрелковая атака. К стандартным действиям также относятся: активация заклинания, концентрация для поддержки заклинания, активация магического предмета и применение специальной способности. Смотрите Таблицу 8-2: Разнообразные Действия, для ознакомления с другими стандартными действиями.

Действие Равное Передвижению: Действие передвижения позволяет вам совершить передвижение, или провести действие за данный промежуток времени. Вы можете передвинуться на свою скорость, взобраться с 1/4 своей скорости, вынуть или вложить в ножны оружие, поднять объект, или выполнить схожее действие (смотрите Таблицу 8-2: Действия в Сражении).

Вы можете совершить действие передвижения вместо стандартного действия. К примеру, вы можете использовать своё действие вместо передвижения и атаки на поднимание с положения лёжа и выполнение передвижения (два действия передвижения), или можете вложить оружие в ножны и взобраться на 1/4 своей скорости, или же можете поднять предмет и положить его в вещмешок (два действия передвижения).

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 (действие передвижения), пройти 1,5 метра (совершить 1,5 метровый шаг), и провести атаку.

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 (смотрите ниже), но с разрешения вашего МП. Наиболее частыми полнораундовыми действиями являются полные атаки, где вы можете совершить за раунд несколько атак.

Некоторые полнораундовые действия не позволят вам выполнение 1,5 метрового шага.

Некоторые полнораундовые действия можно совершать как стандартные действия, но лишь в тех ситуациях, когда вы ограничены выполнением лишь стандартного действия за раунд (например, раунд внезапности). Описания особых действий расположены ниже, где и указано, можно ли их применять указанным методом.

Свободное Действие: Свободные действия занимают слишком малое количество времени для их выполнения, и практически не учитываются в протяжении раунда, они требуют малого, поэтому считаются свободными. Вы способны совершить одно или более свободных действий, и в то же время нормально провести другое действие. Однако МП обязан ввести разумные ограничения того, сколько свободных действий вы свободны совершить за раунд. К примеру, зов друзей к себе на помощь, бросание предмета, отмена концентрации на заклинании, являются свободным действием.

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. 75) для имитации отличительных черт другого класса, во время попытки активации устройства, не принимается за действие, оно является составляющей частью действия активации волшебного предмета.

Ограниченная Деятельность: В некоторых ситуациях (когда вы замедлены или в раунде внезапности) вы не можете совершать все обычные свои действия. В таких случаях вы ограничены или стандартным или действием передвижения (плюс, как обычно, свободные действия). Вы не можете проводить полнораундовое действие (хотя вы можете начать или завершить полнораундовое действие при помощи стандартного действия, смотрите ниже).

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Большинство стандартных включают проведение атаки, активацию заклинания или предмета. Это наиболее обычное, прямое действие, которое персонаж может совершить за боевой раунд. Более специализированные действия рассмотрены в Специфических Атаках стр. 154.

Атака

Действие атаки является стандартным 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 некоторых видов рукопашного оружия есть диапазон, смотрите описания 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 пределах 1,5 метров от вас).

Невооружённые Атаки: Нанесение повреждений с помощью тычков, ударов, ударов головой, весьма схоже с ударами рукопашным оружием, за исключением следующего:

Благоприятные Атаки: Невооруженная атака провоцирует благоприятную атаку со стороны противника, принимается, что он вооружён. Благоприятная атака проводится до вашей атаки. Невооруженная атака не провоцирует благоприятные атаки от других врагов, например вооруженных луками, и не провоцирует благоприятную атаку со стороны невооруженного противника. Вы провоцируете атаку, так как ваше тело при проведении вами атаки слишком близко приближается к врагу.

Невооруженный персонаж не проводит благоприятной атаки (но, смотрите «Вооруженные» Невооруженные Атаки).

«Вооружённые» Невооружённые Атаки: Иногда невооруженные атаки персонажа или существа принимаются за вооруженные. Вооружёнными считаются атаки монаха с чертой

Улучшенный Невооружённый Удар (стр. 109), заклинатель проводящий касательную атаку заклинанием, а также существо с когтями, клыками и подобным природным физическим оружием, принимается вооруженным. 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: Невооруженный удар Среднего по размеру существа причиняет 1d3 повреждений (плюс, как обычно, ваш модификатор Силы). Маленький персонаж, невооружённым ударом причиняет 1d2 пункта повреждений, а Большой 1d4. Все повреждения являются временными. Невооружённые удары принимаются как облегченное 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. Если у вас есть черта Улучшенный Невооруженный Удар, вы можете наносить смертельные повреждения без этого штрафа к броску атаки.

Стрелковые Атаки: С помощью стрелкового оружия, вы способны выстрелить или метнуть оружие во врага расположенного в максимальном диапазоне оружия и в вашей зоне видимости. 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 отмечен в описании оружия.

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 ударов в раунд, 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 Промехи и Попадания: Природное 1 (на d20 выпала 1) при броске атаки всегда означает промах. Природное 20 (на d20 выпало 20) всегда означает попадание. Природное 20 также является угрозой – возможным критическим попаданием (смотрите на стр. 140 Критические Попадания).



Броски Повреждения: Если ваш бросок атаки равен или превышает КД противника, атака успешна, и вы причиняете повреждение. Бросайте повреждение соответствующее вашему оружию (смотрите Таблицу 7-5: Оружие, стр. 116 – 117). Повреждение отнимается от текущих хит-поинтов цели. Если хит-поинты оппонента опускаются до 0 или ниже, он в плохой форме (смотрите Ранение и Смерть на стр. 145).

Множественные Атаки: Персонаж, у которого более одной атаки в раунд, должен тратить действие полной атаки, для того, чтобы провести более одной атаки (смотрите Полнораундовые Действия ниже).

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. Два персонажа ввязанные в рукопашный бой, являются врагами, и несут 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, ввязано в рукопашный бой с вашим напарником.

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

Сражение в Зашите Стандартным Действием: 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 уворачивания к КД на этот раунд. Этот бонус суммируется с бонусом к КД, получаемым за счет черты Боевая Экспертность (стр. 89).

Активация Заклинания

Большинство заклинаний, для активации требуют 1 стандартное действие. Вы можете активировать заклинание до или после действия передвижения. Смотрите Главу 10: Магия, чтобы ознакомиться с деталями по активации заклинаний и их эффектов 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 четким и ясным голосом. Если у вас во рту кляп или находитесь в зоне действия заклинания *тишина*, вы не можете активировать такие заклинания. У оглушенного заклинателя, существует 20% шанс провала 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) компо-

нентом, фокусированием (Ф), божественным фокусированием (БФ), вам нужны соответствующие материалы, 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 *магического слежения*, то приготовление этих материалов принимается свободным действием. 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 (Оп), и влечёт за собой потерю очков опыта с вашей стороны. Ни одно заклинание, даже *восстановление* не способны восстановить утраченный таким способом Оп. 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 Оп для продвижения на новый уровень, вы можете сразу же затратить Оп для активации заклинания вместо продвижения на новый уровень. Оп тратится при активации вами заклинания, и в любом случае, удачно сактивировано заклинание, или нет.

Концентрация: Для применения заклинания, вам необходимо сконцентрироваться. Если вы не можете сконцентрироваться, если к примеру вы на полубе корабля, плывущего в буре, вы не можете активировать заклинание. Если вы начали активировать заклинание, но что то помешало вашей концентрации, например огр получивший благоприятную возможность к атаке по вам 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. 76, и Концентрация на стр. 170). Если неудачно, то заклинание терпит неудачу безо всякого эффекта. Если вы заготавливаете свои заклинания (для мага, жреца, друида, паладина или 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 течение 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 заклинание 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.

Благоприятные Атаки: В целом, если вы активируете

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Когда вы, проведя бросок атаки, выбрасываете на кубике естественное 20 (на d20 выпадает 20), вы попадаете по цели вне зависимости от его КД, а также возможно несёте 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 20, а множитель критичности x2. (Смотрите Повышенный диапазон угрозы, и Повышенный Множитель Критичности ниже).

Исключение: Бонусное повреждение представлено 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 7-5: Оружие и раздел «Критичность» в разделе Качества Оружия, на стр. 116-117.

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 *заряд молнии*, не может иметь критического попадания.

закливание, 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). Закливания, требующие для активации свободного действия (например, *падение как перо* или любое ускоренное заклинание) не провоцируют благоприятных атак.

Активация в защите: Вы можете попытаться активировать заклинание в защите. Это означает, что во время активации, вы защищаясь, 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 потеряно.

Касательные Закливания в Сражении: У многих заклинаний в диапазоне отмечено «Касание». Для использования этих заклинаний, вы должны 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 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 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 отклонения (если есть).

Удержание Заряда: Если вы не разрядили заклинание в тот раунд, в котором вы его активировали, вы можете удерживать не разряженное заклинание (удерживать заряд) неограниченное время. Вы можете попытаться проводить касательную атаку из раунда в раунд. Вы можете коснуться одного друга, 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. Альтернативно, вы можете проводить обычные нево-

Таблица 8-2: Разнообразные Действия

Стандартные Действия	Благоприятн. Атака*
Атака (рукопашная)	Нет
Атака (стрелковая)	Да
Атака (невооруженная)	Да
Активировать маг. предмет помимо снадобья или масла	Нет
Помочь другому	Может быть ²
Натиск	Нет
Активация заклинания (время активации 1 стандартное действие)	Да
Концентрация на поддержке заклинания	Нет
Выпустить заклинание	Нет
Вынуть скрытое оружие (смотрите навык Ловкость Рук)	Нет
выпить снадобье или нанести масло	Да
Вывратся из захвата (стр. 15)	Нет
Финт	Нет
Зажечь факел труговой палочкой (стр. 114)	Да
Пробежать (стремительность)	Нет
Понизить устойчивость к магии	Нет
Провести стабилизацию для умирающего товарища (смотрите Лечение)	Да
Пробежать	Нет
Прочитать свиток	Нет
Готовность (инициирует стандартное действие)	Нет
Расколоть оружие (атака)	Да
Расколоть объект (атака)	Возможно ³
Полная защита	Нет
Изгнать или подчинить нежить (использование спецспос.)	Нет
Использовать экстраординарную способность	Нет
Использовать навык в 1 действие	Обычно
Использовать подобную заклинанию способность	Да
Использовать сверхъестественную способность	Нет
Действия равные передвижению	
Передвижение	Да
Взять под контроль испуганного коня	Да
Направить или перенаправить активное заклинание	Нет
Вынуть оружие ⁴	Нет
Вложить в руки ручной/легкий арбалет	Да
Открыть/закрыть дверь	Нет
Сесть верхом или соскочить с коня	Нет
Передвинуть тяжелый объект	Да
Поднять предмет	Да
Вложить в ножны оружие	Да
Встать с положения лёжа	Да
Достать или убрать щит ⁴	Нет
Отнять удерживаемый предмет	Да
Полнораундовые Действия	
Полная атака	Нет
Стремительная атака ⁵	Нет
Смертельный удар (стр. 153)	Да
Увернуться от сети (стр. 11)	Да
Затушить огонь	Нет
Зажечь факел	Да
Зарядить тяжёлый/самовзводной арбалет	Да

Закрепить или раскрыть оружие в латн. рукавицу с замком	Да
Приготовить к броску расплескивающееся оружие (стр. 15)	Да
Использовать навык в 1 раунд	Обычно
Применить касательное заклинание на шестерых друзей (стр. 163)	Да
Отступить	Нет
Свободное Действие	
Благоприятная Атака¹	
Активировать ускоренное заклинание (стр. 9)	Нет
Отменить концентрацию с заклинания	Нет
Бросить предмет	Нет
Упасть на пол	Нет
Подготовить компоненты заклинания для активации ⁶	Нет
Разговор	Нет
Благоприятная Атака¹	
Промедление 1,5 метровый шаг	Нет
Возможные Различные Варианты Действий	
Обезоружить ⁷	Да
Захват ⁷	Да
Опрокинуть оппонента ⁷	Нет
Применить отличительную черту ⁸	Различно

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

2 Если вы помогаете кому-то в действии которое обычно провоцирует благоприятную атаку, то действие помощи другому также провоцирует благоприятную атаку.

3 Если объект удерживаем, носим или надет на существо то да. Если нет, то нет.

4 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 облёгченных, или одноручных оружия одновременно, будто достаёте одно.

5 Может быть взято только как стандартное действие, если вы ограничены только одним действием в раунд.

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

7 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.

8 Описание отличительной черты определяет этот эффект.

оруженные атаки (или атаки природным оружием) и сохраняя заряд. В таких случаях, вы не считаетесь вооруженным, и провоцируете благоприятные атаки. (Если ваша невооруженная атака или природное оружие не провоцирует благоприятных атак, эта атака тоже не провоцирует). Если эта атака проведена успешно, вы проводите нормальное рукопашное повреждение от невооруженной атаки, но заклинание разряжено. Если вы промахнулись, то вы сохранили заряд.

Прекращение Заклинания: Прекращение активного заклинания (например, *собственное изменение*) – стандартное действие, которое не провоцирует благоприятной атаки.

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 попробовать активировать заклинание в защите, как и при активации заклинания (смотрите Активация в защите выше).

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 Подземелий* приведено гораздо больше информации о волшебных предметах.

Использование специальной способности

Использование специальной способности обычно является стандартным действием, но может быть как стандартным действием, так и полнораундовым, или вообще не являться действием, это всё отмечается в описании способности. Смотрите Специальные Способности на стр. 180.

Подобные Заклинаниям Способности: Использование подобных заклинаниям способностей (таких как, например, призыв скакуна паладином) действует как активация заклинания, требует концентрации и провоцирует благоприятную атаку. Подобные заклинаниям 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 подобной заклинанию способности занимает 1 стандартное действие, делая её активацию стандартным действием, если только отдельно не отмечено в описании время активации способности.

Использование Подобной Заклинанию Способности в защите: Вы можете попытаться применить подобную заклинанию способность в защите, это действие очень напоминает активацию заклинаний. Если проверка Концентрации (КС 15 +уровень заклинания) не удачна, вы не можете использовать способность, но попытка идёт в счёт применения способности в день (или иной промежуток времени).

Сверхъестественные Способности: Применение сверхъестественной 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.

Полная Защита

Вы можете просто обороняться стандартным действием. Вы получаете +4 бонус уворачивания к КД на 1 раунд. Ваше КД повышается в начале этого действия, и помогает вам выстоять против любых благоприятных атак, которым вы можете подвергнуться во время раунда. Вы не можете комбинировать сражение в защите с полной защитой, или с преимуществами черты Боевая Экспертность (так как они обе требуют от вас объявления атаки или полной атаки). При полной защите вы не можете проводить благоприятных атак.

Начало/Завершение Полнораундового Действия

«Старт полнораундового действия» стандартным действием позволяет вам начать его, чтобы потом завершить в следующем раунде, используя еще одно стандартное действие. Например, вы ограничены лишь одним стандартным действием в свой ход, вы можете стрелять из тяжелого арбалета каждые 3 раунда, 2 из которых уходят на перезарядку (полнораундовое действие), а 1 раунд на выстрел. Также вы можете активировать заклинания со временем активации в 1 полный раунд, начав активации в первом раунде, и завершив её в следующем. Вы не можете применять это действие для проведения таким образом полной атаки, стремительной атаки, бега или отступления.

ДЕЙСТВИЯ, РАВНЫЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЮ

С небольшим исключением, большинство связанных с передвижением навыков, большинство действий передвижений не требует проверки.

Передвижение

Самым простым действием передвижения является обычное продвижение на свою скорость. Если вы проводите такой тип действия передвижения, то уже не можете совершать 1,5 метровый шаг.

Много не стандартных режимов передвижения раскрыты в этой категории, включая взбирание (до 1/4 от вашей скорости), и плавание (до 1/4 от вашей скорости).

Ускоренное Взбирание: Вы способны взбираться при половине от своей скорости действием передвижения, но переноса –5 штраф к проверке Взбирания.

Проползание: Вы способны ползти со скоростью 1,5 метра, действием передвижения. Если вы ползете, то провоцируете благоприятные атаки со стороны любых атакующих, которые несут угрозу вам с точки начала проползания.

Вынуть или Спрятать Оружие

Вынуть оружие для его применения в сражении, или спрятать его в ножны, чтобы освободить руки, действие, равное передвижению. Это действие также применяется к любым подобным оружию вещам, которые под рукой, таким как волшебные палочки. Если ваше оружие или подобный оружию объект расположен в вешмешке, или не под рукой, то тогда это действие считается действием нахождения объекта.

Если у вас базовый бонус атаки +1 или выше, вы можете

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.

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.

вынимать оружие свободным действием, но только наряду с действием обычного передвижения. Если у вас есть черта Сражение с Оружием в Каждой Руке (стр. 98) вы можете вынуть два одноручных или облегченных оружия за то же время, как если бы вынимали одно.

Доставание боеприпасов для стрелкового оружия (стрелы, арбалетные стрелы, пули дра пращи или сюрикены) – свободное действие.

Достать или спрятать щит

Прикрепление щита к руке, для получения бонуса щита к вашему КД, или же снятие и перемещение щита так, чтобы освободить себе руку, требует действие передвижения. Если вы имеете базовый бонус атаки +1 и выше, то вы можете доставать/прятать щит свободным действием, но наряду с обычным передвижением.

Бросание на землю удерживаемого (но не надетого) щита – свободное действие.

Манипулирование Предметом

В большинстве случаев, перемещение или манипуляция предмета – действие передвижения. Сюда входит доставание или прятание хранимого предмета, поднимание предмета, передвижение тяжелых объектов и открывание дверей. Примеры разновидностей этих действий, и с указанием, провоцируют ли они благоприятную атаку, отмечено в Таблице 8–2: Действия в Сражении.

Нацеливание или Перенацеливание Заклинания

Некоторые заклинания, такие как *пылающая сфера* и *духовное оружие* позволяют вам перенаправить эффект на новые цели или зоны после того как активировали заклинание. Перенацеливание заклинания требует действие передвижения и не провоцирует благоприятной атаки или концентрации (смотрите Активация Заклинания при Стандартных Действиях стр. 140).

Встать на Ноги

Встать с положения лежа требует действия передвижения и провоцирует благоприятную атаку.

Сесть на Скакуна/Спешиться

Сесть верхом или спешиться со скакуна требует действия передвижения.

Ускоренная Посадка или Спешивание: Вы можете сесть верхом или спешиться свободным действием, но пройдя проверку Езда Верхом против КС 20 (если есть, то здесь учитывается ваш штраф к проверке из-за доспехов). Если вы провалили проверку, то тогда сесть или спешиться займет действие передвижения. (Вы не можете проводить проверку быстро спешиться или сесть верхом с помощью свободного действия, если не объявили о выполнении посадки или спешивания с помощью действия передвижения).

ПОЛНОРАУНДОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Полнораундовые действия требуют от вас для их выполнения всего раунда. Поэтому они не могут быть соединены со стандартным действием, или действием передвижения, хотя, если оно не связано с действием передвижения, то вы можете совершить 1,5 метровый шаг.

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 полнораундовое действие атаки, чтобы получить свои дополнительные атаки. Вам нет нужды объявлять наперед будущих целей ваших атак. Вы можете затем решить, отреагировав на то, насколько эффективными были предыдущие атаки, прежде чем проводить дополнительные.

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 атаки, вы должны проводить атаки в порядке убывания бонуса с самого высокого до самого низкого. Если вы ис-

пользуете 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, вы можете принять решение о перемещении вместо проведения остальных атак. Если вы уже сделали 1,5 метровый шаг то в этом раунде вы больше не можете передвигаться, но вы можете совершить другую разновидность действия передвижения.

Сражение в защите Полнораундовым Действием: Когда вы выполняете действие атаки, вы можете выбрать для себя сражение в защите и совершить полную атаку. Если вы это применяете, то переносите –4 штраф ко всем своим атакам в раунде, но получаете +2 бонус уворачивания к КД на этот раунд.

Рассекающий Удар: С помощью отличительной черты Рассекающий Удар (стр. 92) или Мощный Рассекающий Удар (стр. 94), вы получаете возможность провести дополнительную атаку при соответствующих условиях. Это исключение к обычному ограничению числа атак, которые вы способны провести в этом раунде полной атакой.

Активация Заклинания

Заклинание требующее для активации 1 раунд, занимает в активации одно полнораундовое действие. Оно вступает в эффект как раз перед началом вашего хода, спустя 1 раунд вашей активации. После этого вы можете действовать как обычно.

Заклинание требующее для активации 1 минуту, вступит в эффект в ваш ход, спустя 1 минуту (и на протяжении всех 10 раундов вы активируете заклинание полнораундовым действием). Эти действия должны быть последовательными и непрерывными, или же заклинание будет автоматически провалено.

Когда вы начинаете активировать заклинание со временем активации 1 раунд и более, вы должны поддерживать речитативы, жестикуляцию и заклинания от первого раунда и до вашего хода в следующем раунде (как минимум). Если вы теряете поддержку концентрации после старта заклинания, и до того как её завершите, то заклинание провалено.

Вы провоцируете благоприятные атаки только при старте активации заклинания, даже если ваша активация будет далее продолжаться как минимум целый раунд. Во время активации вы не несете угрозу в смежные с вами клетки.

В остальном это действие идентично активации заклинания, рассмотренного в Стандартных Действиях.

Активация Метамагического Заклинания: Чародеи и барды должны затратить больше времени на активацию метамагического заклинания (усиленное метамагической чертой), чем на обычное. Если обычное время активации заклинания 1 стандартное действие, то метамагическая версия для барда и чародея занимает полнораундовое действие. Отметьте себе, что это не то же самое, что и активация заклинания со временем активации 1 раунд, так как заклинание проявляет эффект в тот же раунд, когда вы и начали активацию, и вы не должны все время поддерживать речитативы или жестикуляцию и концентрацию до своего следующего хода. Для заклинаний с более длительным периодом активации, активации их метамагических версий занимает еще больше времени.

Жрецы должны проявить больше времени для спонтанной активации метамагических версий заклинаний *лечение* или *причинить*. Например, жрец 11-го уровня способен заменить подготовленное заклинание 6-го уровня для активации *усиленного лечения критических ранений*. Спонтанная активация метамагической версии заклинания со временем активации 1 стандартное действие – 1 полнораундовое действие, а заклинания с более длительным периодом активации, требуют для активации дополнительные полнораундовые действия.

Использование Специальной способности

Использование специальной способности обычно является стандартным действием, но может быть полнораундовым действием, это всё отмечается в описании способности. Смотрите Специальные Способности на стр. 180 и Применение Специальной Способности в Стандартных Действиях на стр. 142.

Отступление

Отступление из рукопашного боя – полнораундовое действие. Когда вы отступаете, вы можете передвинуться при своей двойной скорости. Клетка, с которой вы начинаете свое передвижение, не принимается в зоне угрозы любого из оппонентов, которых вы можете видеть, поэтому видимые для вас против-



ники не проводят по вам благоприятных атак при вашем передвижении из этой клетки. (Невидимые противники все также могут провести по вам благоприятную атаку, и вы не способны отступить из боя, если вы ослеплены). В раунд, когда вы проводите отступление, вы не можете проводить 1,5 метровый шаг.

Если во время процесса отступления вы проходите по клетке угрозы (кроме той, с которой вы начали свое отступление), враги как обычно проводят по вам благоприятные атаки.

Вы не можете отступать с помощью той формы отступления, которая не отмечена в вашем списке видов передвижения. Например, чудовищный паук имеет в списке передвижения – взбираясь, поэтому он может совершить отступление с помощью взбирания. Обычно у вашего персонажа нет в списке данного режима (если только вы не, к примеру, под эффектом заклинания *взбирание по паучьи*), то вы не можете применять взбирание для отступления из боя.

Отметьте себе, что несмотря на название этого действия, вам нет необходимости полностью покинуть поле сражения. Например, вы способны применять действие отступления для передвижения прочь от одного врага, и подбирания к другому.

Ограниченное отступление: Если вы ограничены лишь одним стандартным действием в раунд (например, вы *замедлены* или во время раунда *внезапности*), вы можете отступить стандартным действием. Но в таком случае вы можете передвинуться лишь на свою базовую скорость (а не на двойную, как обычно).

Бег

В качестве полнораундового действия вы можете использовать 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, но если у вас есть черта Бег (стр. 89), то вы все же сохраняете бонус по Ловкости к КД.

Вы можете бежать на протяжении раунды=показателю Телосложения, но после этого должны пройти проверку Телосложения (КС 10) чтобы продолжить бег. После этого, за каждый раунд, пока вы бежите, вы обязаны проходить проверку Телосложения, и КС с каждой новой проверкой повышается на 1. Когда вы проваливаете проверку, вы должны прекратить бегать. Персонаж, который пробежал свой лимит, должен отдохнуть в течение 1 минуты (10 раундов), прежде чем может бежать дальше. Во время периода отдыха, персонаж не может передвигаться быстрее, чем со своей обычной скоростью

Вы не можете бежать по труднопроходимой местности (смотрите стр. 148), или если вы не видите, куда вы бежите.

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

Передвижение на 1,5 метра по труднопроходимой местности

В некоторых ситуациях ваше передвижение может быть затруднено настолько, что вы не можете пройти даже на 1,5 метра (одну клетку). В таких случаях вы можете потратить полнораундовое действие для преодоления 1,5 метров (1 клетки) в любом направлении, даже по диагонали. Даже если это и напоминает 1,5 метровый шаг, он им не является и поэтому провоцирует благоприятную атаку. (Вы не можете получить преимущество применения этого правила при продвижении через непроходимую местность, или передвигаться, когда передвижение вам запрещено, например, когда вы парализованы).

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные действия совсем не занимают времени, хотя МП может ограничить количество ваших свободных действий за ваш ход. Свободные действия редко провоцируют благоприятные атаки. Некоторые из самых распространенных свободных действий описаны ниже.

Бросить предмет

Бросить предмет в свою клетку или смежную, является свободным действием.

Упасть Навзничь

Лечь в клетку, где вы на данный момент стоите – свободное действие.

Разговор

В целом, разговор свободное действие, которое вы можете совершать даже не в свой ход. Некоторые МП могут оговаривать момент, когда персонажи могут говорить лишь в свой ход, или что персонаж не может говорить в оторопевшем состоянии (и тем самым предупредить товарищей об опасности, пока он не подействует). Произнесение более чем, несколько предложений, превышает лимит свободного действия, поэтому расширенное общение может потребовать действие передвижения или даже полнораундовое действие.

Снять концентрацию с заклинания

Вы можете остановить активное заклинание (например *обнаружение зла*) свободным действием.

Активация Ускоренного Заклинания

Вы способны активировать ускоренное заклинание (смотрите черту Ускоренное Заклинание, на стр. 101) или любое другое заклинание, чье время активации обозначено как свободное действие (например, *падение как перо*) – свободным действием. За один раунд можно активировать лишь одно такое заклинание, и они не идут в стандартное ограничение – одно заклинание в раунд. Активация заклинания со временем активации свободного действия, не провоцирует благоприятной атаки.

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, Действиях Равных Передвижению и Полнораундовых Действиях. 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, стр. 154.

Применение отличительной черты

Определённые черты, такая как Ураганная Атака, позволяют вам выполнять специальные действия в сражении. Другие, не являясь действиями сами по себе, но дают вам бонус по попытке выполнения вами каких-нибудь действий, как например Улучшенное Обезоруживание. Некоторые черты, такие как черты по созданию предметов, просто бессмысленны в применении во время боя. Описание каждой отличительной черты в 5 Главе даст вам необходимую информацию, относительно правильного применения этой черты.



Применение Навыка

Большинство навыков требуют стандартных действий, но некоторые могут требовать действия передвижения или полно-раундовые действия, свободные действия, или что-нибудь другое. Смотрите 4 Главу с описанием того, какие действия необходимы для выполнения навыков.

РАНЕНИЕ И СМЕРТЬ

Ваши хит-поинты являются измерением того, насколько вас тяжело убить. Независимо сколько хит-поинтов вы потеряли, ваш персонаж может действовать до тех пор, пока его хит-поинты не опустились до 0 или ниже.

УТРАТА ХИТ-ПОИНТОВ

Наиболее чаще, ваш персонаж может потерять хит-поинты в результате удара и переноса повреждений, как-то от скимитара орка, *заряда 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 полученное повреждение от своих хит-поинтов. Оставаясь с оставшимися хит-поинтами. Оставшиеся хит-поинты могут опуститься вниз если вы вновь 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 продолжать держаться на ногах, и способность обернуть серьёзный удар в более слабый. Для некоторых персонажей хит-поинты могут отображать божественное расположение или внутреннюю силу. Когда паладин выживает после атаки *шара огня*, вы сможете услышать обсуждения очевидцев, что некая высшая сила помогла выжить ему после такой атаки.

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 серьезные проблемы (смотрите Беспомощные Защищающиеся, стр. 153).

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 (смотрите ниже).

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

При -10 и ниже вы мертвы.

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 до 0, вы не способны действовать. Вы не без сознания, но близки к этому состоянию. В каждом раунде вы можете выполнять лишь одно действие стандартное/передвижения, но не оба, или полнораундовое действие. Вы можете совершать действие передвижения без ухудшения своего состояния, но и если вы выполняете стандартное действие (то, что МП посчитает напрягающим, включая и некоторые свободные действия, как например активация ускоренного заклинания), вы переносите 1 пункт повреждений, за выполнение этого действия. Если ваша активность понижает ваши хит-поинты, у вас становится -1 хит-поинт, и вы начинаете умирать.

Лечение повышающее ваши хит-поинты выше 0, делает 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 (смотрите 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 каждом раунде он теряет 1 хит-поинт. Это продолжает-ся до тех пор, пока он не стабилизирован.

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 (смотрите Возвращение к Жизни, стр. 171).

СТАБИЛИЗАЦИЯ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В следующий ход, когда персонаж впал в состояние от -1 до -9 хит-поинтов, во все последующие раунды, бросайте d%, чтобы увидеть стабилизировалось ли его состояние. У него есть 10% шанс стабилизироваться. Если нет, то он теряет 1 хит-поинт. (персонаж, находящийся в бессознательном или умирающем состоянии, не может применять никаких особых действий, которые изменят его показатель инициативы).

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). Лечение персонажа хотя бы на 1 хит-поинт, стабилизирует его, и останавливает потерю хит-поинтов.

Лечение повышающее хит-поинты персонажа до 0, приводит его в сознание, но он выведен из строя. Лечение повышающее ваши хит-поинты выше 1, делает вас полностью функциональным, таким же, каким вы были до понижения хит-поинтов до 1 или ниже. Заклинатель сохраняет способность активации заклинаний, которую он имел до потери хит-поинтов.

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 восстановиться, 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 Посторонней Помощи: Серьёзно раненный персонаж, оставленный наедине обычно погибает. Однако у него есть маленький шанс восстановиться самостоятельно. Даже если кажется что он не выживет, всё-таки есть надежда, что раны 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 больше за ваши общие хит-поинты.

Природное Лечение: За отдых (8 часовой сон или более), вы можете восстанавливать по 1 хит-поинту за каждый уровень персонажа. К примеру, воин 5-го уровня при отдыхе будет восстанавливать по 5 хп. за ночь отдыха. Вам полностью запрещены любые сражения и активация заклинаний, при нарушении, вы не восстанавливаете за отдых ни одного хит-поинта.

Если вы можете себе позволить целый день и ночь постельного режима (весь день ничего не делаете), вы восстанавливаете двойную норму от вашего уровня персонажа в хит-поинтах. При постельном режиме воин 5-го уровня восстановит 10 хп.

Магическое Лечение: Различные заклинания и способности, такие как заклинания *лечение* жреца и лечащее касание паладина, способны восстанавливать потерянные хит-поинты. Каждое применение заклинания или способности, способно восстановить разное количество хит-поинтов, но не выше за максимальное количество.

Лечебные Ограничения: Вы никак не сможете восстановить больше чем потеряли хит-поинтов. Магическое лечение никак не поднимет ваши текущие хит-поинты выше за ваше общее количество хит-поинтов.

Лечение Повреждения Параметра: Повреждения параметров могут быть временными как и хит-поинты. Временное повреждение параметра восстанавливается со скоростью 1 пункт за ночь отдыха (лёгкая активность, никаких сражений или применений заклинаний). Постельный режим (24 часа отдыха) восстанавливает 2 пункта параметра 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.

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 *лечением лёгких ранений*, и они не теряются в первую очередь как временные. Например, Крус (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 Круса опустятся до 32, Джозан вновь их может поднять лечением до 37. Если Крус 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.

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 убьёт вас, но может нокаутировать или послать вас в обморок.

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

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 повреждений ещё сможете выдержать. *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 провести 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.

Пошатывание и Бессознательность: Когда полученное временное повреждение точно равно вашим текущим хит-поинтам, вы начинаете пошатываться, ваши ноги подкашиваются. Вы настолько сильно ослаблены, что в раунд можете выполнять лишь частичные действия (или стандартное, или действие передвижения). 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 Беспомощные Защищающиеся, стр. 153).

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).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ, ПОЗИЦИЯ И РАССТОЯНИЕ

В сражении участвуют несколько персонажей, и как кажется, они ещё долго способны удержать 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.

Миниатюры Подземелий и Драконов соответствуют масштабу 30 мм – фигурка человека ростом в 1,8 метра равна приблизительно 30 мм. Клетка на поле боя равна 2,5 см, а в реальном мире 1,5 метрам.

ТАКТИЧЕСКОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Когда вы двигаетесь, 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 (Смотрите Таблицу 8-3: Тактическая Скорость). Иногда, ваша скорость без доспехов, ещё называется базовая скорость.

Перенагрузка: Перенагруженный персонаж, несущий большое количество снаряжения, сокровищ, или павших товарищей, может передвигаться с более низкой скоростью, чем со своей обычной (смотрите Переносимая Ёмкость, стр. 162).

Передвижение в Сражении: В целом, за раунд вы можете передвинуться на вашу скорость, и выполнить какое-то действие, такое как, метнуть топор или сактивировать 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.

Бонусы к скорости: Варвар получает +3 метра к скорости (если только не снаряжен в тяжелый тип доспехов). У опытных монахов хорошо развита скорость (если только они не в доспехах). Помимо этого, много магических предметов и заклинаний могут влиять на скорость персонажа. Всегда применяйте модификаторы к скорости персонажа до того, как откорректировать его скорость в зависимости от доспехов или нагрузки, и помните, что несколько бонусов к скорости персонажа того же типа (как бонусы улучшения) не суммируются вместе.

Таблица 8-3: Тактическая Скорость

Раса	Нет Доспехов или Лёгкие Доспехи	Средние или Тяжёлые Доспехи
Полуорк, полуэльф, человек или эльф	9,0 м (6 клеток)	6,0 м (4 клетки)
Дварф	6,0 м (4 клетки)	6,0 м (4 клетки)
Гном, халфлинг	6,0 м (4 клетки)	4,5 м (3 клетки)

Измерение Расстояния

По диагонали: При измерении расстояния по диагонали, первая клетка считается как 1, а вторая как 2 клетки, 3 клетка как 1, а 4 как 2 клетки, и т.д. (Если вам это поможет, то принимайте клетку по диагонали как 1,5 клетки).

Вы не можете заходить за угол через диагональную клетку (даже проводя 1,5 м шаг). Вы можете по диагонали проходить мимо существа, даже мимо оппонента. Вы можете по диагонали обходить через непроходимые преграды, как например ямы.

Ближайшее Существо: При необходимости определить на месте, что к вам ближе, клетка или существо, если две клетки или существа на одинаковом расстоянии близки к вам, то случайным броском кубика определите то, что ближе к вам.

Прохождение Через Клетку

Дружественное Существо: Вы можете проходить через клет-



ку занятую дружелюбным существом, если только не проводите стремительную атаку (смотрите стр. 154). Когда вы проходите через клетку занятую дружелюбным существом, то этот персонаж не дает вам укрытия (смотрите стр. 152).

Враждебное Существо, не Загромождающее: Вы не можете проходить через занятую врагом клетку, если только он не представляет собой преграду (например, мёртвый, бес сознания, связанный, в параличе и т.д.). Вы можете без проблем проходить через клетку с беспомощным оппонентом. (МП может принять за правило, что некоторые существа, как например внушительный дракон, представляет преграду и в беспомощном состоянии. В таком случае, каждая клетка продвижения принимается за 2 клетки).



Завершение Вашего Передвижения: Вы не можете завершить свое передвижение в клетке занятой другим существом, только если оно не беспомощное.

Пробегание: Вы можете пробежать через занятую врагом клетку стандартным действием (смотрите Пробегание, стр. 157).

Кульбиты: Опытный персонаж, способен провести акробатический трюк, чтобы преодолеть вражескую клетку. (смотрите навык Кульбиты/Падение, стр. 79).

Очень Маленькое Существо: Миниатюрное, Мелкое или Крошечное существо способно перемещаться через занятую клетку врагом. Но при этом провоцирует благоприятную атаку при передвижении.

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

Большое существо может свободно пройти через клетку занятую существом на три категории размера меньше его. Облачный 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 4,5 метров. Существо не может пройти через клетку занятую кубом, даже если обладает навыком Кульбиты/Падение или подобными специальными способностями.

МЕСТНОСТЬ И ПРЕГРАДЫ

Данные правила расположены столь глубоко в этой главе подразумевают, что вы достигли труднопроходимой местности, или у вас на пути преграды. Однако в подземельях и дикой местности это не столь часто применяется.

Труднопроходимая местность: Труднопроходимая местность – галька, щебень, неровный пол в пещере, густая растительность и т.д., которая осложняет ваше передвижение. Каждая клетка труднопроходимой местности считается как за 2 клетки (Передвижение через каждую клетку труднопроходимой местности по диагонали считается как за 3 клетки). Через данную разновидности местности вы не можете бежать или проводить стремительные атаки.

Если вы занимаете клетки с различными типами местности, вы можете передвигаться с такой скоростью, которая допустима в клетке с наиболее труднопроходимой местностью. (Часто это очень существенно для существ, которые занимают на поле боя более одной клетки).



Передвижение и другие существа



Летающим или бестелесным существам труднопроходимая местность не мешает при передвижении.

Преграды: Как и с труднопроходимой местностью, преграды тоже препятствуют передвижению. Если преграда препятствует передвижению, но не блокирует его, например невысокая стена или сваленные опавшие ветки, каждая клетка с преградой принимается за 2 клетки передвижения. Вы должны их затратить, чтобы пересечь барьер, и у вас должно остаться передвижение, чтобы войти на клетку с другой стороны преграды. Если у вас недостаточно передвижения, чтобы преодолеть преграду, и вы не можете достигнуть клетки с другой стороны преграды, то вы не можете её преодолеть. Некоторые преграды могут также потребовать проверки какого-нибудь навыка (например, Взбирания или Прыжков).

С другой стороны, некоторые преграды, как перестенки в зданиях, полностью блокируют передвижения. Персонаж не может проходить сквозь блокирующую преграду.

Летающие и бестелесные существа способны преодолевать большинство преград нормально, но преграда от пола до потолка препятствует передвижению летающих существ, точно также как и наземных.

Протискивание: В некоторых случаях вам понадобится протиснуться в или через место, которое узковато для вас. (Это особенно часто применимо для существ, занимающих более одной клетки, как например великан). Вы можете протиснуться в или через место, которое в два раза уже за вас. Например, огр (который занимает 3 метра или 2 клетки) способен протиснуться в или через клетку шириной 1,5 метра (1 клетка). Каждое передвижение в или через узкое пространство считается как за 2 клетки, и при протискивании вы получаете -4 штраф к броскам атак и -4 штраф к КД.

Когда Большое существо (которое обычно занимает 4 клетки) протискивается в пространство шириной в одну клетку, фигурка существа, занимающая две клетки в ширину, ставится по центру прохода. Более крупных существ отображайте точно также, устанавливая их в центре узкого прохода, как бы по середине.

Существо может пролезть в узком коридоре мимо противника, но не может завершить свое передвижение в занимаемой им клетке.

Протискивание в или через пространство менее от половины занимаемого вами пространства, требует проверки Искусства побега (стр. 74). Применяя навык Искусство побега вы не можете атаковать, а также получаете -4 штраф к КД и теряете всякий бонус по Ловкости к КД.

Особые правила передвижения

Эти правила раскрывают большинство особых ситуаций с передвижением.

Случайное завершение передвижения в запрещенной клетке: Иногда персонаж завершает свое передвижение в той клетке, где он не имеет права останавливаться. Например, вы можете получить благоприятную атаку от монаха, проходя через клетку друга, и стать ошеломленным. Если это произошло, передвиньте фигурку на последнюю разрешенную позицию, которую в перед этим занимали, или же на ближайшую разрешенную позицию, если она к вам ближе.

Стоимость двойного передвижения: Когда ваше передвижение каким-то образом осложнено, то оно вам стоит в два раза больше. Например, каждая клетка труднопроходимой местности считается как за 2 клетки, а передвижение по диагонали по такой местности, считается как 3 клетки (как передвижение через две обычных клетки по диагонали).

Протискивание

Огр может уйти от Тордека, протиснувшись в 1,5 метровый коридор. Каждая клетка его протискивания считается как за 2 (3 м).

Огр также может пройти мимо своего союзника, гнолла, но его передвижение составит 4 клетки (6 метров), так как он не может завершить передвижение в занятой клетке.

Также огр может подойти на 1 клетку (1,5 м) к Тордеку, или протиснуться в коридор мимо него.



Если передвижение сильно затруднено, то одна клетка считается за 4 клетки (или 6 клеток, если по диагонали). Если передвижение осложнено тремя факторами, то клетка принимается за 8 (диагональ за 12), и т.д. исключений для правила что два удваивания равно одному утраиванию, нет.

Минимальное передвижение: Вопреки всем штрафам к передвижению, вы можете полнораундовым действием передвинуться на 1,5 м (1 клетку) в любом направлении, даже по диагонали. (Однако, это правило не позволяет вам проходить сквозь непроходимую местность, или же двигаться, когда всепередвижение запрещено, например в параличе). Такое передвижение провоцирует благоприятную атаку (несмотря на покрытое расстояние, это действие далеко не обычный 1,5 метровый шаг).

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ СУЩЕСТВА В СРАЖЕНИИ

К существам по размеру меньших за Маленьких, или больших за Средних, применяются особые правила относительно позиций. Здесь рассмотрены лишь основы. В *Руководстве Мастера Подземелий* приведены также правила относительно использования сетки для регулирования размеров сражающихся и их занимаемого пространства. Иллюстрация на следующей странице отображает существ с различными размерами.

Миниатюрные, Мелкие и Крошечные Существа: Эти существа занимают меньше 1 клетки пространства. Это означает, что в одной клетке могут находиться несколько существ такого размера. Например, Крошечное существо (кошка) обычно занимает 0,75 м пространства, то есть, четыре таких создания можно разместить в клетке. В одну клетку можно разместить 25 Мелких существ или 100 Миниатюрных.

Существа занимающие в пространстве менее 1 клетки, обычно имеют природный диапазон 0 м, то есть не могут поразить соседнюю клетку. Им необходимо входить на клетку врага, чтобы провести атаку по нему. Противник получает благоприятную атаку против них. Вы можете проводить атаки со своей клетки, 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. Они также не могут фланкировать врага.

Большие, Огромные, Громадные и Колоссальные Существа: Любое крупное существо занимает более 1 клетки. Например, огр (Большой) занимает площадь со стороной 3 метра (то есть ширина 2 клетки).

Существа, занимающие больше одной клетки, обычно имеют природный диапазон 3 метра или больше, то есть могут поражать цели не стоящие в смежных с ними клетках. Например, огр может атаковать цели в 3-х метрах от него (2 клетки) в любом направлении, даже по диагонали. (Это исключение к правилу, что 2 клетки по диагонали равны 4,5 метрам).

В отличие от 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, тем самым не провоцируете благоприятную атаку).

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.

МОДИФИКАТОРЫ БОЯ

Иногда вам придется 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. Обычно, любой модификатор появляется благодаря ситуации, которая создается из-за тактики или позиции врага, и добавляется к броску атаки, а модификатор создаваемый тактикой и позицией защищающегося, добавляется к его показателю КД. Ваш МП решает, какие применяются бонусы или штрафы в этой ситуации, принимая за основу Таблицу 8-5: Модификаторы Броска Атаки, и Таблицу 8-6: Модификаторы Класа Доспеха.

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, или же быть замеченным.

Для определения, есть ли у вашей цели укрытие от стрелковой атаки, выберите угол вашей клетки. Если линия от вашего угла до любого угла клетки врага проходит через клетку или границу объекта блокирующего линию эффекта или дающего укрытие, или проходит через клетку занятую существом, то цель получает укрытие (+4 к КД).

При проведении рукопашной атаки по смежной цели, ваш противник получает укрытие, если любая линия эффекта из вашей клетки в клетку врага, проходит через стену (включая низкую стену). При проведении рукопашной атаки по цели не стоящей в смежной с вами клетки (например оружие с диапазоном), используйте правила определяющее укрытие при стрелковых атаках.

Низкие Преграды и Укрытие: Низкие преграды (как стены, чья высота не выше половины вашего роста) дают укрытие существам, но лишь тем, кто стоит в пределах 9 метров от них (6 клеток). Атакующий может игнорировать укрытие от такой стены, если стоит к ней ближе за цель.

Укрытие и Благоприятные Атаки: Вы не можете проводить благоприятную атаку против персонажа с таким же показателем укрытия против вас.

Спасбросок Рефлекса и Укрытие: Укрытие дает вам +2 бонус к спасброскам Рефлекса против атак исходящих или взрывающихся с точки, расположенной с другой стороны укрытия от вас, например дыхание красного дракона или *заряд молнии*. Отметьте себе, что эффекты с расширением (стр. 175), такие как *шар огня*, могут заходить и за углы, тем саамы нейтрализуя бонус укрытия.

Укрытие и Проверки скрытности: Вы можете применять укрытие для проведения проверки Скрытности. Без укрытия вам необходимо прикрытие (смотрите ниже), чтобы провести проверку Скрытности.

Колоссальное

Громадное

Огромное

Большое

Среднее
Маленькое

ТАБЛИЦА 8-4: РАЗМЕР СУЩЕСТВА И ШКАЛА

Размер существа	Пример существа	Природный Диапазон ¹	Пространство ¹
Мелкое	Муха	0	0,15 м
Миниатюрное	Жаба	0	0,3 м
Крошечное	Кошка	0	0,75 м
Маленькое	Халфлинг	1,5 м	1,5 м
Среднее (высокое)	Человек	1,5 м	1,5 м
Большое (высокое)	Огр	3,0 м	3,0 м
Большое (длинное)	Лошадь	3 м	1,5 м
Огромное (высокое)**	Облачный великан	4,5 м	4,5 м
Огромное (длинное)**	Буллит	4,5 м	3,0 м
Громадное (высокое)	15-ти метровая, оживлённая статуя	6,0 м	6,0 м
Громадное (длинное)	Кракен	6,0 м	6,0 м
Колоссальное (высокое)	Клоссальный оживлённый объект	9,0 м и более	9,0 м и более
Колоссальное (длинное)	Великий красный вирм	9,0 м и более	9,0 м и более

¹ Эти данные для типичных существ указанного размера. Иногда бывают исключения.

Неполное Укрытие: Существа, даже враги, могут давать вам укрытие против стрелковых атак, даруя вам +4 бонус к КД. Однако такое укрытие не дает вам бонус к спасброскам Рефлекса, а также не позволяет проводить проверки Скрытности.

ТАБЛИЦА 8-5: МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА АТАКИ

Атакующий	Рукопашный	Стрелковый
измучен	-2 ¹	-2 ¹
опутан	-2 ¹	-2 ¹
фланкирует защищающегося	+2	+2
невидимый	+2 ²	+2 ²
на возвышении	+1	+0
опрокинут	-4	-3
в шоке или напуган	-2	-2
протискивается сквозь узкое место	-4	-4

1. Опутанный персонаж также переносит -4 штраф к проверке Ловкости, которая не отражается на броске атаки.
2. Защищающийся теряет все бонусы к КД по Ловкости. Этот бонус не применяется, если цель ослеплена.
3. Большинство стрелкового оружия не можно применять, если атакующий опрокинут, но в опрокинутом состоянии без штрафов можно использовать сюрикен и арбалет.



ТАБЛИЦА 8-6: МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА АТАКИ

Защищающийся	Рукопашный	Стрелковый
за укрытием	+4	+4
ослеплен	-2 ¹	-2 ¹
скрыт или невидимый	-2 ¹	Смотрите Укрытие
ничком	-2 ¹	-2 ¹
опутанный	+0 ²	+0 ²
отброшенный (в раунд внезапно)	+0 ¹	+0 ¹
сти, балансирует, взбирается)	-4 ⁴	+0 ^{1,3}
в захвате (но атакующий нет)	+0 ¹	+0 ⁴
беспомощный (в параличе, спит или закован)	-4 ⁴	-4 ⁴
на коленях или сидит	-2	+2
прижат	-4 ⁴	+0 ⁴
опрокинут	-4	+4
протискивается сквозь узкое место	-4	-4
ошеломлен	-2 ¹	-2 ¹

- 1 Защищающийся теряет любой бонус Ловкости к КД.
- 2 Опутанный персонаж переносит -4 штраф к проверкам Ловкости.
- 3 Бросьте случайность, чтобы определить какого из захваченных сражающихся вы ударили. Тот защищающийся теряет любой бонус Ловкости к КД.
4. Принимайте Ловкость защищающегося как 0 (-5 модификатор). Воры способны проводить благоприятную атаку по опрокинутому и беспомощным персонажам. Смотрите Беспомощные Защищающиеся на стр. 153.

Большие существа и укрытие: Любое существо, которое занимает более одной клетки (1,5 м) определяет для себя укрытие от рукопашных атак более мелких существ несколько по иному. Такое существо может выбрать любую клетку, которую оно занимает, чтобы определить, получает ли оно укрытие от рукопашных атак оппонента. Точно также, и при проведении рукопашных атак с его стороны, вы можете выбрать клетку, чтобы определить, получаете ли вы в ней от него укрытие.

Полное укрытие: Если у вас просто нет линии эффекта против вашей цели (например, она целиком стоит за высокой стеной), она получает полное укрытие от вас. Вы не можете проводить атаки по существу с полным укрытием от вас.

Степень Укрытия: В некоторых ситуациях бонус к КД и спасброскам Рефлекса за счет укрытия может возрастать. Например, персонаж слегка выглянувший из-за угла или стоящий за бойницей получает лучше укрытие, чем тот, что стоит за невысокой стеной или преградой. В таких ситуациях ваш МП может удвоить обычный бонус за укрытие к КД и



спасброскам Рефлекса (+8 и +4 соответственно). Существо с таким улучшенным укрытием получает и улучшенное уклонение против атак, которые позволяют проверку Рефлекса (смотрите описание в классе вор способности улучшенное уклонение на стр. 33). Более того, улучшенное укрытие дает +10 бонус к проверкам Скрытности.

МП может устанавливать и другие штрафы или ограничения к атакам, в зависимости от деталей укрытия. Например, чтобы нормально провести удар сквозь узкое отверстие, вам необходимо длинное колющее оружие, такое как стрела или копье. Боевой топор или кирка просто не пройдут сквозь узкую бойницу.

ПОМЕХИ

Помимо укрытия, есть иной способ избежания атак — это осложнить ситуацию врагам, в виде их неведения о вашем местоположении. К помехам также относятся все условия (любые кроме физических) в результате которых происходит блокировка удара или выстрела, влияющая на меткость атакующего. Помеха дает субъекту успешной атаки шанс на то, что атакующий промахнется из-за помехи.

Обычно помехами являются туман, дым, затемненное место, темнота, высокая трава, густая листва или магические эффекты, усложняющие определение местоположения объекта.

Чтобы определить, если у вас помехи в стрелковой атаке по цели, выберите угол вашей клетки. Если любая из линий от этого угла проходит через клетку или границу клетки где есть помехи, то к вашей атаке идет помеха.

Когда вы проводите рукопашную атаку по цели в смежной клетке, вы получаете помеху, если вся занимаемая существом клетка под эффектом, дающим помеху (например, облако дыма). Когда вы проводите рукопашную атаку по цели, которая не находится в смежной с вами клетке (например оружием с диапазоном), то используйте правила помех применимые к стрелковым атакам.

В добавок, некоторые магические эффекты (такие как *размытость* и *смещение*) дают помехи против всех атак, вне зависимости от того, какой тип помех применяется.

Шанс промаха при Помехах: Помеха даёт субъекту, по которому была проведена успешная атака, шанс того, что атакующий в 20% промахнулся, именно из-за помехи. Если атакующий попал, защищающийся должен выкинуть процентный бросок на шанс промаха, дабы избежать попадания. (Для экономии времени, вначале вы можете совершить бросок на промах, и в результате промаха, скорее всего вам не понадобится проводить второй бросок, или проведите два броска одновре-

менно). Когда на защищающегося влияют несколько помех (позади густой листвы/растительности, практически полная темнота, и заклинание *размытость* к примеру), используйте лишь тот показатель, который даёт самый высокий шанс промаха. Не суммируйте шансы промаха.

Помехи и проверки скрытности: Вы можете использовать помехи для проведения проверок Скрытности. Без помех вам нужно как минимум укрытие.

Абсолютные помехи: Если у вас есть к цели линия эффекта, но она не в поле зрения (к примеру, она в абсолютной темноте или невидима, или же вы ослеплены), то принимается, что у вас к ней абсолютные помехи. Вы не можете проводить атаки по противнику, если у вас к нему абсолютные помехи, хотя вы можете наносить атаки в предполагаемую клетку, где по вашему мнению он стоит. Успешная атака в клетку с врагом, где у вас абсолютные помехи несет шанс промаха в 50% (вместо обычного шанса 20% по врагу в зоне помех).

Вы не можете проводить благоприятные атаки по врагу, где у вас абсолютные помехи, даже если вы знаете какие клетки(у) он занимает.

Игнорирование помех: Помехи не всегда эффективны. Например, затемненная зона или темнота не помеха для существ с темновидением. Помните и то, что существа со зрением при низком освещении хорошо видят на большом расстоянии, чем обычные персонажи при одинаковых источниках света. К примеру, факел позволяет видеть эльфа на 12 метров во всех направлениях от него, а человек в то же время видит лишь в 6 метрах от факела. (Туман, дым, листва и прочие визуальные помехи нормально воздействуют на персонажей с темновидением и зрением при низкой освещенности).

Хотя невидимость дает абсолютные помехи, зрячие оппоненты все также могут проводить проверки Отслеживания, чтобы заметить местоположение невидимого персонажа. Невидимый персонаж получает +20 бонус к Скрытности когда передвигается, или +40 бонус когда не двигается (даже если оппоненты не видят вас, они все также способны заметить ваше присутствие по некоторым визуальным подсказкам, если такие есть).

Различные степени помех: Как и с укрытием, обычно нет необходимости усиливать различия между степенями помех описанных выше. Однако, МП может использовать за правило, что в некоторых ситуациях может даваться чуть больше или меньше помех, и соответственно модифицировать шанс промаха. Например, легкий туман даст лишь 10% шанса на промах, а практически абсолютная темнота может дать шанс промаха до 40% (+10 условный бонус к проверкам Скрытности).

Фланкирование



При проведении рукопашной атаки, существо или персонаж получает +2 бонус к атаке, если существу, которое он атакует, несет угрозу его напарник с противоположного угла клетки.

Если у вас есть сомнение, могут ли фланкировать эти персонажи существо, проведите воображаемые прямые линии через центры клеток этих существ. Если эти линии проходят через противоположные границы клеток врага (включая и углы этой клетки), то персонажи фланкируют врага.

Только лишь существо, несущее угрозу в клетку с врагом, может давать бонус фланкирования своему напарнику.

Если существо занимает более одной клетки, то для фланкирования берется любая из занимаемых существом клеток

Здесь, Регдар и Лидда дают друг другу бонусы за фланкирование. Джозан не получает бонуса за фланкирование, так как никого нет с противоположной стороны. Мйалин не получает бонуса за фланкирование, так как Тордек с противоположной стороны ошеломлен, и не несет зоны угрозы в клетку с орком.

Фланкирование и Большие существа, Диапазон поражения



ФЛАНКИРОВАНИЕ

Если вы проводите рукопашную атаку против существа, а ваш союзник находится с противоположной стороны занимаемой существом клетки или её угла, и несёт ему угрозу, вы и ваш союзник фланкируете существо. Вы получаете +2 бонус фланкирования к своему броску атаки. В

Когда вы в сомнении, фланкируют ли два существа-союзника противника между ними, проведите воображаемую прямую линию между двумя углами клеток союзников. Если линия проходит через противоположные границы клетки противника (включая углы этих границ), то оппонент фланкируем.

Исключение: Если фланкирующий занимает более 1 клетки, он получает бонус фланкирования за любую занимаемую им клетку, которая считается фланкирующей.

Только существо или персонаж, который несёт угрозу защищаемому, даёт атакующему бонус фланкирования.

Существа с диапазоном поражения 0 м, не могут фланкировать противника.

БЕСПОМОЩНЫЙ ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Беспомощный противник – тот кто связан, спящий, парализованный, без сознания, или тот, кто отдан на ваше помилование – лёгкая жертва.

Стандартная Атака: Беспомощный персонаж переносит –4 штраф к КД против рукопашных атак, но у него нет штрафа к КД против стрелковых атак. 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 (Удар Милосердия): Используя атаку как полноразмерное 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 спасбросок Стойкости (КС 10+полученное повреждение) или умереть. Вор сохраняет свои дополнительные повреждения от коварной атаки при проведении смертельного удара.

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

Вы не можете провести смертельный удар против существа, иммунного к критическим попаданиям, такому как голем. Вы способны проводить такой удар по существу с абсолютными помехами, но тогда вам необходимо затратить два полноразмерных действия (первое, чтобы найти существо, и как только определите клетку его местоположения, нанести второе).



СПЕЦИФИЧЕСКИЕ АТАКИ

Этот раздел рассматривает проведение захвата, гранатоподобное/расплевывающееся оружие (такое как кислота или святая вода), атака объектов (попытки разоружить запертый сундук), изгнание или подчинение нежити (для жрецов и паладинов), а также другие разновидности специфических атак.

Специфическая атака	Краткое описание
Помощь другому	Даете союзнику +2 бонус к атакам или КД
Натиск	Отталкиваете врага на 1,5 м назад
Стремительная атака	Передвигаетесь с двойной скоростью и получаете +2 бонус к атаке
Обезоруживание	Выбиваете оружие из рук противника
Финт	Снимаете у врага бонус по Ловкости к КД
Захват	Боретесь вручную с врагом
Пробегание	Пытаетесь рядом обойти мимо врага
Раскалывание	Нанесение удара по щиту или оружию врага
Метание расплевывающегося оружия	Метаете сосуд с опасной жидкостью в цель
Опрокидывание	Валите врага наземь
Изгнание (подчинение) нежити	Передача через себя позитивной (или негативной) энергии для изгнания (или контроля) нежити
Сражение с оружием в каждой руке	Сражение, удерживая в каждой руке по оружию.

ПОМОЩЬ ДРУГОМУ

В рукопашном бою вы можете помочь своему другу атаковать, или защищаться, отвлекая на себя, или мешая его оппоненту. Если вы в позиции рукопашной атаки оппонента, с которым ваш друг связан в рукопашный бой, вы можете помочь своему другу стандартным действием. Вы проводите бросок атаки против КД 10, если успешно, ваш приятель получает или +2 бонус к атаке против этого оппонента, или +2 бонус к КД против следующей атаки от этого оппонента (на ваш выбор), а также от тех атак с его стороны, которые будут проведены до вашего следующего хода. Одному и тому же другу могут помогать несколько друзей, и данный тип бонуса суммируется.

Вы также можете использовать это стандартное действие чтобы помочь вашему другу и в других ситуациях, например когда подвержен влиянию заклинания *гипноз* или *сон*, или помочь ему в проверке навыка (смотрите стр. 65).

НАТИСК

Вы можете проводить натиск стандартным действием (атака), или частью стремительной атаки (смотрите ниже Стремительная атака). Когда вы проводите натиск, вместо повреждения противника, вы стараетесь оттолкнуть его назад. Вы можете проводить натиск против оппонента, который на одну категорию больше вас, такой же категории или меньше.

Проведение натиска: 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, включая и защищающегося. (Если у вас есть отличительная черта Улучшенный Натиск, вы не получаете благоприятной атаки против защищающегося). Любая из благоприятных атак проводимая против вас при выполнении натиска, кроме защищающегося, имеет 25% шанс случайного попадания в защищающегося вместо вас, и в то же время любая из благоприятных атак проведенная из ваших союзников кроме вас, против защищающегося, имеет 25% шанс, что попадет 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, а за каждую категорию ниже Средней вы отнимаете -4 штраф. В стремительной атаке вы получаете +2 бонус за её счёт. Защищающийся получает +4 бонус стабильности, если у него более 2 ног, или какая-нибудь другая исключительная стабильность (например дварф).

Результаты натиска: Если вы перебороли защищающегося, вы оттолкнули его на 1,5 метра. Если вы готовы дальше продвигаться с оппонентом, та вы можете передвинуть его на дополнительную дистанцию, равную 1,5 м за каждый 5 пунктов превышающих показатель проверки защищающегося. Однако, вы не можете передвинуться на большее чем позволяет ваше ограничение в передвижении. (Отметьте себе: Если защищающийся передвигается он провоцирует благоприятные атаки, также как и вы. Однако вы не провоцируете благоприятную

атаку по отношению друг к другу, если передвигаетесь таким манёвром).

Если вам не удалось превзойти проверку Силы оппонента, вы отодвигаетесь на 1,5 м назад относительно направления вашего предыдущего передвижения. Если эта клетка занята, та вы падаете навзничь в этой клетке.

СТРЕМИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Стремительная атака является специальным стандартным действием, позволяющим вам перемещаться вплоть до двойной скорости, 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 (2 клетки), но можете выполнять передвижение при своей двойной скорости, и все передвижение должно быть по прямой линии, без поворотов и отступлений. Вы должны иметь свободный путь к вашему противнику, и ничто не должно мешать передвижению (например труднопроходимая местность или преграда).

Далее рассмотрено, что значит свободный путь. Во-первых вы должны пройти до ближайшей клетки, откуда вы можете провести удар по вашей цели. (Если эта клетка занята или по иному заблокирована, вы не можете выполнить стремительную атаку). Во-вторых, если линия, откуда вы начинаете свое передвижение до своего окончания проходит через заблокированную клетку (например, стена), или клетку замедляющую передвижение (труднопроходимая местность), или содержит существо (даже если оно ваш союзник), вы не можете провести стремительную атаку.

Если оппонент не находится в вашем поле зрения в момент начала вашего хода, вы также не можете проводить по нему стремительную атаку.

В тот же раунд, когда вы провели стремительную атаку, вы не можете проводить 1,5 метровый шаг.

Если вы можете проводить только стандартное действие или действие передвижения, вы можете провести стремительную атаку, но если вы передвигаетесь в пределах своей стандартной нормы передвижения (а не двойной, как обычно). Вы не можете использовать это условие, когда вы ограничены применением только одного действия за свой ход стандартное/передвижение (например в раунд внезапности).

Атака: После передвижения, 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 стремительной атаке невозможно без присутствия





частишки безрассудства., то вы переносите –2 штраф к вашему КД до начала вашего следующего хода.

Стремительно несущийся персонаж получает +2 бонус к Силе при проведении натиска по оппоненту (смотрите Натиск выше).

Даже если у вас есть дополнительные атаки, например благодаря высокому бонусу атаки, или благодаря нескольким оружием, при стремительной атаке у вас лишь одна атака.

Пики и стремительные атаки: Пики причиняют 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 (смотрите Таблица 7-5: Оружие, стр. 116 – 117, и Готовность, стр. 160).

ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ

В качестве рукопашной атаки вы можете провести попытку обезоруживания оппонента. Если вы это проводите удерживая в руках оружие, то вы выбиваете оружие из рук врага, и оно падает оземь. Если же вы обезоруживаете его не имея в руках оружие, то проверка завершается тем, что вы выдираете оружие себе в руки.

Если вы пытаетесь выбить рукопашное оружие, следуйте следующим шагам. (Если предмет, который вы собираетесь выбить не рукопашное оружие (к примеру, лук или волшебная палочка), защищающийся все также может провести встречный бросок атаки, но он переносит штраф и не может провести проверку обезоруживания в свой ход, если ваша не удалась).

Шаг 1 Благоприятная атака: При выполнении этого, вы провоцируете благоприятную атаку со стороны оппонента. (Если у вас есть черта Улучшенное Обезоруживание, вы не получаете благоприятной атаки). Если атака защищающегося нанесла вам какие-то повреждения, вы провалили проверку обезоруживания.

Шаг 2 Встречные проверки: Вы и оппонент проводите встречные броски атаки с вашим соответствующим оружием. Если кто-то из соперников обезоруживания удерживает двуручное оружие, он получает +4 бонус к броску, а облегченного –4 штраф. (Невооруженный удар принимается облегченным оружием, поэтому вы всегда переносите –4 штраф к проверкам обезоруживания невооруженным ударом). Если сражающиеся разных размеров, более крупный сражающийся получает +4 бонус к броску атаки за каждую разницу в категориях размера.

Если целевой предмет не является рукопашным оружием, защищающийся переносит –4 штраф к броску атаки.

Шаг 3 Итоги: Если вы выиграли у оппонента проверку, вы выбрали оружие из его рук. Если вы проводили проверку обезоруживания, будучи невооруженным, то теперь у вас в руках есть оружие. В противном случае, оружие на земле в клетке защищающегося.

Если ваша проверка не удачна, то защищающийся может немедленно отреагировать ответной проверкой обезоруживания. Проводя встречный бросок атаки. Его проверка не провоцирует с вашей стороны благоприятной атаки. Если ему тоже не удастся проверка обезоруживания, вы не получаете вновь новую попытку обезоруживания его.

Ко вниманию: Защищающийся одетый в шипастые латные рукавицы (стр. 117) не может быть их лишён в процессе обезоруживания. Защищающийся который использует оружие в латных рукавицах с замком (стр. 122), получает +10 бонус к любой проверке обезоруживания проводимой против оппонента.

Хватание предметов

Вы можете проводить действие обезоруживания для выхватывания предмета надетого на оппоненте (такое как ожерелье или очки). Если вы хотите чтобы этот предмет остался у вас в руке, вы должны проводить невооруженным ударом атаку обезоруживания. Если же предмет плохо закреплен, или же его легко сорвать или срезать (например слегка накиннутый на плечи плащ или брошка), атакующий получает +4 бонус к атаке. В отличие от обычного обезоруживания, провал попытки обезоруживания не дает защищающемуся незамедлительную встречную проверку обезоруживания вас. В остальном, все идентично стандартному процессу обезоруживания.

Вы не можете сорвать хорошо закрепленный или спрятанный предмет, такой как перстень или браслет, но до тех пор, пока не прижали оппонента (смотрите Захват). Даже в таком случае, защищающийся получает +4 бонус к встречным проверкам обезоруживания.

ФИНТ

Стандартным действием, вы можете попытаться сбить с толку врага, да так, что он не сможет эффективно уворачиваться от вашей следующей атаки. Для финта проведите проверку Блефа, против встречной проверки Чувства Мотива вашей цели. К своей проверки Чувства мотива цель может добавлять своей базовый бонус атаки. Если ваша проверка Блефа превысила результат проверки Чувства мотива противника, то следующую рукопашную атаку вы проводите против цели, которая не может применять к своему КД модификатор Ловкости (если есть). Эта атака должна быть произведена в ваш или перед вашим следующим ходом.

Проведение финтов против не гуманоидных существ гораздо сложнее, так как значительно тяжелее понять странные телодвижения существ с необычным строением тела, и поэтому вы переносите –4 штраф. Против существ с интеллектом животных (1 или 2) у вас –8 штраф к проверкам финта. Против существ, не имеющих разума, его вообще проводить бесполезно.

Проведение финта действием передвижения: С помощью черты Улучшенный финт, вы можете выполнять его затрачивая действие передвижения вместо стандартного действия.

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 чудииш, захват означает удержание вас в своей зубастой пасти (любимая тактика пурпурных червей), или удержание вас, чтобы было удобнее было рвать вас когтями (тактика жутких львов).

Проверка Захвата

Вы проводите встречные проверки захвата с оппонентом, которые могут быть неоднократные при 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, Громадных +12, Огромных +8, Больших +4, Средних +0,

Маленьких –4, Крошечных –8, Миниатюрных –12, Мелких –16. Примените это число вместо обычного модификатора вашего размера, используемого при обычном броске атаки.

Начало Захвата

Для начала, вы должны обхватить и удерживать свою цель. Попробуйте проведения захвата эквивалентна к проведению рукопашной атаки. Если у вас несколько атак в раунд, вы можете пытаться начинать проводить захват несколько раз (при соответствующем понижающемся базовом бонусе атак).

Шаг 1 Благоприятная Атака: От цели, на которую вы хотите провести захват, вы провоцируете благоприятную атаку. Если благоприятная атака наносит вам повреждение, вы не можете провести захват. (Определённые чудовища проводящие захват, не провоцируют благоприятную атаку когда начинают выполнение захвата, как же и персонажи, у которых есть черта Улучшенный захват). Если же благоприятная атака неудачна или вы не перенесли повреждений, переходите к Шагу 2.

Шаг 2 Хватка: Для захвата вы выполняете рукопашную касательную атаку. Если вы промахиваетесь в попадании, вы не начинаете захват. Если все хорошо, то далее Шаг 3.

Шаг 3 Удержание: Проводится встречная проверка захвата свободным действием. 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.

В случае одинаковых результатов, проверку захвата выигрывает сражающийся, у которого проверка захвата выше. Если и здесь равные показатели, то тогда перебросьте проверки захвата.

Шаг 4 Поддержание захвата: Для поддержания захвата в последующих раундах, вам необходимо войти в клетку соперника. (Это продвижение свободное, и не учитывается в вашу стандартную норму передвижения за раунд). Как и в обычных правилах, передвижение провоцирует благоприятные атаки от угрожающих вам врагов из клеток угрозы, но не от вашей цели.

Если вам не удалось войти в клетку вашей цели, вы не можете поддерживать захват, и должны немедленно отпустить цель. Чтобы вновь провести захват, переходите к Шагу 1.

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).

Нет передвижения: Вы не можете нормально передвигаться при захвате. Однако, вы можете проводить встречные проверки захвата (смотрите ниже), чтобы выполнять передвижение в захвате.

Если Вы Проводите Захват

Когда вы в захвате (вне зависимости от того кто его начал), вы можете выполнить следующие действия. Некоторые из этих действий выполняются вместо атаки (вместо обычного стандартного действия или действия передвижения). Если ваш базовый бонус атаки позволяет вам несколько атак, вы можете проводить несколько таких действий.

Активация волшебного предмета: Вы способны активировать волшебный предмет, но до тех пор, пока он не требует сложных телодвижений или активации заклинания (например свиток). Для активации предмета вам нет необходимости проводить проверку захвата.

Атака по оппоненту: Вы можете ударить противника невооружённым ударом, природным оружием или облегченным оружием. К этим атакам вы переносите –4 штраф. Находясь в захвате вы не можете проводить атаки обеими руками/оружием, даже если они облегченные.

Активация Заклинания: Вы можете пытаться активировать заклинания в момент захвата или прижима (смотрите ниже), учитывая что время активации не более одного стандартного действия, и у него нет соматических (С) компонентов, и что у вас в руке 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 прижмиме. Если вам всё же можно активировать это заклинание в захвате, вы всё равно должны пройти проверку Концентрации (КС 20+уровень заклинания) или утратить заклинание. Вы не должны проходить проверку захвата для активации заклинания.

Нанесение Повреждений Оппоненту: Вы наносите повреждения невооружённым ударом. Проведите встречную проверку захвата вместо атаки. Если вы победили, то вы наносите временные повреждения (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 несут больше повреждений в невооружённых ударах, и повреждение идёт обычным. Однако, они могут сами выбирать какое повреждение они наносят в захвате, временное или обычное, не переносит при этом –4 штраф (смотрите Временное Повреждение стр. 146).

Вытягивание из ножен облегченного оружия: При успешной проверке захвата, вы можете действием передвижения вынуть из ножа облегченное оружие.

Высвобождение: Вы можете вывернуться из захвата выиграв встречную проверку захвата вместо своей атаки. Если вы желаете, то вместо проверки захвата вы можете проверять навык Искусство побега. Если вас удерживают более одного оппонента, ваш результат проверки захвата должен превысит все их отдельные проверки захвата. (При желании, оппоненты могут не пытаться удерживать вас). Если вы выиграли проверку, вы завершаете свое действие передвижением в смежную с врагом(ами) клетку.

Передвижение: Вы можете передвигаться с половиной вашей базовой скорости (таща за собой всех втянутых в захват оппонентов), но для этого должны выиграть проверку захвата. Она требует стандартного действия, и должна превысить проверки всех остальных участников захвата.

Отметьте себе: Вы получаете +4 бонус к проверкам захвата против оппонента с которым у вас установлен прижим, но только если больше никто другой не вовлечен в захват.

Вынуть компонент заклинания: Будучи в захвате, вы можете вынуть компонент для заклинания, но для этого необходимо полноразмерное действие. Для выполнения этого нужно выиграть проверку захвата.

Прижать своего оппонента: Вы можете держать оппонента обездвиженным на протяжении 1 раунда, если вы выиграли встречную проверку захвата (проводится вместо атаки). Если вам удалось прижать оппонента, у вас есть новые варианты действий (смотрите ниже).

Сбить прижим другого: Если вы проводите захват по оппоненту, который прижал другого персонажа, вы можете вместо атаки провести встречную проверку захвата. Если вы её выиграли, вы снимаете прижим с персонажа. Но он все также остается в захвате с оппонентом.

Использовать оружие врага: Если ваш оппонент удерживает в руках облегченное оружие, вы можете им же провести по нему атаку. Проведите встречную проверку захвата (вместо вашей атаки). Если вы выиграли, вы можете провести бросок атаки с этим оружием, но с –4 штрафом к атаке (выполнение этого не требует дополнительного действия). Проводя это действие, вы не получаете в свое распоряжение оружие врага.

Если вы прижимаете противника

Как только вы прижали оппонента, он весь в ваших руках. Однако у вас нет столько свободы, как это было при захвате. Вы можете продолжать наносить повреждения врагу проводя встречные проверки захвата, можете пытаться применять оружие врага против него же, или можете пытаться передвигаться в захвате (смотрите выше). Со своего усмотрения, вы можете препятствовать речи вашего врага.

Вы можете использовать действие обезоруживания для выхватывания или отбирания хорошо закрепленного или удерживаемого объекта у прижатого врага, но он получает +4 бонус к проверке для противостояния к этой проверке. (смотрите Обезоруживание на стр. 155).

Вы добровольно можете отпустить врага свободным действием; если вы так делаете, вы не принимаетесь более в захвате с этим персонажем (и наоборот к нему).

Вы не можете вынимать или применять оружие (против прижатого или любого другого персонажа), выкручиваться из захвата другого оппонента, доставать компонент для заклинания, при-

жимать другого персонажа, сбивать чужой прижим, если сами поддерживаете свой.

Если вас прижал оппонент

Когда ваш оппонент прижал вас, вы удерживаетесь неподвижным (но не беспомощным) на 1 раунд. Пока вы прижаты, у вас -4 штраф к КД против врагов, которые не участвуют в прижиге против вас. С усмотрения вашего врага, вы также можете или не можете разговаривать. В свой ход вы можете попытаться выкрутиться из прижима, пройдя встречную проверку захвата вместо атаки. Вместо проверки захвата вы можете проверять Искусство Побег, но это требует от вас стандартного действия. Если вы выиграли, вы вырвались из прижима, но все еще удерживаемы 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, чтобы присоединиться.

Если в захвате задействовано несколько противников, вы выбираете одного из них, против которого и проводите встречную проверку захвата.

Несколько Проводящих Захват

В одном захвате могут принимать участие несколько сражающихся. На одного оппонента может приходиться до четырех 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.

Когда вы проводите захват против нескольких оппонентов, вы выбираете одного, против которого и проводите встречную проверку захвата. Исключение — попытка вывернуться из захвата; для успешного побега вы должны своей проверкой преодолеть результаты проверок каждого из удерживающих вас оппонентов.

СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ

Езда верхом на коне в битве может дать вам несколько преимуществ, учитывая, что у вас, хороший конь и все необходимые навыки (смотрите навык Езда Верхом стр. 72, и черту Сражение Верхом стр. 98).

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) действием передвижения, для поддержания контроля над скакуном. Если успешно, после действия передвижения вы можете выполнить стандартное действие. Если проверка Езды Верхом неудачна, 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 том направлении, в которое вы ему указываете. Вы передвигаетесь при его скорости, но для передвижения скакун использует своё действие.

Лошадь (но не пони) — Большое существо (смотрите Большие и Маленькие Существа в Сражении, стр. 149). Она занимает больше места на поле боя, чем вы. Лошадь занимает клетку размером 3 м на 3 м, (4 клетки). Для удобства принимайте, что у вас общее пространство с лошадью.

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. Это свободное действие.

Когда вы атакуете пешее существо и меньшее за вашего скакуна, вы получаете +1 бонус к рукопашным атакам за счёт того, что вы расположены выше противника. Если ваш скакун передвинулся более чем на 1,5 метра, вы можете провести лишь одну рукопашную атаку. По сути, вам необходимо дождаться, когда ваш скакун доедет до противника, поэтому вы не можете проводить полную атаку. Но даже при полной скорости вашего скакуна, вы не переносите штрафы к рукопашным атакам, будучи верхом на нем.

При проведении стремительной атаки вы переносите соответствующие штрафы к КД. Если вы проводите атаку в конце

стремительной атаки, то получаете за счёт неё бонус. Если при стремительной атаке на скакуне вы держите пик, то вы наносите двойные повреждения (смотрите Стремительная Атака стр. 1__).

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 учетверённой 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 передвижения, например, 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 заклинание 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 преодолеет обычное двойное 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 неудачной 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 военном седле). В противном случае вы срываетесь со скакуна и переносите 1d6 повреждений. Без вашего руководства скакун покинет сражение.

ПРОБЕГАНИЕ

Вы можете пробежать стандартным действием мимо противника. (По правилам вы не можете проводить стандартное действие во время движения, но это исключение). При пробегании вы пытаетесь пропихнуться сквозь врага (и пройти через его клетку) в своем передвижении. Вы способны пробежать через противника на одну категорию больше вас, того же размера или меньше. Вы способны за действие провести лишь одну проверку пробегания.

При проведении пробегания следуйте этим шагам:

1. Так как при пробегании вы преодолеваете клетку защищающегося, то вы провоцируете благоприятную атаку от него.

2. **Оппонент Уступил?** Затем, защищающийся принимает решение уклониться 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). В любом случае, проверка пробегания не учитывается в ваши действия на этот раунд (за исключением передвижения, при преодолении клеток оппонента). Если оппонент не пропускает вас, переходите к шагу 3.

3. **Оппонент Блокирует?** Если он блокирует вам путь, вы должны провести встречную проверку Силы против проверки Силы или Ловкости защищающегося (какой из параметров выше). Сражающийся получает +4 бонус за каждую категорию размера выше Средней, и -4 штраф за каждую категорию меньше Средней. Защищающийся получает +4 бонус, если у него более двух ног, или он более стабилен за обычного гуманоида (такой как дварф). Если вы выиграли, то вы оттолкнули и опрокинули врага. Если же нет, то защищающийся может незамедлительно отреагировать встречной проверкой Силы против вашей Силы или Ловкости (включая модификаторы размеры, но никакие другие), чтобы вас толкнуть и опрокинуть.

4. **Результаты.** 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 сдвигаетесь на 1,5 метра назад и падаете навзничь, заканчивая свое передвижение. 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 навзничь в этой клетке.

Улучшенное пробегание: Если у вас есть черта улучшенное пробегание, ваша цель не может уклониться от вас.

Пробегание верхом (растоптывание): Если вы пытаетесь пробежать будучи верхом, ваш скакун проводит проверку Силы, чтобы определить успех или провал атаки пробегания (и вместо ваших применяется свои модификаторы размера). Если у вас есть черта Растоптывание, и вы проводите пробегание будучи верхом, ваша цель не может уклониться от вас, а если вы опрокинули оппонента во время пробегания, ваш скакун может провести по нему одну атаку копытом.

РАСКАЛЫВАНИЕ

Вы можете провести атаку рубящим или дробящим оружием, чтобы нанести удар по удерживаемому щиту или оружию оппонентом. Если вы пытаетесь расколоть оружие или щит врага, то следуйте по следующим шагам. (Атаки по удерживаемым объектам, кроме оружия, рассмотрены ниже).

Таблица 8-8: Прочность и Хит-поинты обычного Оружия, Доспехов 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
Вашенный щит	—	5	20

Шаг 1: Благоприятная атака. Вы провоцируете благоприятную атаку от цели, чье оружие или щит вы атакуете (Если у вас есть черта Улучшенное Раскалывание, вы не провоцируете благоприятную атаку).

Шаг 2: Встречные броски. Вы и защищающийся проводите встречные броски проверок атак вашим соответствующим оружием. Владелец двуручного оружия, получает +4 бонус к проверкам раскалывания, а владелец облегченного —4 штраф. Если бойцы разных размеров, более крупный боец получает +4 бонус к атаке, за каждую разницу в категориях размера.

Шаг 3: Последствия. Если вы победили проверку защищающегося, вы нанесли удачный удар. Бросьте повреждения, и нанесите их щиту или оружию. Смотрите таблицу 8-8: Прочность и Хит-поинты обычного Оружия, Доспехов и Щитов, чтобы определить, насколько вы повредили или же уничтожили предмет.

Если вы не прошли проверку раскалывания, вы не нанесли повреждений.

Раскалывание удерживаемого или носимого объекта: Вы не проводите встречную атаку для повреждения носимого или удерживаемого объекта. Вместо этого, вы наносите атаку по КД объекта. КД носимого или удерживаемого объекта равен: 10+его модификатор размера+модификатор Ловкости носящего его персонажа. Атака по носимому или удерживаемому объекту провоцирует благоприятную атаку. Для попытки сорвать предмет, надетый на владельца (такой как плащ или очки), а не повредить его, смотрите проверку Обезоруживания на стр. 155. Вы не можете расколоть доспех, надетый на другого персонажа.

АТАКИ РАСПЛЕСКИВАЮЩИМСЯ ОРУЖИЕМ

Расплескивающееся оружие — стрелковое оружие обладающее способностью «брызг» и «осколков» и поражающее его цель, плюс близстоящих существ или объекты. Большинство расплескивающегося оружия состоит из жидкостей, таких как кислота или святая вода, и идут в разбиваемых сосудах (Смотрите особые вещества и предмета на стр. 13, для ознакомления с их особенностями).

Для атаки расплескивающимся оружием проведите стрелковую касательную атаку по цели. Метательное оружие не требует квалификации, поэтому вы не переносите —4 штраф из отсутствия квалификации. Прямое попадание обозначает непосредственное повреждение, а брызги поражают всех существ в пределах 1,5 метров от цели.



Вместо цели, вы можете указать пересечение клеток на поле боя. Принимайте его как цель с КД 5, однако, если ваша цель пересечение клеток, то брызги поражают всех существ в смежных клетках, и ни одно из существ не получило прямого попадания. (Вы не можете указать пересечение клеток занятых существом, таким как Большое или более крупное, и поэтому должны целиться по нему).

Если вы промахнулись по своей цели или пересечению клеток, бросьте 1d8. Это определит промах броска, с 1 ближе к вам, а от 2 до 8 по часовой стрелке вокруг пересечения клеток или существа. Затем, отсчитайте количество клеток в указанном направлении, равном диапазону броска. То есть, если вы промахнулись по цели при метании по ней на два диапазона, и выбросили 1 при определении места приземления, то расплескивающееся оружие приземлится в 2 клетках от цели в направлении к вам. Смотрите соответствующие диаграммы.

Когда вы определили точку приземления оружия, то затем оно наносит повреждения от брызг всем существам в смежных клетках.

ОПРОКИДЫВАНИЕ

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

Проведение Атаки Опрокидывания: Проведите невооруженную рукопашную атаку как касательную рукопашную атаку. Она провоцирует со стороны противника благоприятную атаку, как и для большинства невооруженных атак.

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 штраф. Защищающийся получает +4 бонус стабильности к проверке, если у него более двух ног, или он по иному более стабилен, чем обычный гуманоид (например дварф). 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 опрокинуть вас.

Избегание благоприятных атак: Если у вас есть черта Улучшенное Опрокидывание, или вы опрокидываете оружием (смотрите ниже), вы не провоцируете благоприятную атаку при опрокидывании.

Вы Опрокинуты (Распростёрты): Опрокинутый персонаж распростёрт (смотрите Таблицу 8-6: Модификаторы Класса Доспеха). Поднимание из этого положения является действием передвижения.

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.

Опрокидывание с помощью оружия: Некоторое оружие, включая: шипастую цепь, жуткий цеп, тяжелый цеп, легкий цеп, гвиздарму, алебарду и кнут, могут быть использованы для атак опрокидывания. В таком случае, вместо невооруженной касательной атаки, вы проводите рукопашную касательную атаку с этим оружием, и не провоцируете благоприятной атаки. Если вас опрокинули во время вашей проверки опрокидывания, вместо падения вы можете отпустить оружие.

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. Вне зависимости от эффекта, общий термин для этого рода деятельности – «изгнание». Когда персонажи пытаются осуществить божественный контроль над такими созданиями, они проводят проверки изгнания.

Проверки Изгнания

Изгнание нежити является сверхъестественной 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. 97).

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. Вам нет необходимости иметь зону видимости к цели, но должна быть линия эффекта (см. стр. 176).

Проверка Изгнания: Первое, 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 8-9: 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, чьи КХП превышает результат в этой таблице.

Повреждение от Изгнания: Если по броску в Таблице 8-9: 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. Они указывают 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 8-9: Изгнание Нежити. То в таком случае у вас слишком мало силы чтобы изгнать хотя бы одно мёртвое 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 умертвие, но затем при броске повреждения он получает лишь 3 – а этого не достаточно, чтобы изгнать умертвие.

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 (+2 бонус к броскам атак против них). Однако если вы приближаетесь к ней ближе, чем на 3 метра, она выходит из состояния изгнания, и начинает нормально действовать. (Вы можете стоять ближе 3 метров к ней не нарушая эффекта. Но вы не должны появляться у них на виду). Вы можете атаковать их стрелковыми атаками (на расстоянии не ближе 3 метров), 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

Как Действует Изгнание

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

Для начала, он проводит проверку изгнания (1d20+модификатор Обаяния) какое наиболее мощное существо способен изгнать в своём действии. 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 зомби), или с 1 КХП (таких как скелеты), но никого с более крупным количеством КХП (таких как умертвие, у которых 4 КХП). У него нет столько уровней, сколько у всех зомби или умертвия, поэтому он никого из них не может уничтожить.

Далее он 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 зомби (принимается что 10 КХП наибольший максимум из 11). Остаются лишь два зомби и умертвие.

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 (его уровень+3). Однако его бросок повреждения от изгнания всего 7, поэтому он может изгнать лишь на 7 КХП существ. Он изгоняет двух ближайших мертвецов (зомби с 2 КХП), но оставшихся 3 КХП недостаточно чтобы изгнать умертвие с 4 КХП.

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.

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+уровень жреца+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. Злой жрец-нежить может усиливать себя точно таким же способом.

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. Смотрите Изгнание Нежити на стр. 41.

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

Паладины и Нежить

Начиная с 4-го уровня, паладины способны изгонять нежить, будто они жрецы на три уровня ниже от своего фактического уровня.

Изнание других существ

Некоторые жрецы обладают способностью изгонять иных существ, помимо нежити. Например, Жрец со Сферой Огонь может изгонять или разрушать водных существ (как добрый жрец нежить), или подчинять и командовать огненными (как злой жрец подчиняет нежить). Проверки изгнания проводятся по той же методике.

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.

СРАЖЕНИЕ 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 основной атаке с основной руки, и –10 к атаке не основной руки. Эти жёсткие штрафы, возможно понизить двумя способами:

- если оружие в не основной руке облегченное, каждый из штрафов понижается на 2. (Невооружённый удар всегда принимается за облегчённый).
- Черта Сражение с оружием в каждой руке снижает штраф для основной руки на 2, а не основной на 6.

Таблица 8-10: Штрафы при Сражении с Оружием в Каждой Руке, перечисляет возможные виды и пересечения всех факторов.

Таблица 8-10: Штрафы при Сражении с Оружием в Каждой Руке

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

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 у не основной руки облегчённое.

Метательное Оружие: Те же правила применяются и при метании оружия с каждой руки. принимайте дротик или сюрикен как облегченное оружие, если оно применяется таким образом, а бола, метательные копыя, сети и пращи как одноручное.

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 раунде доходит очередь до вашего нового пониженного 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 раз-узнать, что предпримут ваши друзья или враги прежде, чем вы походите сами. Цена, которую вы платите в промедлении – потеря инициативы. Вам никак не удастся вернуть время, которое вы потратили на то, чтобы рассмотреть, что же произойдет. Однако

вы не можете с промедлением прервать чьё-то действие (в отличие от действия готовности).

Результаты Инициативы от Промедления: Ваш результат инициативы становится таким, когда вы провели действие промедления. Если пришел черед для вашего нового действия, а вы так и не походили, вы не проводите действие промедления (хотя вы вновь можете проводить промедление). Если вы проводите действие промедления в следующем раунде, прежде чем будет ваш обычный черед хода, ваш результат инициативы повышается до этого показателя, но в текущий раунд вы теряете свое действие.

ГОТОВНОСТЬ

Действие готовности, позволяет вам выполнить действие по-уже, но перед чьим-то действием. Готовность является стандартным действием. Оно не провоцирует благоприятной атаки (хотя действие, которое вы выполняете, может).

Готовность Действия: Лишь стандартное, действие, действие передвижения или свободное можно использовать в готовности. Для этого вы должны определить, какое частичное действие вы хотите выполнить, и условия в которых вы будете его выполнять. Например, вы можете указать, что выстрелите в любого, кто вбегит в ближайшую дверь. Затем, по времени до вашего следующего действия вы можете выполнить действие готовности на указанное условие. Действие происходит перед действием запускающим его. Если запускающее действие часть деятельности другого персонажа, вы прерываете этого персонажа. Принимается, что он далее может его делать, и продолжает свои действия после вашего действия готовности.

Результат вашей инициативы изменяется. На остальную продолжительность боя, вашим результатом инициативы будет показатель момента использования действия готовности, но вы будете действовать перед тем персонажем чьё действие запустило ваше заготовленное.

Как часть действия готовности, вы можете применять 1,5 метровый шаг, но только если в этом раунде вообще не передвигались. Например, если вы подошли, чтобы открыть дверь, а затем действием готовности вынули меч чтобы напасть на любого кто войдет, вы не сможете выполнить 1,5 м шаг в действию готовности (так как в этом раунде вы уже походили).

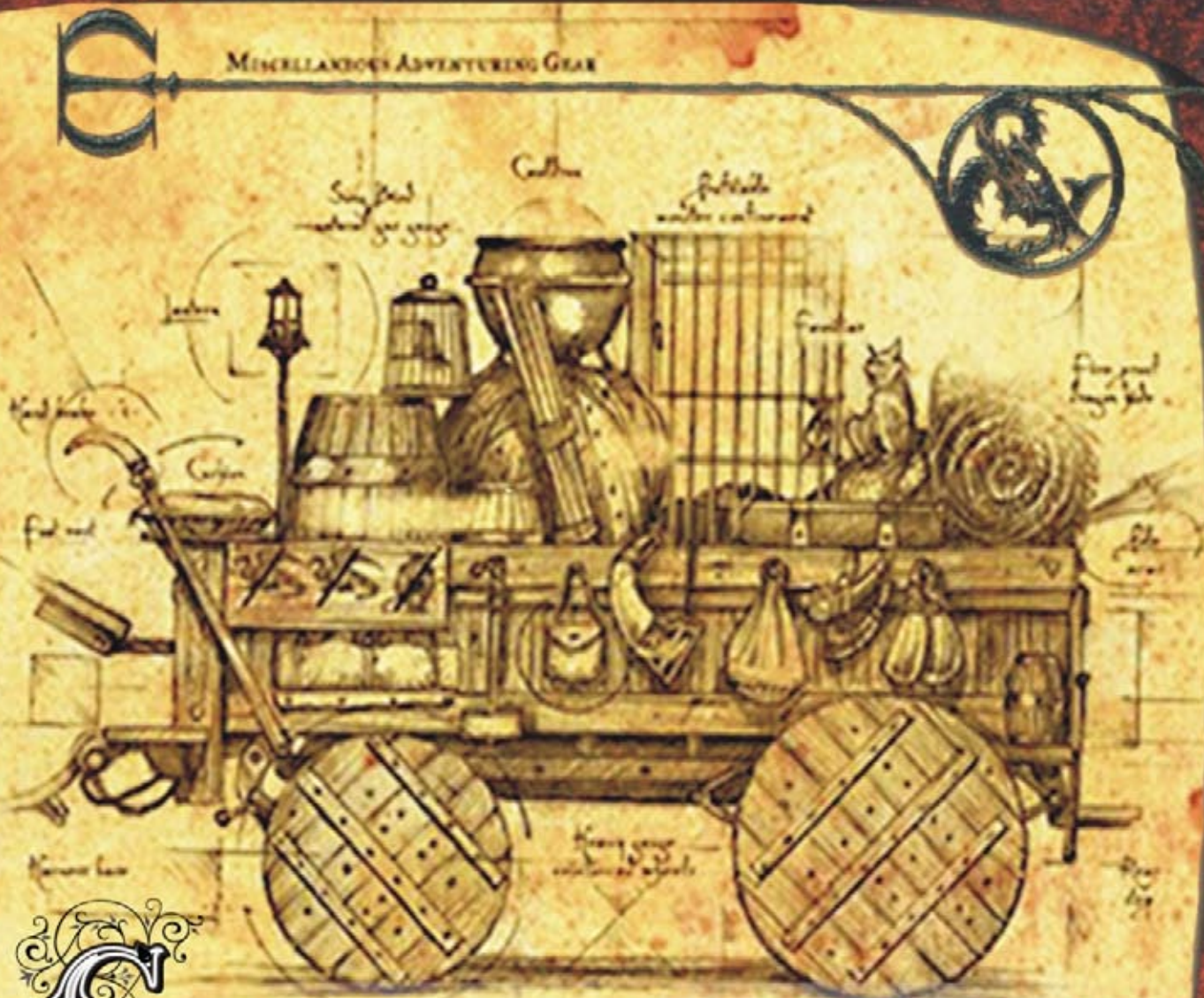
Инициативные Последствия Готовности: Вашим результатом инициативы становится показатель момента использования заготовленного действия. Если вы перешли к своему следующему действию, но не выполнили своё заготовленное, вам не нужно поддерживать ваше действие готовности (хотя вы, конечно, можете заготовить его снова). Если вы производите своё действие готовности 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 активированное заклинание (как отмечено в результате его проверки Концентрации).

Заготовка Контрзаклинания: Вы способны подготовить контрзаклинание 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 это же заклинание (если вы подготавливаете заклинания, то вы способны активировать его, и оно заготовлено у вас среди всех остальных заклинаний), вы можете активировать своё такое же заклинание как контрзаклинание, и автоматически уничтожить заклинание другого заклинателя. Контрзаклинание действует даже в том случае, если одно заклинание активирует последователь волшебства, а другое последователь божественной энергии.

Заклинатель способен применить *рассеивание магии* (стр. 268), как контрзаклинание против другого заклинателя, но оно не всегда срабатывает.

Готовность оружия против Стремительной Атаки: Вы можете подготавливать определённые колющие оружия против ожидающихся стремительных атак (смотрите Таблицу 7-5: Оружие, стр. 116-117). Подготовленное оружие причиняет двойные повреждения, если вы попали по стремительно несущемуся на вас персонажу.



транствия с места на место это не меньшая часть игры, чем сражения и магия. 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 7-6: Доспехи на стр. 123) 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 больше, 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 тяжелый 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 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 чис-

ла отображены в Таблице 9-2: Переносимые Нагрузки. Если вашего персонажа лёгкая нагрузка, то он не перегружен.

Если ваш персонаж одет в доспехи, то используйте более худший показатель (от доспеха или от веса снаряжения) для каждой категории. Эти штрафы не суммируются.

К примеру, дварф Тордек одет в чешуйчатую кольчугу. Как указано в Таблице 7-6: 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. Его игрок смотрит в строку средней нагрузки Таблицы 9-2: Переносимая нагрузка, и отмечает, что эти показатели неплохие, и лучше чем те, что у Тордека за ношение чешуйчатой кольчуги, поэтому он не переносит дополнительные штрафы за перенагрузку.

У Мйалии 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 Мйалии 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

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	x 4	x 4	x 4

доспеха), до –6 (штраф за тяжёлую нагрузку), теперь он может бежать с x3 скоростью, а не с x4.

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 (полнораундовым действием).

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 наполовину или больше.

Большие и Маленькие Существа: Показатели в Таблице 9-1: Переносимая Ёмкость рассчитана на персонажей Среднего размера. Но большие в размере существа могут из-за своего размера нести больше вес: Большой (x2), Огромный (x4), Громадный (x8), и Колоссальный (x16). 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 великана, понадобится больше времени на поднятие некоторых предметов скажем, лошади или булыжника, которые может легко поднять великан.

Четырехногие существа, такие как лошади, могут нести более тяжелую нагрузку, чем обычно. Вместо указанных выше модификаторов, умножайте показатель переносимого веса от соответствующего параметра Силы существа из Таблицы 9-1 на модификатор по размеру: Мелкое x1/4, Миниатюрное x1/2, Крошечное x3/4, Маленькое x1, Среднее x1,5, Большое x3, Огромное x6, Громадное x12, Колоссальное x24.

К примеру, эльфийка Мйалии с Силой 10, может поднять до 45 кг., а халфлинг Лидда с Силой 10, может поднять только 33,75 кг. Осел хоть и Среднее животное, но с показателем Силы 10 и как четырехногое существо он может носить 67,5 кг.

Потрясающая Сила: Для показателей Силы не указанных в Таблице 9-1, можно определить 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, на 64 если 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 Громадного размера, и конечное число 11520 кг.

ТАБЛИЦА 9-2: ПЕРЕНОСИМАЯ НАГРУЗКА

Нагрузка	Макс. Ловк.	Штраф Проверки	Скорость (9 м)	Скорость (6 м)	Бег
Средняя	+3	–3	6 м	4,5 м	x 4
Тяжелая	+1	–6	6 м	4,5 м	x 3

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 персонажа 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 9,6 км. в час. Персонаж передвигающийся с удвоенной скоростью в раунд, или передвигается со скоростью указанной в данной строке в таблице, или когда проводит стандартное действие или еще одно действие передвижения, принимается ускоренным.

Бег (x3): Передвижение с тройной базовой скоростью, это максимальный бег для персонажа, облаченного в тяжёлые доспехи. Так может идти человек в полных латных доспехах, его скорость 9,6 км.

Бег (x4): 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 19,2 км. за час, или 12,8 км. человек в кольчуге.

ТАБЛИЦА 9-3: ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И РАССТОЯНИЕ

	Скорость			
	4,5 метра	6 метров	9 метров	12 метров
Один Раунд				
(Тактическое)¹				
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 (x 3)	13,5 м	18,0 м	27,0 м	36,0 м
Бег (x 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 (x 3)	135,0 м	180,0 м	270,0 м	360,0 м
Бег (x 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	—	—	—	—

¹ Тактическое передвижение обычно измеряется в клетках на поле боя (1 клетка=1,5 метрам), а не в метрах. Для дополнительной информации смотрите стр. 14_ о тактическом передвижении в сражении.

ТАБЛИЦА 9-4: ЗАТРУДНЕННОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Условие	Пример	Штраф Передвижения
Сложная местность	Галька, гравий, густая растительность, крутой склон, лед, поверхность с трещинами или ямами, неровный пол	х2
Преграда ¹	Низкая стена, ловушка, сломанная колонна	х 2
Плохая видимость	Темнота или туман	х 2
Непроходима	Запертая дверь, заблокированный проход, пол рядом с потолком	—

¹ Может потребовать проверку навыка.

ТАКТИЧЕСКОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Используйте тактическое передвижение для сражений, как отмечено на стр. 14. Персонажи обычно не ходят во время боя, они либо ускоренно передвигаются, или же бегут. Персонаж передвинувшийся на расстояние и проводивший еще какое-то действие, например атаку или заклинание, принимается ускоренно передвигающимся на половину раунда, и выполняющим что-то другое вторую половину.

Затрудненное Передвижение: Преграды, плохая поверхность для перемещения, или плохая видимость, могут затруднять передвижение. Когда передвижение затруднено, обычно одна клетка передвижения принимается за две, снижая проходимую дистанцию персонажем. К примеру, персонаж, может передвигаться по густым зарослям лишь платя 2 клетки передвижения за продвижение через одну (проходит в два раза меньше).

Если более чем одно условие влияет на перемещение, то умножьте все применяемые преграды. (Это особое исключение к правилу удваивания, смотрите стр. 3). К примеру, персонаж который продвигается через затрудненную местность в темноте, платит 4 клетки передвижения за преодоление одной (двойной штраф на двойной дает учетверенную преграду передвижения).

Иногда может быть так, что передвижение настолько затруднено, что вы не сможете пройти даже 1,5 метра (1 клетку). В таком случае вы можете затратить полнораундовое действие на передвижение 1,5 метров (1 клетку) в любом направлении, даже по диагонали. Хотя оно по себе напоминает 1,5 метровый шаг, на самом деле это не так, и поэтому оно провоцирует благоприятную атаку. (Также вы не можете применять это правило для передвижения через непроходимую местность, или передвигаться когда передвижение для вас запрещено, например вы парализованы).

Вы не можете бегать или проводить стремительные атаки через любую клетку, которая затруднит ваше передвижение.

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 минуту. В целом, персонаж может пробежать минуту или две, а затем сделать остановку на минуту, чтобы отдышаться (смотрите Бег, стр. 89).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В ПУТЕШЕСТВИИ

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

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

Группа авантюристов



Таблица 9-5: Местность и Передвижение в Путешествии

Поверхность	Магистраль	Дорога или Тракт	Пересечённая
Лука	x 1	x 1	x 3/4
Кустарники, заводи, вереск	x 1	x 1	x 3/4
Лес	x 1	x 1	x 1/2
Джунгли	x 1	x 3/4	x 1/4
Болото	x 1	x 3/4	x 1/2
Холмы	x 1	x 3/4	x 1/2
Горы	x 3/4	x 3/4	x 1/2
Пустыня (песок)	x 1	—	x 1/2
Тундра, замерзшая	x1	x3/4	x3/4

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.
Телега, 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.)	6,4 км.	160,0 км.

1 Четырёхногие существа, такие как лошади, могут нести более тяжёлую нагрузку, чем персонажи. Для дополнительной информации смотрите Переносимая Емкость выше.

2 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 только если кто-то им правит, поэтому добавляйте за дневное путешествие ещё 70 км. Расстояния. На этих судах невозможно грести против мощного течения, но их могут тянуть вверх по течению вдоль берега впряжённые животные.

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 повреждение удваивается за предыдущий час ускоренного перемещения. Персонаж, перенесший такое временное повреждение, переходит в уставшее состояние. Уставший персонаж не может совершать бег или проводить стремительные атаки, а также переносит –2 штраф к Силе и Ловкости. Снятие временного повреждения снимает и уставшее состояние.

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 (смотрите Таблицу 9-5: Местность и Передвижение в Путешествии). Самое быстрое передвижение по хорошо сделанной дороге или тракту, и менее быстрое по пересечённой местности. Хорошо сделанная дорога – прямая, крупная и ровная дорога. обычная протоптанная дорога без брусчатки, а лишь из земли. Тракт подобен дороге, но рассчитан одного персонажа в ряд, и не рассчитан на езду транспорта. Пересечённая местность – дикая территория без дорог.

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.

Применяя ускоренный марш, вы можете проходить в сутки более чем 8 часов. За каждый час ходьбы в ускоренном

марше после 8 часов передвижения вы проходите проверку Телосложения (КС 10+2 за каждый дополнительный час). Если проверка неудачна, вы переносите 1d6 пунктов временного повреждения. Перенеся такое временное передвижение вы становитесь уставшим. Вполне возможно, что ваш персонаж может маршировать до бессознательного состояния, хотя это будет затем весьма плачевно.

Передвижение Верхом: Лошадь, несущая всадника способна передвигаться ускоренно. Но повреждение 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. Скакун становится уставшим если они перенесут какие-бы то ни было повреждения от ускоренной ходьбы или марша.

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

Передвижение По Воде: Смотрите 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, окажется весьма полезной будущим искателям приключений.

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 с ним). 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 полуорки, 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. Смотрите Таблицу 9-7: Источники Света Освещения, для ознакомления с их радиусом освещения, и как долго длятся их освещение.

В месте с ярким освещением персонажи все видят четко. Существо не может скрыться в зоне яркого света, за исключением когда оно невидимо ли имеет укрытие.

В месте с приглушенным освещением, персонаж видит все не четко. У существ в этой территории есть укрытие (смотрите стр. 15) по отношению к этому персонажу. Существо в таком освещении способно проходить проверку Скрытности, дабы скрыть себя (смотрите стр. 86).

В темных местах существа без темновидения фактически слепы. Помимо очевидных эффектов, ослепленное существо переносит 50% шанс промах в бою (все противники имеют полное укрытие), теряет любой бонус к КД, переносит –2 штраф к КД, передвигается с 1/2 своей скорости, переносит –4 штраф к проверкам Поиска и большинству проверкам навыков основанным на Силе и Ловкости.

Персонажи с хорошим зрением при плохой освещённости (гномы, полуэльфы, эльфы) могут видеть предметы, объекты, в два раза дальше чем персонажи с обычным зрением. Например, факел для такого персонажа дает яркое освещение в пределах 12 метрового радиуса (а не 6, как обычно), и дает приглушенное освещение в 24 м радиусе (а не 12 м, как обычно).

Персонажи с темновидением (дварфы и полуорки), хорошо видят как затемненные места, так и тёмные места, но ограничены зоной в 18 метров. Существо не может скрыться в пределах 18 метров от этого персонажа, если только он не невидимо или не за прикрытием.

Таблица 9-7: Источники Света

Предмет	Яркое	Притенненное	Длительность
Свеча	Нет ¹	1,5 м	1 час.
Вечносияющий факел	6 м	12 м	Постоянно
Лампа, обычная	4,5 м	9 м	6 час./пол-литра
Фонарь, бычий глаз	18 м конус	36 м конус	6 час./пол-литра
Фонарь, козырь-ковый	9 м	18 м	6 час./пол-литра
Солнечный Жезл	9 м	18 м	6 часов.
Факел	6 м	12 м	1 час.
Заклинение	Яркое	Притенненное	Длительность
<i>Продолжительное</i>	6,0 м	12 м	Постоянно
Пламя			
<i>Танцующие Огоньки</i> (факел)	6,0 м (каждый)	12 м (каждый)	1 минута
<i>Дневной Свет</i>	18,0 м	36 м	30 минут
<i>Свет</i>	6,0 м	12 м	10 минут

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

ВЛАМЫВАНИЕ И ПРОНИКНОВЕНИЕ

Иногда персонажу понадобится провести атаку или поломать объект, например когда вы хотите, выбить/проломать дверь, разрубить цепь, или сундук с сокровищами.

Когда вы пытаетесь разломать объект, у вас есть два выбора: разбить его оружием, или разломать своей Силой.

Нанесение Удара по Объекту

Разламывание оружия или щита производится рубящим или дробящим оружием с помощью специальной атаки — раскалывание (смотрите Раскалывание на стр. 15). Разламывание объекта похоже на разламывание оружия или щита, но вы проводите лишь бросок атаки против КД объекта. В целом, вы можете производить разламывание только дробящим или рубящим оружием.

Класс Доспеха: Объекты легче повредить, так как они обычно не передвигаются, но большинство из них очень прочны и противостоят вреду. Класс Доспеха объекта равен 10+его модификатор размера+его модификатор Ловкости. У не анимированного объекта не только показатель Ловкости равен 0 (–5 штраф к КД), но и дополнительный –2 штраф к КД. Более того, если вы тратите полнораундовое действие для прицеливания, вы получаете автоматическое попадание рукопашным оружием, и +5 бонус к броскам атаки со стрелковым оружием.

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 (смотрите Таблицу 9-8: Прочность и Хит-Поинты Обычного Оружия и Щитов, Таблицу 9-9: Прочность Вещества и Хит-Поинты и Таблицу 9-11: Прочность Объекта и Хит-Поинты).

Хит-Поинты: Количество хит-поинтов объекта зависит

от материала, из которого он изготовлен, и насколько он велик в размере (смотрите Таблицу 9–8, Таблицу 9-9, и Таблицу 9-11). 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 телеге, в тоже время, не трогая остальную часть телеги.

Энергетические Атаки: Объекты переносят полные повреждения от атак кислотой и звуком. Половину повреждения наносят большинству объектам электричество и огонь, прежде чем применять прочность поделите повреждение на 2. Атаки холодом причиняют одну четвертую повреждений большинству объектов. Прежде чем применять прочность поделите повреждение на 4.

Повреждения от Стрелкового Оружия: От стрелкового оружия объекты переносят только половину повреждений (исключение осадные машины и им подобные механизмы). Прежде чем применять прочность поделите повреждение на 2.

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

Иммунитеты: Объекты иммунны к критическим попаданиям и временному повреждению. Анимированные объекты, хотя и принимаются существами, иммунны к критическим попаданиям, так как они являются механизмами.

Магические Доспехи, Щиты и Оружие: Каждый +1 бонус улучшенности добавляет 2 к прочности доспеха, оружия или щита, и +10 к хит-поинтам предмета. Например, *длинный меч* +1 имеет прочность 12 и 15 хп, а *тяжелый стальной щит* имеет прочность 16 и 50 хит-поинтов.

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

Поврежденные Объекты: Поврежденный объект остается полностью функционирующим до тех пор, пока хит-поинты предмета не снижены до 0, тогда он уничтожен. Например, обладатель поврежденного предмета не переносит штрафов из-за того, что его оружие повреждено, а поврежденный доспех или щит все также дает нормальный бонус защиты к КД. Поврежденные (но не разрушенные) объекты можно починить с помощью навыка Ремесло (смотрите стр. 84).

Спасброски: Немагические, не удерживаемые предметы всегда проваливают спасброски. Считается, что они провалили свои спасброски, поэтому они всегда подвержены (к примеру) заклинанию *десинтеграция*. Предмет удерживаемый персонажем (схвачен, в прикасании, или надет) получает те же спасброски, как и сам персонаж удерживающий предмет (те же самые бонусы спасбросков, что и у персонажа).

Волшебные предметы всегда получают право проведения спасбросков. Бонусы спасбросков Стойкости, Рефлекса, Воли



Эберк

Таблица 9-8: Прочность и Хит-поинты Обычного Оружия и Щитов

Оружие	Пример	Прочность	Хп ¹
Облегченный клинок	Короткий меч	10	2
Одноручный клинок	Длинный меч	10	5
Двуручный клинок	Двуручный меч	10	10
Облегченное оружие с металл. рукояткой	Лёгкая булава	10	10
Одноручное оружие с металл. рукояткой	Тяжёлая булава	10	20
Облегченное оружие с рукояткой	Ручной топор	5	2
Одноручное оружие с рукояткой	Боевой топор	5	5
Двуручное оружие с рукояткой	Двуручный топор	5	10
Стрелковое оружие	Арбалет	5	5
Доспех	—	особое ²	бонус доспеха x5
Баклер	—	10	5
Легкий деревянный щит	—	5	7
Тяжелый деревянный щит	—	5	15
Легкий стальной щит	—	10	10
Тяжелый стальной щит	—	10	20
Ростовой щит	—	5	20

1 Показатель хп дан для Средних доспехов, оружия и щитов. Делите на 2 за каждую категорию меньше за Среднюю, или же умножайте на 2 за каждую категорию крупнее за Среднюю.

2. Зависит от материала; смотрите Таблицу 9-9.

Таблица 9-9: Прочность Вещества и Хит-Поинты

Вещество	Прочность	Хит-Поинты
Бумага	0	2/2,5 см. толщины
Верёвка	0	2/2,5 см. толщины
Стекло	1	1/2,5 см. толщины
Лёд	0	3/2,5 см. толщины
Дерево	5	10/2,5 см. толщины
Камень	8	15/2,5 см. толщины
Железо	10	30/2,5 см. толщины
Мифрил	15	30/2,5 см. толщины
Адамантин	20	40/2,5 см. Толщины

волшебных предметов, равны 2+половина уровня их создателя заклинателя. Неудерживаемые волшебные предметы проводят спасброски своего владельца, или свои собственные спасброски, которые из них выше. (Уровень заклинателя волшебных предметов рассматривается в *Руководстве Мастера Подземелий*).

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 персонаж входит 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

Таблица 9-10: Размер и КД Объектов

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

Таблица 9-11: Прочность Объектов и Хит-поинты

Объект	Прочность	Хит-Поинты	КС
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)	50	540	50
Цепь	10	5	26
Наручники	10	10	26
Превосходные Наручники	10	10	28
Железная дверь (5 см толщина)	10	60	28

Таблица 9-12: КС для Поломки или Разрыва Предметов

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

Условие	Корректировка КС ¹
Удержание портала	+5
Волшебный замок	+10

1 Если есть оба, используйте большее число.

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.

Записки группы: Всегда очень важно записывать информацию: имена НИП'ей, с которыми встречались 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?»

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.

Как Действует Нанесение Удара по Объекту: Вор Лидда не может подобрать нужную отмычку к большому сундуку с сокровищами, который обнаружила эльф Мйалии сразу за секретной дверью, поэтому полуорк Крукс вызывается решить эту проблему «способом полуорков». Он разрубывает его своим двуручным топором, нанося 10 пунктов повреждения. Сундук изготовлен из дерева, его прочность 5, поэтому сундук переносит только 5 пунктов повреждений. Дерево толщиной 5 см, поэтому у него 10 хит-поинтов. Но теперь осталось 5. Крукс 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 — скользкий удар. На свой третий удар, он причиняет 12 пунктов повреждений, что означает, что сундук перенёс 7 пунктов вреда, и сундук с треском раскрывается.

Анимированные Объекты: Анимированные объекты (смотрите *Справочник Монстров*) принимаются как существа при определении их Класа Доспеха (не принимайте их как неанимированные объекты).

Поломка Предметов

Когда вы пытаетесь поломать что-то напором силы, а не причинением стандартного повреждения, используйте проверку Силы (вместо броска атаки и броска повреждений при атаке раскалывания), 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 разрубить.

Если предмет потерял более половины своих хит-поинтов, КС для поломки опускается на 2. Большие или Маленькие существа получают бонусы и штрафы размера к проверкам Силы при выламывании дверей: Мелкое —16, Миниатюрное —12, Крошечное —8, Маленькое —4, Большое +4, Огромное +8, Громадное +12, Колоссальное +16.

Ломик (стр. 126) или переносной таран (стр. 126) улучшает шансы персонажа на выламывание двери.

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.

Передвигаясь определённым строем, прочные 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 поражающим зону, поэтому им изредка придется рассредоточиваться.

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 получают по 1,450 зм, а Тордек получает щит (800 зм), плюс 650 зм.





Персонаж может предлагать в ставку 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 *сбить колдовство*, для его применения жрецом, последнему необходимо затратить как минимум 450 зм, для активации этого заклинания. (Смотрите Таблицу 7-8: Товары и Услуги, стр. 128. Жрец должен быть как минимум 9-го уровня, чтобы применить это заклинание 5-го уровня). Обычный образ действий – заплатить эту сумму из найденных сокровищ, а оставшуюся сумму поделить поровну между персонажами.

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 быть 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 существа слышат о персонажах, возможно, они пожелают предложить свои услуги как последователи. Последователями могут быть ученики, поклонники, оруженосцы, студенты, или закадычные друзья.

ЗЕМЛИ

Персонаж (или группа) могут получить землю взяв её силой 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.

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.



Керивин



справляясь в опасное путешествие со своими товарищами, Мйалии, 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 активировать за короткий промежуток времени.

Заклинание — одноразовый магический эффект. Заклинания разделяются на два типа: жреческие и волшебные. Маги, чародеи и барды применяют заклинания волшебников. Жрецы, друиды, опытные паладины и рейнджеры используют жреческие заклинания. Одни заклинатели выбирают себе заклинания из ограниченного списка заклинаний, а у других более широкий выбор. Большинство заклинателей готовят заклинания наперед, или из книги заклинаний или через молитвы и медитацию, а другие могут их применять спонтанно. Но несмотря на эти различные способы подготовки, заклинания сходны когда активируются.

Сквозь категории жреческих и волшебных заклинаний, ясно прослеживаются восемь школ магии. Эти школы отображают разнообразные способы эффектов заклинаний. В этой главе рассмотрены различия между восемью 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 обсуждением разницы между определёнными разновидностями специальных способностей, в числе которых и подобные заклинаниям.

АКТИВАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Каким бы ни было это заклинание, жреческим или волшебным, 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 об их лагере. В то же время, Мйалии применяет заклинание *очарование персоны* на одного из них. МП бросает проверку Воли для гоблина против КС Мйалии 13, КС для её заклинаний 1-го уровня, и неудачно. Мйалии 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, Мйалии 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 Мйалии). В конце своего хода гончая исчезает, так как заклинание использованное заклинателем 1-го уровня, действует всего лишь один раунд.

Пылающие Руки: Мйалии хочет применить на нескольких Маленьких сороконожек *пылающие руки*, и, причём хочет поразить максимум возможных существ. Она передвигается так, чтобы три существа находились в пределах 4,5 метров от нее, но никто из них не находился рядом с ней, и не сможет провести по ней атаку во время активации. Она указывает направление и активирует заклинание. Полукруг волшебного огня выстреливает на 4,5 метра, лова в свой диапазон поражения трех сороконожек. Игрок Мйалии бросает кубик повреждений 1d4, чтобы определить количество повреждений от заклинания. Он выбрасывает 3. МП проводит проверку Рефлекса (КС 13 для заклинаний 1-го

уровня Мйалии) для каждой из сороконожек, 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 прямолинейный процесс, как к примеру при применении Джозаном лечение легких ранений для снятия повреждений у Тордека, или же составным, когда Джозан сперва целится, чтобы попасть *чумой насекомых* на слух в группу наг, которые скрыли себя заклинанием *глубокая темнота*, и все это во время уворачивания от атак слуг наг, троплодитов.

ВЫБОР ЗАКЛИНАНИЯ

В первую очередь вы выбираете, какое заклинание вы хотите активировать. Друид, жрец, опытный паладин или рейнджер, маг выбирают заклинание из заранее подготовленных заклинаний ими, и которые они ещё не активировали (Смотри Подготавливание Волшебником Заклинаний стр. 177, и Подготовка Божественных Заклинаний стр. 179). 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 сконцентрироваться — а в разгаре сражения очень тяжело концентрироваться. (Для деталей смотрите 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 энергии* защищает существо от атак огнём, холодом или другим формам атак. При активации вы выбираете, от какого типа энергии будет защищать заклинание субъекта.

Как только вы активировали заготовленное заклинание, вы не сможете активировать его до тех пор, пока не подготовите его вновь. (Если вы подготовили несколько копий одного заклинания, вы способны 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.

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 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 спасброска, 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 действии готовности).

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 или Прижим: Единственные заклинания, которые вы можете применять в захвате или, будучи в прижиге, 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 20+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 буре, 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. 127), 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 жреческое, а другое волшебное.

Как действует Контрзаклинание: Для применения контрзаклинания вы должны указать оппонента как цель вашего контрзаклинания. Вы можете выполнять это как действием готовности (стр. 15_). Выполняя это, вы выбираете выжидание 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 *разрывному шару огня с задержкой* и тому подобному. Если вы способны активировать такое же заклинание, и оно у вас подготовлено (если вы заранее подготавливаете 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 предельно усиленному *шару огня* (это если *шар огня* был обработан метамагической чертой Предельно Усилить Заклинание) и тому подобное.

Особые Исключения: Некоторые заклинания непосредственно вступают в конфликт между собой, особенно если у них

диаметрально противоположные эффекты. К примеру, вы можете использовать *ускорение* как контрзакливание против *замедления*, или против другого *ускорения*, или *уменьшение персоны* против *увеличения персоны*.

Рассеивание Магии как Контрзакливание: Вы можете использовать рассеивание магии как контрзакливание против другого заклинателя, в таком случае вам не нужно идентифицировать активируемое им заклинание. Однако, *рассеивание магии* не всегда действует как контрзакливание (смотрите *рассеивание магии* на стр. 268).

УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Мощь заклинания часто зависит от её уровня заклинателя, которое обычно равно вашему уровню класса, по которому вы применяете заклинание. К примеру, *шар огня* причиняет 1d6 повреждений за уровень заклинателя (до максимума 10d6), поэтому маг 10-го уровня может 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 свойства 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 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*).

В случае, если особенность класса, даруемая сферой сила, или другая специальная способность дает корректировку к уровню заклинателя, эта корректировка применяется не только к эффектам, зависящим от уровня заклинателя (например, диапазон, длительность или повреждения), но и к проверке вашего уровня заклинателя при преодолении устойчивости к магии цели (смотрите Устойчивость к Магии), а также к проверкам уровня заклинателя при рассеивании (как проверка рассеивания, так и КС проверки). Например, жрец 7-го уровня со сферой Добро активирует заклинания с дескриптором добро как будто он 8-го уровня. Это значит, что активированное им *святое поражение* нанесет 4d8 повреждений, для преодоления устойчивости к магии своими добрыми заклинаниями он будет набрасывать 1d20+8, а его заклинание *защита от зла* будет противостоять рассеиванию так, будто оно активированно заклинателем 8-го уровня.

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.

Закливание также потеряно, если вы не прошли проверку Концентрации, или если на вас одет доспех, а вы активируете заклинание с соматическим компонентом (смотрите Таблицу 7-6: Доспехи и Щиты, стр. 123).

РЕЗУЛЬТАТ ЗАКЛИНАНИЯ

Как только вы знаете каких существ (или объекты, или зоны) вы поразили, и кто из существ провёл успешные спасброски (если таковые есть), вы можете применить окончательные результаты заклинания.

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

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

В соответствии со школой, у многих заклинаний присутствуют особые эффекты. К примеру, иллюзорные вымыслы все имеют общее происхождение (смотрите Иллюзия, на стр. 172). 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 натиск. Попытки изгнать нежить и подчинить принимаются как атаки. Все заклинания, в которых оппоненты проходят спасброски, 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, *доспех мага* даёт бонус доспеха к КД, отмечает это в заклинании как ощутимый барьер вокруг вас. А *щит веры* с другой стороны, повышает ваш КД, давая бонус отклонения, отклоняя атаки о вас. (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 уворачивания, большинства условных бонусов, и бонусов по расе, действуют те, у которых лучше бонус (смотрите Комбинирование Магических Эффектов, ниже). По тому же принципу действуют штрафы, персонаж, переносщий два и более штрафов того типа, переносит лишь тот, что хуже.

Возвращение к Жизни: У нескольких заклинаний есть сила к возвращению к жизни погибших персонажей.

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.

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 2 пункта Телосложения.

Эта потеря Телосложения не может быть восстановлена любым земным заклинанием, даже *желанием* или *чудом*. Однако персонаж может восстановить опыт в новых приключениях приобретая новый опыт. А первоуровневый персонаж может восстановить Телосложение поднимая его на новых уровнях, на которых позволено рост параметров.

Предотвращение Оживления: Враги могут принимать шаги, которые значительно усложняют 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 Алахандру, 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; если 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 применяются, если в одном месте применяется несколько заклинаний или магических эффектов:

Суммирование Эффектов: Заклинания, которые дают бонусы или штрафы к броскам атаки, броскам повреждений, спасброскам 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, 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 улучшения к Силе от заклинания *сила быка*, и бонус улучшения 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 улучшения 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 спасброскам против эффектов страха, а *защита от зла* +2 бонус устойчивости к спасброскам 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* активируемых злыми существами.

Бонус без наименования (просто «+2 бонус»), 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 переносит -4 штраф от *ослабляющего луча* к своему показателю Силы, а затем переносит эффект от второго заклинания *ослабляющий луч*, которое даёт ему -6 штраф, то он получает только -6. Однако на персонажа действуют оба заклинания. Если одно заклинание *ослабляющий луч* будет рассеяно или закончится его длительность, то будет действовать второе заклинание, если 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 заклинаний *полиморф* 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 *перевертничество*, превратил себя в орла, но заклинание *полиморф* может превратить мага в золотую рыбку. Однако *перевертничество* не нейтрализовано, так как *полиморф* не оказывает влияния на разум реципиента, и маг при желании может применить эффект *перевертничества* для возвращения в облик орла (или другую форму которую позволяет заклинание). Если существо использующее эффект *перевертничества* попадёт под воздействие заклинания *плоть в камень*, то оно станет безликой, неподвижной статуей, и эффект *перевертничества* 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 двух и более существ, оно старается исправно выполнять приказы всех своих повелителей (в пределах эффективности контроля). Если контролируемое существо получает одновременно конфликтующие приказы, соревнующиеся между собой контролирующие существа, должны пройти встречные проверки Обаяния, чтобы определить, кому подчинится существо.

Заклинания с Противоположными Эффектами: Заклинания с противоположными эффектами действуют нормально, со всеми своими бонусами, штрафами, или изменениями, происходящими в порядке появления заклинаний. Некоторые заклинания нейтрализуют или противостоят друг другу. Этот особый эффект отмечен в описании заклинания.

Мгновенные Эффекты: Два или больше магических эффекта с мгновенным действием, совокупные, 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 спасбросок против каждого *шара огня*, и перенести повреждение в соответствии с результатами спасбросков. Если позже в раунде получает лечение от двух *лечений лёгких ранений*, они нормально оба действуют.

ОПИСАНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Список заклинаний и их детальное описание приведено в 11 Главе: Заклинания. Описание каждого из заклинаний представлено в особом стандарте. Каждая категория информации рассмотрена ниже.

НАЗВАНИЕ

Первая строка каждого из описаний заклинаний даёт название заклинания, под которым оно наиболее известно.

ШКОЛА (ПОДШКОЛА)

Под каждым названием заклинания есть строка, где указана школа магии (и подшкола, если есть), к которой принадлежит это заклинание.

Почти каждое заклинание принадлежит к одной из восьми школ магии. Школа магии – группа заклинаний действующих по похожему принципу. Небольшое количество заклинаний (*волшебная метка, ограниченное желание, постоянство, фокусы и желание*) 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 вводящие в заблуждение заклинания. Образцами являются: *идентификация, чтение мыслей, ясновидение/яснослышание, и истинное зрение*.

У большинства заклинаний школы ворожбы конусовидная зона поражения (см. стр. 175). 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.

Магическое Слежение: Заклинание магического слежения создаёт невидимый волшебный сенсор, который посылает вам информацию. Если отдельно не отмечено, у сенсора те же силы сенсорной активности, которыми обладаете и вы. Этот уровень восприятия включает любые заклинания или эффекты, которые есть на вас (включая *темновидение* или *видеть невидимое*), но те заклинания или эффекты, которые исходят от вас (как к примеру, *обнаружение зла*). Однако сенсор принимается как ваш отдельный, независимый орган, и поэтому нормально функционирует если вы ослеплены, оглушены, или происходит иное повреждение сенсоров. Любое существо с показателем Интеллекта 12 и выше, способно заметит сенсор пройдя проверку Интеллекта против КС 20. сенсор можно рассеять, будто он является активным заклинанием.

Лист свинца или магическая защита (например, *поле антимагии, чистый разум* или *не определение*) блокирует заклинание магического слежения, а вы ощущаете, что заклинание заблокировано.

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 распределяются 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 со 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.

КД фикции равно 10+её модификатор размера.

Заговоры: Заклинания заговоров изменяют сенсорные качества субъектов, заставляя их выглядеть, ощущаться, иметь вкус или запах или звук иным, и даже казаться исчезнувшим.

Рисунки: Как и фикция, заклинание рисунка создаёт изображение, которое могут видеть другие, но рисунок влияет на разум тех кто видит его и заморожен им. Все рисунки/узоры заклинания, воздействующие на разум.

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, взвешивающие или изучающие происходящую сцену, абсолютно не видят фантомов. Все заклинания фантомы являются заклинаниями, воздействующими на разум.

Тени: Теневое заклинание создаёт эффект чего-то частично реального. Заклинатель выплетает его из энергии сверх-измерений. Такие иллюзии могут обладать реальным эффектом. Если существо переносит повреждение от теневой иллюзии – повреждение настоящее.

Спасброски и Иллюзии (Неверие): Существа столкнувшись с эффектом иллюзии, обычно не проходят спасброски, 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 спасброска если он остановится и осмотрит пол, или сделает пробный шаг.

Успешный спасбросок против иллюзии открывает её неподобность, 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 спасбросок означает, что персонаж не заметил, или воспринял что-нибудь реальным. Персонаж, столкнувшийся с чем-нибудь неоспоримо доказывающим что иллюзия не реальна, не проходит проверки спасброска. 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 спасброску.

Колдовство

Каждое из заклинаний колдовства принадлежит к одной из пяти подшкол. Колдовство проявляет объекты, существ или некий вид энергии перед вами (вызов), 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*.

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 находится после вызова в пределе диапазона.

Вызов: Заклинание транспортирует существо из иного плана на ваш. Заклинание гарантирует одноразовую способность возврата на свой родной план, хотя есть условия, при которых эта способность заклинания ограничивается. Убитые вызванные существа погибают на текущем плане, они не пропадают и не преобразовываются, к призванные с помощью заклинаний призыва (смотрите ниже). Длительность заклинаний вызова мгновенная, поэтому вызванное существо нельзя рассеять.

Созидание: Заклинание манипулирует материей для создания объекта или существа в месте указанном заклинателем (ограничения указаны выше описанию колдовства). Если длительность заклинания дольше мгновения, магия находится в творении, и когда заклинание заканчивается или рассеивается, созданный объект 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*.

Призыв: Заклинание мгновенно переносит существо или объект в указанное 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 потери Оп.

Телепортация: Заклинание телепортации транспортирует одно или более существ на крупные расстояния. Самые могущественные из этих заклинаний даже позволяют миновать планарные границы. В отличие заклинаний призыва, транспортирование (если не отмечено иначе) одностороннее и не рассеиваемое. Телепортация – мгновенное путешествие через Астральный План. Все что блокирует астральное путешествие, также блокирует и телепортацию.

Некромантия

Заклинания школы некромантии манипулируют силой смерти. Заклинания, связанные с нежитью занимают большую часть всех заклинаний этой школы. Заклинания образцы: *наслать страх*, *анимировать мертвеца* и *палец смерти*.

Защита

Заклинания из школы Защиты дают защиту. 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 анти-магии* и *изгнание*.

Если более одного заклинаний защиты 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 защитное заклинание создаёт барьер, не подпускающий определённых существ, этот барьер нельзя использовать для отталкивания и передвижения с места таких существ. Если вы попытаетесь сместить барьер на существо, вы ощущаете заметное влияние на вас со стороны барьера. Если вы продолжаете давление, вы заканчиваете заклинание.

Очарование

Заклинания этой школы воздействуют на разум других, подчиняя или контролируя их поведение. Образцами являются: *очарование персоны* и *подчинение*.

Все заклинания этой школы только поражают разум. Существует два типа очаровывающих заклинаний дающих вам влияние над существом-субъектом:

Чары: 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/превращение

Заклинания превращения изменяют параметры существ, вещей или условий. Обычно превращение изменяет за один раз только один параметр, но это может быть любой параметр. Заклинания образцы: *увеличить персону, уменьшить персону, полиморф и перевертничество*.

[ДЕСКРИПТОР]

Указываемый в той же строке где школа или подшкола, дескриптор больше уточняет назначение заклинания. Некоторые заклинания имеют более одного дескриптора.

Дескрипторы бывают: кислота, воздух, хаос, темнота, смерть, земля, электричество, зло, страх, огонь, сила, добро, зависит от языка, закон, свет, влияет на разум, звук и вода.

Большинство этих дескрипторов не оказывают эффекта на игру, но они раскрывают то, как заклинания взаимодействуют между собой, со специальными способностями, необычными существами, мировоззрением и т.д.

Зависящие от языка заклинания применяют членораздельную, вразумительную речь, необходимую для общения. Например, *командование жреца* не сработает, если цель заклинания не понимает, о чем он говорит, или окружающий шум не позволяет цели услышать сказанное жрецом.

Заклинание влияющие на разум поражает лишь существ с показателем Интеллекта 1 и выше.

УРОВЕНЬ

Следующая строка в описании заклинания указывает уровень заклинания, число между 0 и 9, отображая относительную мощь заклинания. С числом идет аббревиатура класса, члены которого способны использовать его. Также строка Уровень указывает, принадлежит ли заклинание к жреческой Сфере. Уровень заклинания влияет на КС возможного спасброска.

Например, строка Уровень в заклинание *удержание персону* состоит из: «Брд 2, Жр 2, Маг/Чар 3». Это означает, что оно заклинание 2-го уровня для бардов, 2-го уровня для жрецов и 3-го уровня для волшебников и чародеев. Уровень в заклинании *магическое одеяние*: «Жр 3, Сила 3, Война 3». То есть – 3-го уровня для жрецов, 3-го уровня сферы Сила, и 3-го уровня сферы Война.

Нижеследующие аббревиатуры классов, применяющие магию: бард Брд; жрец Жр, друид Дрд; паладин Пал; рейнджер Рджр; чародей Чар; маг Маг.

Заклинания могут принадлежать к следующим сферам: Воздух, Животные, Хаос, Смерть, Разрушение, Земля, Зло, Огонь, Добро, Лечение, Знание, Закон, Удача, Магия, Растения, Защита, Сила, Солнце, Путешествие, Мошеничество, Война и Вода.

КОМПОНЕНТЫ

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 подсчетах.

В (Вербальный): Вербальный компонент, это то, что вы произносите вслух. Для выполнения вербального компонента, вы должны быть способным говорить четко и ясно. Заклинание *тишина* или смех нарушают волшебство (и само заклинание). Оглушенный 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 не-

значительной стоимостью. Подразумевается, что всё необходимое у вас есть в вашем мешочке для компонентов заклинаний.

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

БФ (Божественная Фокусировка): Компонент божественной фокусировки является предметом духовной значимости. Божественным фокусированием жреца или паладина является священный символ соответствующего вере бога. Для злого жреца фокусированием будет нечестивый символ. Стандартными божественными фокусировками для друида и рейнджера будут веточка омыли или немного падуба.

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

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 применить 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.

ВРЕМЯ АКТИВАЦИИ

Большинство заклинаний активируются 1 стандартное действие. Другие могут активироваться 1 раунд или более, а некоторые незамедлительным действием. В Главе 8: Сражение, описана разница между типами действий.

Заклинание, активируемое 1 раунд, применяется за полноразмерное 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 полноразмерных действий активации, как отмечено в активации заклинания за один полный раунд). Эти действия должны быть непрерывными, и непрерываемыми, иначе заклинания автоматически провалены.

Когда вы начинаете активацию заклинания с временем активации 1 раунд или больше, вы должны продолжать поддержку концентрации с текущего раунда, и до вашего хода в следующем раунде (как минимум). Если вы провалили концентрацию до завершения активации, то заклинание тоже утеряно.

Заклинание со временем активации 1 свободное действие (например, *падение как перо*) не учитывается в ваш обычный лимит одного заклинания в раунд. Однако, вы можете активировать лишь одно заклинание такого типа в раунд. Активация заклинания со временем активации 1 свободное действие не провоцирует благоприятные атаки.

Вы должны проделать все необходимые решения в заклинании (диапазон, цель, зону, эффект, версию и т.д.) когда оно вступает в эффект. К примеру, при активации заклинания *призыв монстра*, вы не нужно решать, где появится чудовище (или же, какое чудовище появится) пока заклинание не вступит в эффект спустя раунд активации.

Диапазон

Диапазон заклинания указывает, насколько далеко от вас произойдет 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. Заклинание наносящее при касании вред может нанести критическое попадание, как и оружие. Заклинание касания несет угрозу критического попадания при выпадении на кубике 20, и наносит двойные повреждения при критическом попадании.

Некоторые заклинания с касание, такие как *телепорт*, или *хождение по воде*, позволяют вам прикоснуться к нескольким существам. Вы способны прикоснуться ко всем не сопротивляющимся существам, до которых вы можете достать, как часть активации, но ко всем целам нужно прикоснуться в тот же раунд, когда вы заканчиваете активацию заклинания.

Близи: Заклинание действует в пределе 7,5 м от вас. Максимальный диапазон увеличивается на 1,5 м за каждые два уровня заклинателя. (9 метров на 2-м уровне, 10,5 метров на 4-ом уровне и т.д.).

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 нет 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. Следующая строка описания заклинания определяет его цель (или цели), его эффект или его зону.

Цель или Цели: Некоторые заклинания, как например *очарование персоны*, имеют цель или цели. 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.

Если цель заклинания непосредственно вы (в описании заклинания Цель: Вы), вы не проводите проверку спасброска, и не применяется проверка Устойчивости к Магии. Строки Спасбросок и Устойчивость к Магии изъяты для таких заклинаний.

Некоторые заклинания ограничивают вас только несопротивляющимися целями. Объявление себя не сопротивляющейся целью может быть произведено в любом моменте (даже если вы оторопевший или это не ваш ход). Существа без сознания автоматически принимаются не сопротивляющимися, а персонаж в сознании, но бездвиженный или беспомощный (например: связан, присел в страхе, в захвате, парализован, прижат или ошеломлен) не принимает автоматически не сопротивляющимся.

Некоторые заклинания, такие как *пылающая сфера* и *духовное оружие* позволяют вам перенаправлять эффект на новые цели или зоны после того, как вы его активировали. Перенацеливание заклинания – это действие передвижения, не провоцирующее благоприятную атаку.

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 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 в этом случае 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, когда вы выпускаете заклинание с целью. Однако, существа и преграждения на пути, 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.

Если луч наносит повреждения, вы можете производить проверку критического попадания, как будто он оружие. Диапазон критического попадания заклинания «природное» 20, и при критическом попадании он наносит удвоенные повреждения.

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-те ниже). Пример: *скрывающий туман*.

Зона Поражения: У некоторых заклинаний есть зона поражения. Иногда в заклинании указывается строго ограниченная территория, но обычно категория попадает под одну из указанных ниже категорий.

Вы указываете, место появления заклинания, но вы не способны проконтролировать на какие существа или объекты оно возымеет воздействие. Место появления таких заклинаний всегда точка пересечения на поле сражения, а не клетка. При определении, попало ли существо под воздействие данного заклинания отсчитывайте расстояние от места появления в клетках, как и при подсчете передвижения персонажа, или подсчете расстояния для стрелковой атаки. Единственная разница состоит в том, что если при передвижении вы считаете от центра одной клетки, до центра другой, здесь вы просчитываете по пересечениям. Вы можете считать по диагонали. Но, не забудьте, что каждая вторая клетка по диагонали, принимается как 2 клетки. Если дальний край клетки в зоне поражения, все что в клетке находится под эффектом заклинания. Если же зона поражения заклинания достаёт лишней ближний край клетки, то в таком случае заклинание не несёт эффект в эту клетку.

Взрыв, Эманация, Расширение: Большинство заклинаний, поражающих зону, действуют как взрыв, эманация или расширение. В любом случае, сперва вы указываете точку появления, а потом отсчитываете зону поражения.

Заклинание взрывается в данной точке, поражая любого попавшего в его зону поражения, даже существ, которых вы на данный момент не видите. 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. Они невидимы для вас, но видны с места точки появления. Оно не способно поразить существ с полным укрытием от его места появления (другими словами, эффект не заходит за углы). По умолчанию, взрыв имеет форму сферы, но некоторые взрывы могут иметь иную форму, например, конусообразные. Зона взрыва указывает насколько далеко поражает заклинание от своего места появления. Пример: *святая поразение*.

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

Эманация: Некоторые заклинания, как *тишина*, имеют зону взрыва, но исключение в том, что эффект излучается из начальной точки на всём протяжении заклинания. Большинство эманаций конусы или сферы. Пример: *обнаружение магии*.

Расширение: Некоторые заклинания расширяются как взрыв, но способны заходить за углы. Вы указываете начальную точку, а заклинание из этого места распространяется во все направления. Дистанция продвижения заклинания, учитывается в ходах времени эффекта заклинания. Пример: *шар огня*.

Конус Цилиндр, Линия или Сфера: Многие заклинания, поражающие зону специфической формы, имеют ранее перечисленные формы.

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. Большинство конусов взрывы или эманации (смотрите выше), и поэтому не заходят за углы. Пример: *Конус холода*.

При активации заклинания с формой цилиндр, вы указываете место появления. Эта точка центр горизонтального круга, а заклинание действует внутри этого круга, заполняя его как цилиндр. Пример: *удар пламени*.

Заклинания с формой линии выстреливают напрямую от вас. Направление вы указываете сами. Оно начинается с любого угла вашей клетки, и продвигается до предела своего диапазона, или пока не попадет в блокирующий его барьер. Заклинание с такой формой поражает всех существ на своем пути (в клетках). Пример: *заряд молнии*.

Заклинания с фермой сферы расширяется с места появления образуя сферическую форму. Сферами могут быть взрывы, эманации или расширения. Пример: *сфера неуязвимости*.

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 сферическим взрывом (*сон*), или кону-



сом (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 подвергнутся гноллы. Скелеты не идут в счет поражаемых существ.

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

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 расчёта воздушных или подводных эффектов и зон.

Линия Эффекта: Линия эффекта это прямой, не заблокированный путь, отмечающий поражение заклинания. Линия эффекта аннулируется целевой 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 чудовища). 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 точки до заклинателя (точки взрыва, начальной точки конуса, круга цилиндра, начальной точки излучающего заклинания).

Помимо этого, целевой 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.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

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 заклина-

ния различна, как в случае со словом *власти замри*, МП за экраном в тайне выбрасывает 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. Вы не можете активировать другое заклинание, если сконцентрированы и поддержке другого. Иногда заклинание длится некоторое время после прекращения вами поддержки концентрации. К примеру, заклинание *гипнотический узор*, обладает длительностью концентрация+2 раунд». В таком случае заклинание продолжает действовать указанное количество времени после прекращения концентрации, но не более. В любом случае для поддержки заклинания вы обязаны концентрироваться, но вы не можете поддерживать его более чем указано во времени длительности заклинания. Если цель выходит из диапазона, заклинание действует так, будто у вас была сбита концентрация.

Субъекты, Эффекты и Зоны: Если заклинание поражает непосредственно существ (как в случае *очарование персоны*), 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 *облаке тумана*, которое можно разрезать 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 активировали заклинание, вы можете не ограничено удерживать не выпущенное заклинание (удержание заряда). Вы можете проводить касательные атаки раунд за раундом. Если вы касаетесь чего-нибудь рукой в которой находится заряд, заклинание разряжается. Если вы активируете другое заклинание, то касательное заклинание пропадает.

Некоторые заклинания, такие как *телепорт* и *хождение по воде* позволяют вам коснуться нескольких целей. Вы не можете удерживать заряд такого заклинания, а должны коснуться всех целей заклинания в момент его активации.

Разряд: У нескольких заклинаний отмечена длительность как: до тех пор пока не с инициированы или разряжены. К примеру, *волшебный рот* ожидает до тех пор, пока не с инициирован, 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 жестом. Прекращение заклинания стандартное действие, не провоцирующее благоприятную атаку. Заклинание, зависящее от концентрации, прекращается по своей природе, его остановка не требует действия, все, что нужно для прекращения заклинания, это прервать концентрацию.

СПАСБРОСКИ

Большинство несущих вред заклинаний, позволяют существу проходить спасбросок, чтобы избежать части или всего эффекта заклинания. Строка Спасбросок в описании заклинания, указывает тип позволенного спасброска, и указывает, как действует этот спасбросок.

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

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

Половина: Заклинание причиняет повреждения, но при

успешном спасброске повреждения уменьшаются в пополам (округляются вниз).

Нет: Спасбросок не разрешён.

Неверие: Успешный спасбросок позволяет субъекту игнорировать эффект.

(объект): Заклинание применяется против объектов, которые получают спасбросок если он магический, или если они в пользовании (надеты, удерживаемы, зажаты и т.д.) существом, которое противостоит заклинанию, в таком случае объект получает бонусы спасбросков существа, его собственные бонусы могут быть выше (выбираются лучшие). (Эта заметка не указывает, что заклинание применимо только против объектов. Некоторые из заклинаний такого вида, могут применяться как на существо, так и на объекты). Бонусы спасбросков волшебного предмета равны, каждый 2+половина уровня заклинателя создавшего предмет.

(безвредно): Это обычно полезное, не несущее вред заклинание, но существо – цель заклинания, при желании может пройти проверку спасброска.

Класс Сложности Спасброска: Спасбросок 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 Спасброска: Существо успешно прошедшее спасбросок против заклинания без очевидных физических эффектов, ощутит враждебную силу или покаявание, подёргивание, но не сможет понять истинную природу атаки. К примеру, вы в тайне активировали *очарование персоны*, но существо успешно прошло спасбросок, оно осознает, 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 спасбросков против заклинаний с зоной поражения.

Автоматический Провал или Успех: При выпадении на кубике 1 (на d20 верхняя грань с 1) спасбросок всегда провален, а заклинание может поразить и попавшие под эффект предмета (смотрите ниже, Предметы, Уцелевшие после Спасбросков). При выпадении 20 (на d20 верхняя грань с 20) спасбросок всегда успешен.

Добровольный Провал Спасброска: 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*) способен подавить его в себе, если он или она того хотят.

Предметы, Уцелевшие после Спасбросков: Если не отмечено в описании заклинания, то принимается, что после магической атаки уцелели все одетые и переносимые предметы. Если существо выбрасывает на кубике 1 при проверке спасброска, то незащищённый предмет повреждён (если атака способна нанести вред предметам). Смотрите Таблицу 10-1: Предметы Поражённые Магической Атакой. Определите четыре надетых или носимых предмета, которые, скорее всего, попадут под удар. Для определения наиболее вероятного повреждения предметов, сделайте бросок кубика между ними. Для случайно определенного предмета проводится проверка спасброска, и определяется количество перенесённого повреждения (смотрите Нанесение Удара по Объекту, стр. 165). К примеру, по Тордеку попал *заряд молнии*, и при проверке спасброска 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).

Таблица 10-1: Предметы Подвергающиеся Магическим Атакам

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

¹ Порядок наиболее возможного поражения предметов.

Если предмет не надет, или не в руках, не магический, он не может проводить проверку спасброска. Он просто переносит соответствующее повреждение.

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* более подробно рассмотрено действие устойчивости к магии. Включая любые корректировки к вашему уровню заклинателя (например от способностей сферы) при такой проверке.

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

ТЕКСТ С ОПИСАНИЕМ

Эта часть заклинания детализирует действие заклинания и его принцип работы. Если один из предыдущих разделов содержит в описании «смотрите текст», значит в этой части содержатся пояснения. Если читаемое вами заклинание базируется на другом заклинании (Смотрите Цепочки Заклинаний на стр. 181) вам следует просмотреть описание к указанному заклинанию.

ВОЛШЕБНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Волшебники, чародеи и барды активируют волшебные заклинания. 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 с божественными заклинаниями, волшебные наносят более эффективные результаты, такие как полёты, взрывы и трансформации.

ПОДГОТОВКА ВОЛШЕБНИКОМ ЗАКЛИНАНИЙ

Прежде чем отправится в новое приключение со своими товарищами, Мйалии (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 заклинания 0-го уровня «кантрипами»). Из заклинаний в своей книге заклинаний она выбирает *очарование персоны*, *сон*, *обнаружение 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 *обнаружение 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*, *обнаружение магии* (одно), и *свет*. Она выбирает отказ от *света*, заготавливает *сон*, *обнаружение магии*, и *призрачный звук*. Это занимает у неё около получаса в подготовки этих заклинаний, так как ей нужно заготовить менее половины от своего позволенного объема заклинания.

Ограничение в количестве приготавливаемых заклинаний в день показано (смотрите Таблицу 3-11: Маг, стр. 42). Высокий показатель Интеллекта мага (смотрите 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 приготовление учитывается как дополнительное заклинание в дневное ограничение. Подготовка волшебных заклинаний является кропотливым мыслительным 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, сражать-

ся 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 по 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 активировал свои заклинания, высосанные из него силы, снижают его способность подготавливания новых заклинаний. Когда он подготавливает заклинания на следующий день, все заклинания сактивированные 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 nasledующий 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 спасбросков 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 подготовок.

Время Подготовки Заклинаний: После отдыха, магу необходимо изучить свою книгу заклинаний, чтобы подготовить заклинания на этот день. Если персонаж хочет подготовить 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 Подготовка Заклинаний: До того как он подготовит 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 подготовит. Действие подготовки заклинаний, является первым шагом в их активации. Заклинание разработано таким способом, что оно обладает точкой приостановки в самом своём конце. Это позволяет магу сактивировать большинство своих заклинаний заранее, а закончить их активации в непосредственно необходимом времени, даже если персонаж находится в суровых условиях. 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 сактивировал, 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 пожелаётся, с ограничением во времени и окружающих условиях. Выполняя дополнительные сеансы подготовки, маг может заполнять свободные слоты заклинаний. Однако он не может отказаться от предварительно подготовленного заклинания, заменить его другим, или заполнить пустой слот, из-под только что сактивированного 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.

Слоты Заклинаний: Различные классы персонажей в 3 Главе: Классы, отображают сколько заклинаний каждого уровня способен применить в день персонаж. Единицы объема активируемых заклинаний называются слотами. 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 (смотрите Таблицу 3-11: Маг, стр. 42). Однако, пер-

сонаж 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.

Сохранение в Памяти Подготовленных Заклинаний: Как только маг подготовил заклинание, оно хранится в его памяти, как почти с активированное, до тех пор, пока он не задействует узаконные компоненты, или не инициирует его (или не откажется от него). В момент активации заклинания затрачивается энергия, 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 Подготовленных 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. Пишущий 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 раскодировать. 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

ции, 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 (смотрите 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 изучить заклинания из запрещённых ему школ.

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

В большинстве случаев маги платят налог за право копировать заклинания в книгу заклинаний. Плата обычно равна уровню заклинания х 50 зм, хотя много магов ревниво охраняют свои знания, и могут просить более высокую цену, или вовсе не дать доступ к заклинаниям. Дружественно настроенные маги часто бесплатно обмениваются заклинаниями одинаковых уровней из своих книг заклинаний.

Независимое Исследование: Волшебник также может независимо исследовать заклинания, дублируя существующее, или разработав полностью новое. На эту тему подробная информация дана в *Руководстве Мастера Подземелий* во Второй Главе, в разделе Создание Новых Заклинаний.

Запись Нового Заклинания в Книгу Заклинаний

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

Время: Процесс занимает 1 день вне зависимости от уровня заклинания.

Занимаемое Пространство в Книге Заклинаний: Заклинание занимает 1 страницу книги за каждый уровень (то есть, заклинание 2-го уровня занимает 2 страницы, 5-го 5 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.

Восстановление и Копирование Книг Заклинаний

Маг может использовать процедуру изученных заклинаний для восстановления утраченной книги заклинаний. Если у него есть непосредственно подготовленное 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 выше). Процесс стирает подготовленное заклинание из его памяти, так, будто он его сактивировал. Если оно не подготовленное, он может подготовить его из чужой книги, а затем записать его в свою новую книгу заклинаний.

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

Продажа Книги Заклинаний

Найденные или отбитые у врага книги заклинаний можно продать за золото (за ту же цену или в два раза дешевле), переписать из них новые заклинания (тогда половина от 100 зм со страницы с заклинанием). Книга заклинаний может быть полностью заполнена заклинаниями (все 100 страниц), и тогда она стоит 5000 зм.

БАРДЫ И ЧАРОДЕИ

Барды и чародеи способны активировать волшебные заклинания, но им не нужны книги заклинаний, и нет нужды в подготовки заклинаний. Уровень ограничения чародеев или бардов, это количество активируемых ими заклинаний в день (смотрите описание этих классов в 3 Главе: Классы). Высокий показатель Обаяния чародея или барда (смотрите 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 Гимли, способен применять одно заклинание 3-го уровня (бонусное заклинание из-за его Обаяния 16). Если он сактивирует своё заклинание 3-го уровня, он не сможет использовать его до следующего дня, пока не переподготовит свои заклинания на следующий день.

Ограничение Недавней Активации: Как и у магов, любое заклинание с активированное в пределах 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 (смотрите раздел Заклинания в описании чародея, стр. 56).

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.

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Жрецы, друиды, опытные паладины и рейнджеры способны использовать божественные заклинания. В отличие от заклинаний магов, божественные заклинания питают свою силу от божественных истоков. Божественной силой заклинаний друидов и рейнджеров, является сама природа. Для заклинаний паладина, первопричиной могущества являются добро и закон. Божественные заклинания не столь яркие, разрушительные и опустошительные, как их собратья волшебные заклинания.

ПОДГОТОВКА БОЖЕСТВЕННЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Связанные с богами заклинатели, в основном подготавливают свои заклинания, как и маги, но с некоторыми отличиями. Курирующей способностью божественных заклинаний является Мудрость. Для подготовки божественного заклинания, показатель Мудрости персонажа 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.

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 определённый участок дня для молитвы, 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. Если по какой-то причине персонаж не способен молиться в данный момент, он должен как можно скорее найти для этого возможность. Если ему не удалось помолиться в указанный период, он должен ждать до следующего дня, когда сможет помолиться и подготовить заклинания.

Выбор и Подготовка Заклинаний: Божественный 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.

Жрецам, паладинам друидам и рейнджерам не нужны книги заклинаний. Однако выбор заклинаний для каждого класса ограничен списком его класса (смотрите 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, раз в день из той или иной для каждого уровня. (Экстра-слот показан как «+1» в Таблице 3-9: Жрец, стр. 39). Если заклинания сферы нет в Списке Заклинаний Жреца, то такое заклинание можно подготовить лишь в слоте для заклинаний сферы.

Слоты Заклинаний: Классы персонажей в 3 Главе: Классы, отображают сколько заклинаний каждого уровня способен применить в день персонаж. Единицы объема активируемых заклинаний называются слотами. Заклинатель всегда может заполнить слоты более высоких заклинаний, заклинаниями более низкого уровня. К примеру, жрец 7-го уровня имеет как минимум 1 слот для заклинаний 4-го уровня, и два слота для заклинаний 3-го уровня. 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. Например, жрец 9-го уровня, но с Мудростью 14, может не активировать заклинания 5-го уровня, но в их слоты он может заготавливать заклинания 4-го уровня и ниже.

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 активировать заклинание *лечение* вместо заготовленного заклинания такого же уровня или выше, но не вместо заклинания сферы. Злой жрец (или жрец злого бога) способен мгновенно 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.

Спонтанная Активация Заклинаний Призыв Природного Союзника: Друид способен мгновенно активировать заклинание *призыв природного союзника* вместо заготовленного заклинания такого же уровня или выше. Божественная энергия этих заклинаний замещает их, превращая заклинания *призыв природного союзника* в заготовленные заклинания.

ЖРЕЧЕСКИЙ МАГИЧЕСКИЙ ПОЧЕРК

Жреческие заклинания можно записывать и расшифровывать как и заклинания магов (смотрите 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 БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинатели, использующие божественные заклинания, получают новые заклинания следующими двумя способами:

Получение Заклинаний на Новом Уровне: Персонажи, использующие божественные 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 Подземелий* во 2 Главе, Создание Новых Заклинаний). 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)

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 сверхъестественные. Помимо этого, представители определённых классов и определённые существа способны использовать специальные способности, которые не являются магическими. Эти способности называют естественными или экстраординарными.

Подобные Заклинанию Способности: Эффект *очарования* персона дриады, и способность *неограниченного телепорта* дьявола являются подобными заклинанию. Обычно такая способность действует как заклинание с таким же названием. Несколько подобных заклинанию способностей являются уникальными; это поясняется в их тексте с описанием.

У подобных заклинанию способностей нет ни вербальных, ни соматических, ни материальных компонентов. Обычно они активируются мысленно. Доспехи никогда не влияют на способность применения подобной заклинанию способности, даже когда эта способность напоминает заклинание мага с соматическим компонентом. Время активации подобной заклинанию способности 1 стандартное действие, если это не отмечено отдельно в описании заклинания или способности. Но во всех случаях подобные заклинанию способности действуют как заклинание.

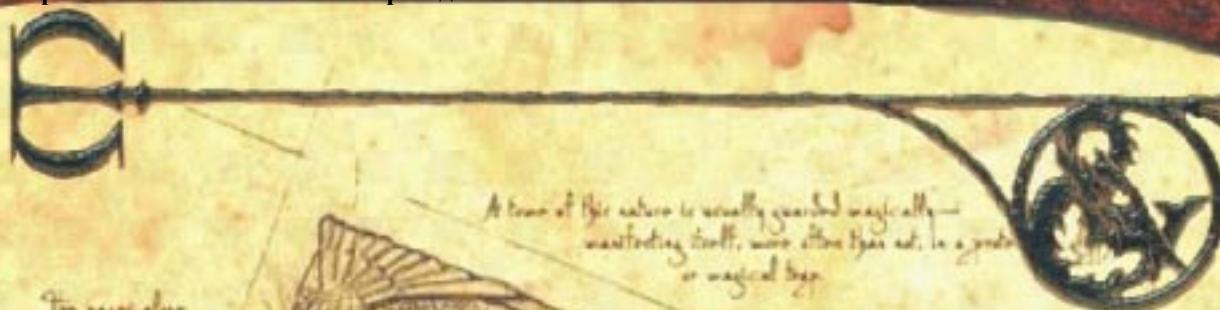
Подобные заклинанию способности являются предметом магической устойчивости, и могут быть рассеяны *рассеиванием магии*. Они не работают в тех местах, где магия не действует или угнетена (как в *поле антимагии*). Подобные заклинанию способности нельзя применять для противодействия заклинаниям, и против них не действует принцип контрзаклинания.

Некоторые создания, являются чем-то средним чародеям. Они, как и чародеи могут использовать волшебные заклинания, включая применение компонентов. В целом, любое отдельное существо (например, дракон) способно обладать как подобными заклинаниями способностями, так и активировать заклинания как чародей.

Сверхъестественные 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 сверхъестественными 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). Сверхъестественные 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 *поле антимагии*).

Экстраординарные Способности: Способность уклонения вора и способность регенерирования 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). На них не влияют эффекты или зоны с угнетением или не функционирующей магией. Их невозможно рассеять, и они нормально работают в *поле антимагии*. 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 подобным заклинаниям, ни к сверхъестественным, ни к экстраординарным, например способность птицы летать. Естественными способностями принимаются те, что не относятся ни к экстраординарным, ни к сверхъестественным, ни к подобным заклинанию.



В этой главе вначале вы сможете ознакомиться со списками заклинаний для каждого применяющего магию классов, а также со списками сфер жреца. Буквы *М* и *Ф* появляющиеся в конце названия заклинаний, обозначают, что в заклинание присутствует материальный компонент или фокусирование, которые обычно не размещаются в мешочке для компонентов. *Оп* указывает, что при активации заклинания, заклинателю понадобится потратить единицы Опыта.

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. Например, *лечение легких ранений* — заклинание, на котором базируются все остальные заклинания *лечения*, а *уменьшенный планарный союзник* является заклинанием, на котором базируются заклинания *планарный союзник* и *увеличенный планарный союзник*. В описании заклинания раскрывается отличие эффектов цепного заклинания от базового. Заголовки и иная информация, являющиеся такими же как и базовое заклинание, не повторяются.

Порядок Представления: В списках заклинаний, и последующем за ними описании заклинаний, все заклинания расположены в алфавитном порядке, за исключением тех, которые образуют цепочки заклинаний. Когда название заклинаний начинается на «неограниченный/увеличенный», «ограниченный/уменьшенный» или «массовый», заклинание выстраивается по алфавиту в соответствии с первой буквой своего второго слова в названии. К примеру, заклинание *массовое принуждение* будет отмечено в списках как «Принуждение, Массовое», а его описание можно будет найти вслед за описанием *принуждения*.

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.

Эффекты Заклинаний и Условия: Если заклинание поражает своего субъекта или субъектов более одним условием (как: ослеплен, бестелесен, невидим, ошеломлен), смотрите глоссарий для деталей относительно этих состояний. В Главе 8 *Руководства Мастера Подземелий* изложена более подробная информация по различным состояниям.

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).

Кольбельная: Делает субъекта сонным; –5 к проверкам Прислушивания и Отслеживания, –2 к спас-броскам Воли против сна.

Фокусы: Позволяет выполнять несложные трюки.

Обнаружение Магии: Определяет заклинания и магические предметы в пределах 18 м.

Определить Направление: Вы определяете в какой стороне север.

Открыть/Закрыть: Открывает или Закрывает маленькие или лёгкие предметы.

Измутить: Гуманоидное существо с 4 КХП и менее теряет свой следующий ход.

Починка: Выполняет мелкий ремонт на объекте.

Призрачный Звук: Ложные звуки.

Призыв Инструмента: Призывает один из инструментов на выбор заклинателя.

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

Анимировать Верёвку: Заставляет верёвку двигаться под вашим командованием.

Гипнотизм: Гипнотизирует 2d4 КХП существ.

Жир: Делает 3 кв. м. поверхности или один объект скользким.

Замешательство, Ограниченное: Одно существо в замешательстве 1 раунд.

Идентификация*: Определяет способности магического предмета.

Лечение Лёгких Ранений: Излечивает 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).

Магическая Аура Нистала: Открывает волшебную ауру объекта.

Магический Рот*: При инициировании начинает говорить.

Молчаливый Образ: Создаёт на ваш выбор незначительную иллюзию.

Наслать Страх: Одно существо с 5 КХП или менее убегает в течение 1d4 раундов.

Невидимый Слуга: Создаёт невидимую силу, которая подчиняется вашим командам.

Неопределимое Мироззрение: Скрывает мироззрение на 24 часа.

Обнаружение Секретных Дверей: Указывает на секретные двери в пределах 18 м.

Очаровать Персону: Заставляет одну персону быть вашим другом.

Падение как Перо: Объекты или существа замедленно падают.

Понимание Языков: Вы способны понимать все говоримые и письменные языки.

Призыв Монстра I: Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Скрыть Объект: Маскирует объект от магического слежения.

Снять Страх: Подавляет страх, или даёт +4 бонус к спас-броскам против страха для одного субъекта+один за каждый четыре уровня.

Собственная Маскировка: Изменяется ваш внешний вид.

Сон: Заставляет 4 КХП существ впасть в коматозный сон.

Стереть: Уничтожает обычные или магические надписи.

Стремительное Отступление: Ваша скорость повышается на 9 метров.

Тревога: Охрана территории на протяжении 2 часа/уровень.

Ужасающая Насмешка Таши: Субъект теряет свои действия на 1 раунд/уровень.

Чревовещание: Перемещает источник голоса на 1 мин./уровень.

2-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Вдребезги: Звуковая вибрация наносит повреждения объектам или кристаллическим существам.

Великолепие Орла: Существо получает +4 Обн на 1 мин./уровень.

Героизм: Даёт +2 к броскам атак, спас-броскам, и проверкам навыков.

Гипнотический Узор: Гипнотизирует 2d4+уровень КХП существ.

Глухота/Слепота: Делает субъекта глухим или слепым.

Грация Кошки: Субъект получает +4 Ловк на 1 мин./уровень.

Животное Послание: Посылает Крошечное Животное в указанное ему место.

Замедлить Яд: Замедляет разрушительный эффект яда на субъекта в течение 1 час/уровень.

Зеркальный Образ: Создаёт путающие других, ваших двойников (1d4+1/три уровня, макс. 8).

Изумить Чудовище: Живое существо с КХП 6 и менее, утрачивает своё следующее действие.

Испуг: Вводит в панику до 5 КХП существ (в радиусе 4,5 м.)

Лечение Средних Ранений: Излечивает 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).

Малый Образ: Как *молчаливый образ* но может издавать звуки.

Мерцапыль: Ослепляет существ, очерчивает невидимых созданий.

Невидимость: Субъект невидим на протяжении 1 мин./уровень, или пока не проведёт атаку.

Неправильный Курс: Нарушает гадания для одного объекта или существа.

Обнаружить Объект: Указывает направление к объекту (специфическому или разновидности).

Пиротехника: Превращает огонь в ослепляющий свет или удушающий дым.

Порабощение: Ловит всё, что в пределах 30 м.+3 м./уровень.

Призыв Монстра II: Призывает к вам на помощь внешнее существо.

Призыв Роя: Призывает рой маленьких ползающих или летающих существ.

Принуждение: Заставляет субъекта выполнять определённый тип действий.

Размытость: Существует 20% того, что субъект в атаке промахнётся.

Собственное Изменение: Принятие облика похожего существа.

Струя Звука: Причиняет 1d8 звуковых повреждений субъектам; может их ошеломить.

Темнота: Образуется сверхъестественная темнота радиусом в 6 м.

Тишина: Нейтрализует звук в зоне с радиусом 4,5 м.

Транс Животного: Гипнотизирует 2d6 КХП животных.

Удержание Персоны: Делает одну персону беззащитной на протяжении 1 раунд/уровень.

Успокоить Эмоции: Успокаивает существ, нейтрализует эффекты эмоций.

Хитрость Лисы: Субъект получает +4 к Интл на 1 мин./уровень.

Чтение Мыслей: Позволяет «прослушивать» мысли окружающих.

Шепчущий Ветер: Передаёт короткое послание на 1,6 км./уровень.

Языки: Разговор на любом языке.

Ярость: Даёт +2 к Силе и Телу, +1 к спас-броскам Воли, и -2 к КД

3-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Болезненный Знак Змеи*: Создаёт текстовый символ, который обездвиживает читающего.

Видеть Невидимое: Открывает невидимые объекты или субъектов.

Великий Образ: Как *молчаливый образ*, но, плюс запах, звук и температура.

Вылупить Звук: Создаёт новые звуки или изменяет текущие звуки.

Газообразная Форма: Субъект становится бестелесным и способен медленно летать.

Глубокий Сон: Заставляет 10 КХП существ заснуть.

Говорить с Животными – Вы можете говорить с обычными животными.

Дневной Свет: Яркий свет с радиусом 18 м.

Добрая Надежда: Субъекты переносят +2 к броскам атаки, броскам повреждений, спас-броскам и проверкам.

Замедление: Один субъект/уровень способен выполнять только частичные действия, -2 к КД, -2 к рукопашным броскам.

Замешательство: Заставляет субъекта делать непонятные действия на протяжении 1 раунд/уровень.

Иллюзорный Шрифт*: Лишь определённый читатель может распознать.

Красноречивость: Вы получаете +30 бонус к проверкам Блефа, а ваша ложь, избегает обнаружения через магию.

Крошечная Избушка Леомунда: Создаёт приют для 10 существ.

Крушащее Отчаяние: Субъекты переносят -2 к броскам атаки, броскам повреждений, спас-броскам и проверкам.

Лечение Серьёзных Ранений: Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).

Магическая Слежение: Позволяет на расстоянии шпионить за субъектом.

Мерцание: Вы появляетесь и исчезаете в случайных местах в течение 1 раунд/уровень.

Очаровать Чудовище: Заставляет чудовище считать вас своим союзником.

Покорение, Ограниченное: Командование субъектом с 7 КХП и меньше.

Потайная Страница: Изменяет содержимое одной странице, чтобы скрыть истинное содержание.

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: Шанс промаха атак по субъекту 50%.

Снять Проклятие: Освобождает объект или персону от проклятия.

Страх: Субъекты в пределах конуса убегают на протяжении 1 раунд/уровень.

Сфера Невидимости: Делает всех в пределах 3 метров невидимыми.

Ускорение: Одно существо/уровень передвигается с повышенной скоростью, +1 к броскам атаки, КД и спас-броскам Рефлекса.

Ясновидение/Яснослышание: Хорошо слышите или видите на расстоянии, на протяжении 1 мин./уровень.

4-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Галлюцинарная Местность: Заставляет один тип местности выглядеть как другой (поле в лес, и т.д.).

Говорить с Растениями: Вы можете общаться с обычными растениями, и растительными существами.

Дверь Измерений: Телепортирует вас и до 225,0 кг. веса.

Доминирование над Персоной: Контролирует телепатически гуманоида.

Знание Легенд™: Даёт истории про персону, место или предмет.
Зона Тишины: Удерживает подслушивающих, от подслушивания беседы.
Изменить Память: Изменяет 5 минут памяти субъекта.
Крик: Оглушает всех кто в конусе, и наносит 5d6 повреждений звуком.
Лечение Критических Ранений: Излечивает 4d8+1/уровень повреждений (макс +20).
Невидимость, Улучшенная: Как *невидимость*, но субъект может проводить атаку и оставаться невидимым.
Нейтрализовать Яд: Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.
Обнаружение Магического Слежения: Даёт знать вам о магическом подслушивании.
Определить Местонахождение Существа: Указывает направление к выбранному существу.
Отогнать Насекомых: Насекомые находятся от вас не ближе 3 метров.
Призыв Монстра IV: Призывает к вам на помощь внешнее существо.
Радужный Узор: Сияние гипнотизирует 24 КХП существ.
Сбить Колдовство: Освобождает субъектов от колдовства, изменений, проклятий и окаменения.
Тайное Убежище Леомунда: Создаёт крепкий, надёжный дом.
Теневое Колдовство: Имитирует любое колдовство ниже 4-го уровня, но лишь 20% реально.
Удержание Чудовища: Как и у *удержание персоны*, но с любым существом.

5-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

Волшебное Видение: Как и у *галюцинарной местности*, но плюс здания.
Ввести в Заблуждение: Делает вас невидимым, и создаёт вашего иллюзорного двойника.
Лечение Легких Ранений, Массовое: Излечивает 1d8+1/уровень повреждений у нескольких существ.
Ложное Зрение™: Обманывает магическое слежение иллюзией.
Мнимость: Изменяет внешность одной личности за каждые два уровня.
Ночной Кошмар: Посылает видения причиняющие 1d10 повреждений, усталость.
Песнь Разногласий: Заставляет цели атаковать друг друга.
Призыв Монстра V: Призывает к вам на помощь внешнее существо.
Принуждение, Массовое: Как *внушение*, плюс один субъект/уровень.
Рассеивание Магии, Неограниченное: Как и у *рассеивания*, но +20 к проверке.
Сновидение: Посылает послание кому-то спящему.
Теневое Колдовство: Имитирует любое колдовство ниже 5-го уровня, но только 20% реально.
Теневое Передвижение: Вступив в тень, вы можете быстро перемещаться.
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

Анализ Двомера™: Открывает магические аспекты предмета.
Анимировать Объекты: Объекты нападают на ваших противников.
Великолепие Орла, Массовое: Как *великолепие орла* но 1 субъект/уровень.
Вуаль: Изменяет внешность группы существ.
Глазокус: Очаровывает, пугает, ослабляет или усыпляет одного объекта.
Грация Кошки, Массовая: Как *грация кошки* но 1 субъект/уровень.
Запрограммированный Образ™: Как и *великий образ*, плюс инициируемый событием.
Инерционная Вибрация: Наносится 2d10 повреждений/раунд одному зданию.
Крик, Увеличенный: Раздается разрушающий визг, причиняющий 10d6 повреждений звуком, ошеломляет существ, повреждает объекты.
Лечение Средних Ранений, Массовое: Излечивает 2d8+1/уровень повреждений у нескольких существ.
Магическое Слежение, Неограниченное: Как и *магическое слежение*, но дальше и дольше.
Неостановимый Танец Отто: Заставляет субъекта танцевать.
Очаровать Чудовище, Массовое: Как *очаровать чудовище*, но все в пределах 9 метров.
Пир Героев: Пища для одного существа/уровень, которая лечит и даёт боевые бонусы.
Покорение: Как и *ограниченное покорение*, 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.
Спрогнозированный Образ: Иллюзорный двойник способен говорить и активировать заклинания.
Хитрость Лисы, Массовая: Как *хитрость лисы* но 1 субъект/уровень.

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-броскам, проверкам.
Свет: Объект сияет как факел.
Создать Воду: Создает 9 л./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

Добряника: 2d4 ягоды, каждая из которых способна вылечить 1 хп. (макс. 8хп./24 часа).
Дубинка: Дубинка или посох становятся оружием +1 (1d10 повреждений) в течение 1 мин./уровень.
Волшебные Огоньки: Очерчивает субъектов сиянием, снимает эффект *кляксы*, помехи и т.д.
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.
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.
Очаровать Животное: Делает одно животное вашим другом.
Призыв Природного Союзника I: Призывает существа на помощь в битве.
Противостоять Элементам – Вы себя нормально чувствуете в холодной или горячей среде.
Прыжок: Субъект получает бонус к проверкам Прыжков.
Скорород: Ваша скорость повышается на 3 м.
Скрывающий Туман: Туман окружает вас.
Скрыться от Животных: Животные не могут заметить один субъект/уровень.
Успокоить Животного: Утихомиривает 2d4+уровень КХП животных.
Хожение без Следов: Один субъект/уровень ходит не оставляя после себя следов.

2-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Взбирание по Паучьи: Дает способность передвигаться по стенам и потолкам.
Восстановление, Ограниченное: Рассеивает магический штраф к параметру, или восстанавливает 1d4 повреждений параметра.
Выносливость Медведя: Субъект получает +4 Тело на 1 мин./уровень.
Грация Кошки: Субъект получает +4 Ловк на 1 мин./уровень.
Животное Посланник: Посылает Крошечное Животное в указанное ему место.
Замедлить Яд: Останавливает вред от яда на субъекта в течение 1 час/уровень.
Искривить Дерево: Изгибает дерево (полки, рукоятки, двери, планки).
Коракожа: Даёт +2 бонус заколдованности к природному доспеху (или выше).
Нагреть Металл: Горячий металл причиняет повреждение любому, кто к нему прикоснётся.
Мудрость Совы: Субъект получает +4 Мудр на 1 мин./уровень.
Облик Дерева: Вы выглядите как дерево на протяжении 1 час/уровень.
Огненная Ловушка: Открывающийся объект причиняет 1d4+1/уровень повреждений.

Охладить Металл: Холодный металл повреждает любого, кто прикасается к нему.

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 существ.

Пылающая Сфера: Крутящийся огненный шар наносит 2d6 повреждений, длится 1 раунд/уровень.

Размягчить Камень и Землю: Превращает камень в глину, или почву в песок или грязь.

Сила Быка: Субъект получает +4 Силу на 1 мин/уровень.

Транс Животных: Гипнотизирует 2d6 КХП животных.

Удержание Животного: Удерживает одно животное беззащитным в течение 1 раунд/уровень.

Уменьшить Животное: Уменьшает в размере одно не сопротивляющееся животное.

Устойчивость к Энергии: Игнорирование 10 (или более) пунктов повреждения/атаки указанного типа энергии.

Форма Дерева: Переделывает древесные объекты под вас.

3-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Говорить с Растениями: Вы можете общаться с обычными растениями, и растительными существами.

Доминирование над Животным: Животное (субъект заклинания) выполняет мысленные команды контролирующего его.

Дыхание под Водой: Субъект способен дышать под водой.

Защита от Энергии: Поглощает 12 повреждений/уровень одного из видов энергии.

Излечить Болезнь: Излечивает все болезни у субъекта.

Инфекция: Заражает субъекта определенной болезнью.

Лечение Средних Ранений: Излечивает 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).

Магический Клык, Увеличенный: Одно природное оружие существа, субъекта получает +1 бонус к атаке и повреждению за каждые три уровня заклинателя (макс. +5).

Нейтрализовать Яд: Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.

Призыв Молнии: Призывает молнии с неба (3d6 за заряд).

Призыв Природного Союзника III: Призывает существа на помощь в битве.

Рост Растений: Усиливает скорость роста растений, повышает урожайность.

Рост Шипов: Существа в зоне поражения переносят 1d4 повреждений, могут быть замедлены.

Силок: Создает несложную волшебную ловушку.

Слиться с Камнем: Вы и ваше снаряжение сливается с камнем.

Стена Ветра: Отклоняет стрелы, маленькие объекты и газы.

Уменьшить Растение: Уменьшает размер, или замедляет рост обычных растений.

Форма Камня: Заставляет камень принять указанную вами форму.

Яд: Касание причиняет 1d10 повреждений Тело, повторно спуска 1 мин.

4-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА.

Антирастительная Оболочка: Заставляет оживлённые растения держаться от вас на расстоянии.

Гигантские Насекомые: Превращает насекомых в гигантских насекомых.

Иссушить Растения: Высушивает одно растение, или наносит по 1d6 повреждений/уровень растительному существу.

Командование Растениями: Разговор и контроль грибов и растений.

Контроль Воды: Понижает или повышает уровень воды.

Ледяной Шторм: Ливень наносит 5d6 повреждений в цилиндре поперечником 12 м.

Лечение Серьёзных Ранений: Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).

Магическое Слежение^Ф: Позволяет на расстоянии шпионить за субъектом.

Отогнать Насекомых: Насекомых находятся от вас не ближе 3 метров.

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.

Удар Пламени: Уничтожение врагов божественным огнём (1d6/уровень).

Хождение по Воздуху: Субъект способен передвигаться в воздухе как по твердой поверхности (подниматься под углом 45°)

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.

Искушение: Снимает тяжесть неправедных деяний с объекта.

Контроль Ветров: Изменение скорости и направления ветра.

Лечение Критических Ранений: Излечивает 4d8+1/уровень повреждений (макс. +20).

Камнекожа^М: Игнорирование 10 повреждений от одной атаки.

Нечестивость^М: Определяет территорию как осквернённую.

Общение с Природой: Изучение о местности в пределах 1,6 км./уровень.

Охрана от Смерти: Даёт иммунитет ко всем заклинаниям и эффектам смерти.

Пагубный Полиморф: Превращает субъекта в безобидное животное.

Почтить^М: Определяет территорию как священную.

Превратить Грязь в Камень: Трансформирует 2 3-х метровых куба/уровень.

Превратить Камень в Грязь: Трансформирует 2 3-х метровых куба/уровень.

Призыв Бури с Молниями: Как и в *призыве молнии*, но заряд повреждает на 5d6.

Призыв Природного Союзника V: Призывает существа на помощь в битве.

Пробуждение^Х: Животное или дерево приобретает человеческий интеллект.

Рост Животных: Одно животное/два уровня удваивается в размере.

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 Насекомых: Рой саранчи атакует существ.

6-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Антижизненная Оболочка: 3 метровое поле создаёт преграду для живых существ.

Выносливость Медведя, Массовая: Как *выносливость медведя* но 1 субъект/уровень.

Грация Кошки, Массовая: Как *грация кошки* но 1 субъект/уровень.

Железодрево: Магическое дерево становится таким же прочным, как и сталь.

Живой Дуб: Дуб становится охранником триантом.

Лечение Легких Ранений, Массовое: Излечивает 1d8 повреждение+1/уровень у нескольких существ.

Рассеивание Магии, Неограниченное: Как *рассеивание магии*, но +20 к проверке.

Обнаружение Пути: Указывает наиболее прямую дорогу к необходимому месту.

Общение с Камнем: Возможность разговора с природным или обработанным камнем.

Огненные Семена: Жёлуди и ягоды становятся гранатами и бомбами.

Оттолкнуть Дерево: Отталкивает от вас деревянные объекты.

Переместить Землю: Выкапывает ямы и возводит холмы.

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.

Сила Быка, Массовая: Как *сила быка* но 1 субъект/уровень.

Стена Камня: Создает каменную стену, которой можно задавать форму.

7-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Анимировать Растения: Одно или больше растений оживает, и сражается на вашей стороне.

Ветровое Передвижение: Вы и ваши товарищи становятся бестелесными, и способны быстро передвигаться.

Изменить Посох: Ваш посох становится триантом по вашей команде.

Истинное Зрение^М: Вы видите вещи такими, каковыми они являются на самом деле.

Исцеление: Вылечивает 10 повреждений/уровень, все болезни и влияния на разум.

Карабкающаяся Погибель: Под вашим командованием рой сороконожек.

Контроль Погоды: Изменяет погоду на указанной местности.

Лечение Средних Ранений, Массовое: Излечивает 2d8 повреждений+1/уровень у нескольких существ.

Магическое Слежение, Неограниченная: Как и *магическая слежка*, но дальше и дольше.

Огненная Буря: Причиняет по 1d6/уровень повреждений огнем.

Превратить 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 4д6 повреждений.

8-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Землетрясение: Сильное сотрясение происходит в радиусе 1,5 м/уровень.
Контроль Растений: Контролировать действия одного или более растительных существ.
Лечение Серьезных Ранений, Массовое: Излечивает 3д8 повреждений+1/уровень у нескольких существ.
Облики Животного: Один товарищ/уровень может быть *полиморфирован* в указанное животное.
Обратная Гравитация: Объекты и субъекты падают вверх; к небу, потолку.
Оттолкнуть Металл или Камень: Отталкивает от вас металл и камень.
Перст Смерти: Убивает одного субъекта.
Призыв Природного Союзника VIII: Призывает существа на помощь в битве.
Солнечная Струя: Ослепляет всех в пределах 3 м, причиняет 6д6 повреждений.
Слово Возврата: Телепортирует вас назад, в указанное вами место.
Смерч: Циклон наносит повреждения, а также может поднимать вихрями существ.

9-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

Антипатия: На объект или место под эффектом заклинания, отрицательно реагируют определенные существа.
Буря Мшеницы: Буря, поливающая кислотой, молниями и градом.
Лечение Критических Ранений, Массовое: Излечивает 4д8 повреждений+1/уровень у нескольких существ.
Орда Элементалей: Призывает множество элементалей.
Перевертничество^Ф: Трансформирует вас в любое существо, облик можно менять один раз в раунд.
Предвидение: «Шестое Чувство» предупреждает вас о грядущей опасности.
Призыв Природного Союзника IX: Призывает существа на помощь в битве.
Регенерация: У субъекта заново отрастают отрезанные конечности, излечивает 4д8 повреждений+1/уровень (макс. +35).
Симпатия^М: Объект или место привлекают определённых существ.
Шаркать: Призывает 1д4+2 шаркающих кучи на помощь в битве.

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

0-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА (МОЛЕБНЫ)

Добротель: 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 Пищу и Воду: 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 9 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

Благословение: Союзники получают +1 к атаке и +1 к спас-броскам против страха.
Благословить Воду^М: Создает святую воду.
Божье Расположение: Вы получаете бонус +1/три уровня к атаке и повреждению.
Защита от Добра/Закона/Зла/Хаоса: Защита от элементалей и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.
Команда: Один субъект подчиняется однословным командам на протяжении 1 раунда.
Лечение Лёгких Ранений: Излечивает 1д8+1/уровень повреждений (макс. +5).
Магический Камень: Три камня получают +1 бонус к атаке, и причиняют 1д6+1 повреждений.
Магическое Оружие: Оружие получает +1 бонус.
Наслать Страх: Одно существо с 5 КХП и менее убегает в течение 1д4 раунда.

Невидимость для Нежити: Нежить не замечает 1 субъекта/уровень.
Обнаружение Добра/Закона/Зла/Хаоса: Показывает существ, заклинания или объекты.
Обнаружение Нежити: Показывает нежить в пределах 18 м.
Понимание Языков: Понимание всех разговорных и написанных языков.
Призыв Монстра I: Призывает вам на помощь внешнее существо.
Причинить Легкие Ранения: Касание причиняет 1д8+1/уровень повреждений (макс. +5).
Проклясть Воду^М: Создает проклятую воду.
Противостоять Элементам – Вы себя нормально чувствуете в холодной или горячей среде.
Погибель: Один субъект страдает от штрафов -2 к броскам атаки и повреждения, спас-броскам, иным проверкам.
Скрывающий Туман: Туман окружает вас.
Смертовзгляд: 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.
Чума: Враги переносят штраф -1 к атаке, -1 к спас-броскам против страха.
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.
Великолепие Орла: Субъект получает 1д4+1 Обн на 1 час/уровень.
Возрить Оружие: Оружие становится добрым, законным, злым или хаотичным.
Восстановление, Ограниченное: Рассеивает магический штраф к параметру, или восстанавливает 1д4 повреждений параметра.
Выносливость Медведя: Субъект получает 1д4+1 Тело на 1 час/уровень.
Духовное Оружие: Магическое оружие атакует своего владельца.
Заботливый Уход: Сохраняет одно погибшее тело.
Замедлить Яд: Замедляет разрушительный эффект яда на субъекта в течение 1 час/уровень.
Зона Правды: В пределах зоны действия заклинания, субъекты не могут лгать.
Лечение Средних Ранений: Излечивает 2д8+1/уровень повреждений (макс. +10).
Мудрость Совы: Субъект получает 1д4+1 Мудр на 1 час/уровень.
Неопределимое Мировоззрение: Скрывает мировоззрение на 24 часа.
Обнаружение Ловушек: Возможность замечать ловушки как и вор.
Освятить^М: Заполняет зону позитивной энергией, делает нежить слабее.
Осквернить^М: Заполняет местность негативной энергией, делая в ней сильнее нежить.
Очистить Других^Ф: Вы берёте на себя половину повреждений субъекта.
Помощь: +1 к атаке, +1 к спас-броскам против страха, временные 1д8 хит-поинтов.
Порабощение: Ловит всё, что в пределах 30 м+3 м/уровень.
Предвестие^{М,Ф}: Дает вам знать какое действие будет плохим, а какое хорошим.
Призыв Монстра II: Призывает вам на помощь внешнее существо.
Причинить Средние Ранения: Касательная атака, 2д8+1/уровень повреждений (макс. +10).
Сила Быка: Субъект получает 1д4+1 Силы на 1 час/уровень.
Смертельный Звон: Убивает существо при смерти; вы получаете 1д8 временных хит-поинтов, +2 Сила, и +1 уровень.
Снять Паралич: Освобождает одно или более существ от парализа, удерживания, или замедления.
Собрать Воедино: Ремонтирует объект.
Статус: Отслеживает состояние и положение союзников.
Струя Звука: Причиняет 1д8 звуковых повреждений субъектам; может их ошеломить.
Темнота: Образуется сверхъестественная темнота радиусом в 6 м.
Тишина: Нейтрализует звук в зоне с радиусом 4,5 м.
Удержание Персоны: Делает одну персону беззащитной на протяжении 1 раунд/уровень.
Успокоить Эмоции: Успокаивает 1д6 субъектов/уровень, нейтрализует эффекты эмоций.
Устойчивость к Энергии: Игнорирует первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.

3-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Анимировать Мертвеца^М: Создает скелетов и зомби.
Глиф Опеки^М: Надписи повреждают того кто проходит через них.
Глубокая Темнота: От объекта исходит абсолютная тьма в радиусе 18 метров.
Глухота/Слепота: Делает субъекта глухим или слепым.

Говорить с Мёртвыми: Труп отвечает на один вопрос/два уровня.
Дневной Свет: Яркий свет с радиусом 18 м.
Дыхание под Водой: Субъект способен дышать под водой.
Защита от Энергии: Поглощает 12 повреждений/уровень одного из видов энергии.
Излечить Болезнь: Излечивает все болезни у субъекта.
Инфекция: Заражает субъекта определенной болезнью.
Круг Волшебства против 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).
Магическое Одевание: Доспехи или щит получают +1 бонус колдовства/три уровня.
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.
Обнаружить Объект: Указывает направление к объекту (специфическому или разновидности).
Очищение Невидимости: Рассеивает невидимость в пределах 1,5 м./уровень.
Призыв Монстра III: Призывает вам на помощь внешнее существо.
Причинить Серьёзные Ранения: Касательная атака 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).
Продолжительное Пламя^М: Создаёт постоянный, не излучающий тепла факел.
Прожигающий Луч: Луч причиняет 1d8/два уровня повреждений, нежити ещё больше.
Рассеивание Магии: Снимает магические эффекты и заклинания.
Рука Помощи: Призрачная рука приводит к вам субъекта.
Скрыть Объект: Маскирует объект от ворожбы.
Слиться с Камнем: Вы и ваше снаряжение сливается с камнем.
Создать Воду и Пищу: Создаёт такое количество, чтобы накормить/напоить трёх человек (или одну лошадь)/уровень.
Снять Глухоту/Слепоту: Излечивает обычное или магическое состояние.
Снять Проклятие: Освобождает объект или персону от проклятия.
Стена Ветра: Отклоняет стрелы, небольших существ и газы.
Форма Камня: Заставляет камень принять указанную вами форму.
Хождение по Воде: Субъекты передвигаются по воде как по твёрдой поверхности.

4-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Божественная Сила: Вы получаете бонус к атаке, Силу 18, и 1 хп/уровень.
Восстановление^М: Восстанавливает высосанные уровень и параметры.
Высвобождение: Заставляет существо вернуться на его родной план.
Гадание^М: Даёт полезный совет относительно заданного действия.
Гигантские Насекомые: Превращает насекомых в гигантских насекомых.
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).
Магическое Оружие, Увеличенное: +1 бонус/три уровня (макс. +5).
Наделить Способностью Активировать Заклинания: Переносит заклинания в субъекта.
Нейтрализовать Яд: Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.
Отогнать Насекомых: Насекомых находятся от вас не ближе 3 метров.
Охрана от Смерти: Даёт иммунитет ко всем заклинаниям и эффектам смерти.
Планарный Союзник, Уменьшенный^{Оп}: – Предоставление услуг со стороны внешнего существа с КХП 6.
Призыв Монстра IV: Призывает вам на помощь внешнее существо.
Причинить Критические Ранения: Касательная атака 4d8+1/уровень повреждений (макс. +20).
Распознать Ложь: Открывает заранее предумышленную ложь.
Рассылка: Мгновенно передаёт короткое послание в любую точку.
Свободное Передвижение: Субъект нормально передвигается несмотря на преграды.
Хождение 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

Искушение^{Ф.Оп}: Снимает тяжесть неправедных деяний с объекта.

Истинное Зрение^М: Вы видите вещи такими, каковыми они являются на самом деле.
Команда, Неограниченная: Как *команда*, но поражает один субъект/уровень.
Лечение Легких Ранений, Массовое: Излечивает 1d8 повреждение+1/уровень у нескольких существ.
Насекомые Чума: Рой насекомых затрудняет видимость, наносит повреждения, а слабых существ заставляет отступать.
Нечестивость^М: Определяет территорию как осквернённую.
Магическое Слежение^Ф: Позволяет на расстоянии шпионить за субъектом.
Метка Справедливости: Указывает действие, которое наложит проклятие на субъекта.
Общение^{Оп}: Божество отвечает на вопрос ответом «да» или «нет» один/уровень.
Оживить Погибшего^М: Возвращает к жизни субъекта умершего не более 1 дня/уровень назад.
Праведная Сила: Ваш размер увеличивается, и вы получаете +4 к Силе.
Почтить^М: Определяет территорию как священную.
Призыв Монстра V: Призывает вам на помощь внешнее существо.
Причинить Легкие Ранения, Массовые: Повреждает на 1d8 повреждение+1/уровень нескольких существ.
Разрушительное Оружие: Рукопашное оружие разрушает нежить.
Рассеивание Добра/Закона/Зла/Хаоса: +4 бонус против атак.
Сбить Колдовство: Освобождает субъектов от колдовства, изменений, проклятий и окаменения.
Символ Боли^М: Иницированная руна обрушивает на ближайших существ боль.
Символ Сна^М: Иницированная руна заставляет близлежащих существ впасть в сон.
Смещение в Планах^Ф: 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).
Уничтожить Живое: Касательная атака убивает субъекта.
Устойчивость к Магии: Субъект получает 12+1/уровень УМ.

6-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Анимировать Объекты: Объекты нападают на ваших врагов.
Антижизненная Оболочка: 3 метровое поле создаёт преграду для живых существ.
Великолепие Орла, Массовое: Как *великолепие орла* но 1 субъект/уровень.
Ветровое Передвижение: Вы и ваши товарищи становятся бестелесно-паровыми, и способны быстро передвигаться.
Выносливость Медведя, Массовая: Как *выносливость медведя* но 1 субъект/уровень.
Глиф Опеки, Увеличенный: Как *глиф опеки*, но до 10d8 повреждений, или 6-го уровня заклинания.
Изгнание: Изгоняет 2 КХП/уровень экстрапланарных существ.
Излечение: Вылечивает 10 пунктов/уровень повреждений, все болезни, влияния на разум.
Клиновидный Барьер: Кружащиеся клинки причиняют 1d6 повреждений/уровень.
Лечение Средних Ранений, Массовое: Излечивает 2d8 повреждение+1/уровень у нескольких существ.
Мудрость Совы, Массовая: Как *мудрость совы* но 1 субъект/уровень.
Обнаружение Пути: Указывает наиболее прямую дорогу к необходимому месту.
Пир Героев: Пища для одного существа/уровень, которая выливается и *благословляет*.
Планарный Союзник^{Оп}: Как и *младший планарный союзник*, но до 16 КХП.
Покорение: Как и *ограниченное порабощение*, но влияет на любое существо.
Призыв Монстра VI: Призывает вам на помощь внешнее существо.
Причинить Средние Ранения, Массовые: Повреждает на 2d8 повреждение+1/уровень нескольких существ.
Препятствование^М: Запрещает планарное перемещение, повреждает существ с отличающимся мировоззрением.
Рассеивание Магии, Неограниченное: Как и у *рассеивания*, но +20 к проверке.
Сила Быка, Массовая: Как *сила быка* но 1 субъект/уровень.
Символ Страх^М: Иницированная руна обращает в панику ближайших существ.
Символ Убеждения^М: Иницированная руна очаровывает ближайших существ.
Слово Возврата: Телепортирует вас назад, в указанное вами место.
Смерть Умершим^М: Разрушает 1d4 КХП/уровень нежити (макс. 20d4).
Создать Нежить: Создаёт упырей, теней, пугало, вайтов или духов.
Ущерб: Субъект повреждается на 10 хит-поинтов/уровень.

7-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Богоульство: Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-злых существ.
Воскрешение^М: Полностью восстанавливает умершего субъекта.
Восстановление, Неограниченное^{Оп}: Как *восстановление*, плюс возвращает все утраченные ранее уровни и параметры.
Диктум: Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-законных существ.
Контроль Погоды: Изменяет погоду на указанной местности.
Лечение Серьезных Ранений, Массовое: Излечивает 3d8 повреждений+1/уровень у нескольких существ.
Магическое Слежение, Неограниченное: Как *магическое слежение*, но быстрее и дольше.
Отталкивание: Существа не могут приблизиться к вам.
Призыв Монстра VII: Призывает к вам на помощь внешнее существо.
Причинить Серьезные Ранения, Массовые: Повреждает на 3d8 повреждений+1/уровень нескольких существ.
Приют^М: Заставляет предмет транспортировать своего владельца к вам.
Разрушение^Ф: Убивает субъекта, и уничтожает его останки.
Регенерация: Утраченные конечности субъекта заново вырастают.
Святое Слово: Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-добрых существ.
Символ Ошеломления^М: Иницированная руна ошеломляет ближайших существ.
Символ Слабости^М: Иницированная руна ослабляет ближайших существ.
Слово Хаоса: Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-хаотичных существ.
Эфирный Скачок: Вы становитесь эфирным на 1 раунд/уровень.

8-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Замок Измерений: Блокирует телепортацию и межпланарные путешествия на 1 день/уровень.
Землетрясение: Сильная дрожь сотрясает все в пределах радиуса 1,5 м./уровень.
Иммунитет к Заклинаниям, Увеличенный: Как *иммунитет к заклинаниям*, но до заклинаний 8-го уровня.
Лечение Критических Ранений, Массовое: Излечивает 4d8 повреждений+1/уровень у нескольких существ.
Нечестивая Аура^Ф: +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против добрых заклинаний.
Огненная Буря: Причиняет по 1d6/уровень повреждений огнем.
Определить Местонахождение: Указывает точное нахождение существа или объекта.
Планарный Союзник, Увеличенный^{Оп}: Как *младший планарный союзник*, но с КХП до 24.
Плащ Хаоса^Ф: +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против законных заклинаний.
Поле Антимагии: Нейтрализует магию в пределах 3 м.
Призыв Монстра VIII: Призывает к вам на помощь внешнее существо.
Причинить Критические Ранения, Массовые: Повреждает на 4d8 повреждений+1/уровень нескольких существ.
Святая Аура^Ф: +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против злых заклинаний.
Символ Безумия^М: Иницированная руна вводит в безумие ближайших существ.
Символ Смерти^М: Иницированная руна убивает ближайших существ.
Создать Великую Нежить^М: Создает мумии, спектры, вампиры и призраки.
Щит Закона^Ф: +4 к КД, +4 к устойчивости, и УМ 25 против хаотичных заклинаний.

9-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Астральная Проекция^М: Переносит васи ваших компаньонов на Астральный План.
Буря Мщения: Буря изливающая потоки кислоты, молний и града.
Высасывание Энергии: Субъект переносит 2d4 негативных уровня.
Врата^{Оп}: Соединяет два плана для возможности путешествия или призыва.
Имплозия: Убивает одно существо/раунд.
Истинное Воскрешение^М: Как *воскрешение*, плюс нет нужды в останках тела.
Привязать Душу^Ф: Ловить душу только что умершей жертвы, и предотвращает воскрешение.
Призыв Монстра IX: Призывает к вам на помощь внешнее существо.
Чудо^{Оп}: Просьба к божественному вмешательству.
Эфирность: Путешествие на Эфирный План вместе с товарищами.

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 **Облако Тумана:** Туман закрывает обзор.
- 3 **Дыхание под Водой:** Субъект способен дышать под водой.
- 4 **Контроль Воды:** Понижает или повышает уровень воды.
- 5 **Ледяной Шторм:** Град в цилиндре с поперечником 12 м. причиняет 5d6 повреждений.
- 6 **Конус Холода:** 1d6 повреждений/уровень холодом.
- 7 **Кислотный Туман:** Туман причиняет кислотные повреждения.
- 8 **Ужасающее Высыхание:** Причиняет 1d6 повреждений/уровень в пределах 9 метров.
- 9 **Орда Элементалей*:** Призывает нескольких 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 **Хожение по Воздуху:** Субъект ходит по воздуху как по твердой поверхности (взбираясь под углом 45°).
- 5 **Контроль Ветров:** Изменение скорости и направления ветра.
- 6 **Цепь Молний:** 1d6 повреждений/уровень; дополнительный заряд/уровень каждый наносит половину повреждений.
- 7 **Контроль Погоды:** Изменяет погоду на указанной местности.
- 8 **Смерч:** Циклон наносит повреждения, а также может поднимать вихрями существ.
- 9 **Орда Элементалей*:** Призывает несколько элементалей.

*Применяется только как заклинание воздуха.

СФЕРА ВОЙНЫ

Божества: Кореллон Ларесийан, Эриснул, Груумш, Хайрониус, Хекстор.

Даруемые Силы: Свободная Квалификация в Военном Оружии (если необходимо), и Фокусировка в Оружие – с излюбленным оружием бога.

Избранным оружием богов войны является: Груумш – Копье (или длинное копье); Кореллон – Длинный Меч; Эриснул – Утренняя Звезда; Хекстор – Цеп (облегченный или тяжелый); Хайрониус – Длинный Меч.

Заклинания Сферы Войны

- 1 **Магическое Оружие:** Оружие получает +1 бонус.
- 2 **Духовное Оружие:** Магическое оружие атакует врага.
- 3 **Магическое Одевание:** Доспехи или щит получают +1 бонус колдовства/четыре 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 **Клиновое Барьер:** Кружащиеся клинки причиняют 1d6 повреждений/уровень.
- 7 **Слово Власти Ослепни:** Ослепляет существо со 200 хит-поинтами и ниже.
- 8 **Слово Власти Замри:** Заставляет существ с 150 хит-поинтами и ниже замереть.
- 9 **Слово Власти Умри:** Убивает существо со 100 хит-поинтами и меньше.

СФЕРА ДОБРА

Божества: Кореллон Ларесийан, Эхлонна, Гарл Глиттергольд, Хайрониус, Корд Морадин, Пелор, Йондалла.

Даруемые Силы: Вы активизируете заклинания зла, будто на 1 уровень заклинателя выше.

Заклинания Сферы Добра

- 1 **Защита от Зла:** защита от элементалей 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+1/уровень (максимум +10).

- 3 **Круг Волшебства против 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 **Клиновое Барьер:** Кружащиеся клинки причиняют 1d6 повреждений/уровень.
- 7 **Святое Слово^Ф:** 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: Эхлонна, Обад-Хай.

Даруемые Силы: Раз в день вы можете применять как магическую *дружба с животными*. Классовый для этого жреца навык Знание (природа).

Заклинания Сферы Животных

- 1 **Успокоить Животного:** Утихомирует 2d4+уровень КХП животных.
- 2 **Удержание Животного:** Удерживает одно животное в течение 1 раунд/уровень.
- 3 **Доминирование над Животным:** Животное (субъект заклинания) выполняет мысленные команды контролирующего его.
- 4 **Призыв Природного Союзника IV*:** Призывает существо на вашу сторону в бою.
- 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 **Облики Животного:** Один товарищ/уровень может быть *полиморфирован* в указанное животное.
- 8 **Призыв Природного Союзника VIII*:** Призывает существо на вашу сторону в бою.
- 9 **Перевертничество:** Трансформирует вас в любое существо, облик можно менять один раз в раунд.

*Может призывать только животных.

СФЕРА ЗАКОНА

Божества: Св. Кутберт, Хайрониус, Хекстор, Морадин, Вии Джас, Йондалла.

Даруемые Силы: Вы активируете заклинания закона, будто на 1 уровень заклинателя выше.

Заклинания Сферы Закона

- 1 **Защита от Хаоса:** защита от элементов 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 против 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 Чудовища:** Как *удержание персоны*, но с любым существом.
- 7 **Диктум:** Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-законных существ.
- 8 **Щит Закона^Ф:** +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: Кореллон Ларсейян, Св. Кутберт, Фхарлангун, Гарл Глиттергольд, Морадин, Йондалла.

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 защиты 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 **Ощитить Других^Ф:** Вы берёте на себя половину повреждений субъекта.
- 3 **Защита от Энергии:** Поглощает первые 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.
- 4 **Иммунитет к Заклинаниям:** Субъект обладает иммунитетом к одному заклинанию/четыре уровня.
- 5 **Устойчивость к Магии:** Субъект получает 12+уровень УМ.
- 6 **Поле Антимэгии:** Нейтрализует магию в пределах 3 м.

7 **Отталкивание:** 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 **Магический 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:** Создает стену из камня, которой можно задавать форму.
- 6 **Камнекожа^М:** Позволяет игнорировать 10 повреждений от атаки.
- 7 **Землетрясение:** Сильная дрожь сотрясает все в пределах радиуса 1,5 м./уровень.
- 8 **Железное Тело:** Ваше тело становится живым железом.
- 9 **Орда Элементалей²:** – Призывает множество элементалей.

*Применяется только как заклинание земли.

СФЕРА ЗЛА

Божества: Эриснул, Груумш, Хекстор, Нерулл, Векна.

Даруемые Силы: Вы активируете заклинания зла, будто на 1 уровень заклинателя выше.

Заклинания Сферы Зла

- 1 **Защита от Добра:** защита от элементалей и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.
- 2 **Осквернить^М:** Заполняет местность негативной энергией, делая в ней сильнее нежить.
- 3 **Круг Волшебства против 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:** Создает упырей, теней, жутков, вайтов или духов.
- 7 **Богохульство:** Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет не-злых существ.
- 8 **Нечестивая Аура^Ф:** +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 активируете 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^М:** Дает полезный совет относительно заданного действия.
- 5 **Истинное Зрение^М:** Вы видите вещи такими, каковыми они являются на самом деле.
- 6 **Обнаружение Пути:** Указывает наиболее прямую дорогу к необходимому месту.
- 7 **Знание Легенд^{М.Ф}:** Дает истории про персону, место или предмет.
- 8 **Определить Местоположение:** 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 Лечение Легких Ранений, Массовое:** Излечивает 1d8 повреждений+1/уровень (макс. +25) у нескольких существ
- 6 Излечение:** Вылечивает 10 хит-поинтов/уровень, все болезни и влияния на разум.
- 7 Регенерация:** Утраченные конечности субъекта заново вырастают, вылечивает 4d8 повреждений+1/уровень (макс. +35).
- 8 Лечение Критических Ранений, Массовое:** Излечивает 4d8 повреждений+1/уровень (макс. +40) у нескольких существ
- 9 Массовое Излечение:** Как и *излечение* но на нескольких субъектов.

СФЕРА МАГИИ

Божества: Боккоб, Векна, Вии Джас.

Даруемые Силы: Применение свитков, жезлов, волшебных палочек и иных устройств с заклинаниями и непосредственно связанным 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 Магическая Аура Нистала:** Изменяет ауру волшебного предмета.
- 2 Идентификация:** Определяет способности одого 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+уровень УМ.
- 6 Поле Антимгии:** Нейтрализует магию в пределах 3 м.
- 7 Отражение Заклинаний:** Отражает 1d4+6 уровней заклинаний назад в заклинателя.
- 8 Защита от Заклинаний^{М.Ф.}:** Дарует +8 бонус устойчивости.
- 9 Разделение Мордекаинена:** Рассеивает магию, расколдовывает волшебные предметы.

СФЕРА МОШЕННИЧЕСТВА

Божества: Боккоб, Эриснул, Гарл Глиттергольд, Олидаммара, Нерулл.

Даруемые Силы: Блеф, Маскировка и Скрытность навыки класса для вашего жреца.

Заклинания Сферы Мошенничества

- 1 Собственная Маскировка:** Изменяет вашу внешность.
- 2 Невидимость:** Субъект невидим на протяжении 1 мин./уровень, или пока не проведёт атаку.
- 3 Не Определение^{М.}:** Скрывает субъекта от заклинаний ворожбы, магической слежки.
- 4 Замешательство:** Заставляет субъекта делать непонятные действия на протяжении 1 раунд/уровень.
- 5 Ложное Зрение^{М.}:** Обманывает магическое слежение 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 Полиморфировать Любой Объект:** 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 Устойчивость к Энергии^{*}:** Игнорирует 10 (или более) повреждений/атаки 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 Огненная Буря:** Причиняет по 1d6/уровень повреждений огнем.

8 Сжигающее Облако: Облако, причиняющее 4d6 повреждений/раунд огнём.

9 Орда Элементалей^{}:** Призывает нескольких элементалей.

^{*}Применяется только сопротивлению огня или холода.

^{**}Применяется только как заклинание огня.

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. Добавьте Искусство Выживание к классовым навыкам по жрецу.

Заклинания Сферы Путешествий

- 1 Скорород:** Ваша скорость повышается.
- 2 Обнаружить Объект:** Указывает направление к объекту (специфическому или разновидности).
- 3 Полёт:** Субъект летает со скоростью 27 метров.
- 4 Дверь Измерений:** Телепортирует вас на некоторое расстояние.
- 5 Телепорт:** Мгновенно вас телепортирует в 160 км./уровень.
- 6 Обнаружение Пути:** Указывает наиболее прямую дорогу к необходимому месту.
- 7 Телепорт, Неограниченный:** Как *телепорт*, но нет случайного прибытия, и больше диапазон перемещения.
- 8 Фазовая Дверь:** Невидимый проход сквозь дерево или камень.
- 9 Астральная Проекция^{М.}:** 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 равно вашему уровню (если вы попали). Вы должны объявить поражающий удар перед атакой. Она применяется лишь раз в день.

Заклинания Сферы Разрушения

- 1 Причинить Легкие Ранения:** Касание причиняет 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).
- 2 Вдребезг:** 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 Причинить Легкие Ранения, Массовые:** Наносит повреждения 1d8+1/уровень нескольким существам.
- 6 Ушиб:** Субъект повреждается на 10 хит-поинтов/уровень.
- 7 Дезинтеграция:** Заставляет раствориться 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).

Заклинания Сферы Растений

- 1 Опутывание:** Растения опутывают любого кто попадает в круг с радиусом 12 м.
- 2 Коракожа:** Даёт +2 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 Анимировать Растения:** Ваш посох становится триантом по вашей команде.
- 8 Контроль Растений:** Контролируете действия одного или более растений.
- 9 Шаркай:** Призывает 1d4+2 шаркающих кучи на помощь в битве.

СФЕРА СИЛЫ

Божества: Св. Кутберт, Груумш, Корд, Пелор.

Даруемые Силы: Вы способны производить воплощение силы, сверхприродную способность, дарующую вам волшебный бонус к Силе, равный вашему уровню. Активация способности

свободное действие, сила длится в течение одного раунда, и используется только раз в день.

Заклинания Сферы Силы

- 1 **Увеличить Персону:** Гуманоидное существо увеличивается в два раза.
- 2 **Сила Быка:** Субъект получает 1d4+1 Силы на 1 час/уровень.
- 3 **Магическое Одевание:** Доспехи или щит получают +1 бонус колдовства/три уровня.
- 4 **Иммунитет к Заклинаниям:** Субъект обладает иммунитетом к одному заклинанию/четыре уровня.
- 5 **Праведная Сила:** Ваш размер увеличивается, и вы получаете +4 к Силе.
- 6 **Камнекожа^М:** Игнорируете 10 пунктов повреждений от атаки.
- 7 **Хваткая Рука Бигби:** Рука обеспечивает укрытие, отталкивает и захватывает.
- 8 **Стискивающий Кулак Бигби:** Большая рука обеспечивает укрытие вам, отталкивает и атакует ваших противников.
- 9 **Дробящая Рука Бигби:** Как *Хваткая Рука Бигби*, но значительно сильнее.

СФЕРА СМЕРТИ

Божества: Нерулл, Вии Джас

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 (без спас-бросков).

Заклинания Сферы Смерти

- 1 **Наслать Страх:** Одно существо с КХП 5 и меньше убегает в течение 1d4 раундов.
- 2 **Смертельный Звон:** Убивает существо при смерти; вы получаете 1d8 врем. хит-поинтов, +2 Сила, и +1 уровень заклинателя.
- 3 **Анимировать Мертвеца^М:** Создаёт скелетов и зомби.
- 4 **Охрана от Смерти:** Даёт иммунитет ко всем заклинаниям и эффектам смерти.
- 5 **Уничтожить Живое:** Касательная атака убивает субъекта.
- 6 **Создать Нежить^М:** Создаёт упырей, теней, пугало, вайтов или духов.
- 7 **Разрушение^Ф:** Убивает субъекта, и уничтожает его останки.
- 8 **Создать Увеличенную Нежить^М:** Создает мумии, спектров, вампиров или призраков.
- 9 **Вопль Баньши:** Убивает одно существо/уровень.

СФЕРА СОЛНЦА

Божества: Эхлонна, Пелор.

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.

Заклинания Сферы Солнца

- 1 **Противостоять Элементам:** Вы себя нормально чувствуете в холодной или горячей среде.
- 2 **Нагреть Металл:** Горячий металл причиняет повреждение любому, кто к нему прикоснётся.
- 3 **Прожигающий Свет:** Луч причиняет 1d8/два уровня повреждений, нежити ещё больше.
- 4 **Огненный Щит:** Существа, атакующие вас, переносят повреждения огнём; вы защищены от жары или 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

СФЕРА УДАЧИ

Божества: Фхарлангун, Корд, Олидаммара.

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.

Заклинания 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 **Защита от Энергии:** Поглощает 12 повреждений/раунд от одного из типов энергии.
- 4 **Свободное Передвижение:** Субъект нормально передвигается несмотря на 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 **Момент Предвидения:** Вы получаете бонус проницательности к одному броску атаки, проверке или спас-броску.
- 9 **Чудо^{Ом}:** Просьба к божественному вмешательству.

СФЕРА ХАОСА

Божества: Кореллон Ларсейян, Эриснул, Груумш, Корд, Олидаммара.

Даруемые Силы: Вы активируете заклинания хаоса, будто на 1 уровень заклинателя выше.

Заклинания 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 против Закона:** Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
- 4 **Молот Хаоса:** Повреждение и опрокидывание законных существ.
- 5 **Рассеивание Закона:** +4 бонус против атак законных существ.
- 6 **Анимировать Объекты:** Объекты нападают на ваших врагов.
- 7 **Слово Хаоса:** Убивает, вводит в *замешательство*, оглушает или ошеломляет не-хаотичных существ.
- 8 **Плащ Хаоса^Ф:** +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.

Восстановление, Ограниченное: Рассеивает магический штраф к параметру, или восстанавливает 1d4 параметра.

Добродетель: Субъект получает 1 временный хит-поинт.

Защита от Зла/Хаоса: защита от элементаров и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.

Лечение Лёгких Ранений: Излечивает 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).

Магическое Оружие: Оружие получает +1 бонус.

Обнаружение Нежити: Показывает нежить в пределах 18 м.

Обнаружение Яда: Обнаруживает яд в одном существе или маленьком объекте.

Противостоять Элементам: Вы себя нормально чувствуете в холодной или горячей среде.

Создать Воду: Создаёт 9 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

Великолепие Орла: Субъект получает +4 Обн на 1 мин/уровень.

Замедление Яда: Замедляет разрушительный эффект яда на субъекта в течение 1 час/уровень.

Зона Правды: Субъекты в пределах зоны не способны лгать.

Мудрость Совы: Субъект получает +4 Мудр на 1 мин/уровень.

Неопределимое Мирозрание: Скрывает мирозрание на 24 часа.

Ошить Других^Ф: Вы берёте на себя половину повреждений субъекта.

Сила Быка: Субъект получает +4 Сила на 1 мин/уровень.

Снять Паралич: Освобождает одно или более существ от парализа или *замедления*.

Устойчивость к Энергии: Игнорирует 10 и более повреждений/раунд от одного из типов энергии.

3-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

Дневной Свет: Яркий свет с радиусом 18 м.

Излечить Скакуна: Как *излечение*, но к боевым коням или иным скакунам.

Круг Волшебства против Зла: Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
Круг Волшебства против Хаоса: Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
Лечение Средних Ранений: Излечивает 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).
Магическое Оружие, Увеличенное: +1 бонус/три уровня (макс. +5).
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.
Снять Проклятие: Освобождает объект или персону от проклятия.

4-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

Восстановление^М: Восстанавливает высосанные уровни и параметры.
Лечение Серьезных Ранений: Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).
Метка Справедливости: Указывает действие, которое наложит проклятие на субъекта.
Нейтрализовать Яд: Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.
Охрана от Смерти: Дает иммунитет ко всем заклинаниям и эффектам смерти.
Распознать Зла: +4 бонус против атак злых существ.
Рассеивание Хаоса: +4 бонус против атак хаотичных существ.
Сбить Колдовство: Освобождает субъектов от колдовства, изменений, проклятий и окаменения.
Святой Меч: Оружие становится +5, и наносит +2d6 повреждения против зла.

ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

1-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

Говорить с Животными: Вы можете говорить с животными.
Животное Послание: Посылает Крошечное Животное в указанное ему место.
Замедлить Яд: Замедляет разрушительный эффект яда на субъекта в течение 1 час/уровень.
Магический Клык: Одно из природного оружия субъекта 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.
Очаровать Животное: Делает одно животное вашим другом.
Призыв Природного Союзника I: Призывает животное на помощь в битве.
Противостоять Элементам: Вы себя нормально чувствуете в холодной или горячей среде.
Тревога: Охрана территории на протяжении 2 часа/уровень.
Успокоить Животного: Утихомиривает 2d4+уровень КХП животных.
Устойчивость к Энергии: Игнорирует 10 (и более) повреждений/раунд от одного из типов энергии.
Хожение без Следов: Один субъект/уровень ходит не оставляя после себя следов.
Чтение Магии: Дает возможность читать свитки и книги заклинаний.

2-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

Выносливость Медведя: Субъект получает +4 Тело на 1 мин/уровень.
Говорить с Растениями: Вы можете общаться с обычными растениями, и растительными существами.
Грация Кошки: Субъект получает +4 Ловк на 1 мин/уровень.
Защита от Энергии: Поглощает 12 повреждений/уровень одного из видов энергии.
Коракожа: Дает +2 бонус заколдованности к природному доспеху (или выше).
Лечение Лёгких Ранений: Излечивает 1d8+1/уровень повреждений (макс. +5).
Мудрость Совы: Субъект получает +4 Мудр на 1 мин/уровень.
Призыв Природного Союзника II: Призывает животное на помощь в битве.
Рост Шипов: Существа в зоне поражения переносят 1d4 повреждений, могут быть замедлены.
Силок: Создает несложную волшебную ловушку.
Стена Ветра: Отклоняет стрелы, маленькие объекты и газы.
Удержание Животного: Парализует одно животное в течение 1 раунд/уровень.

3-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

Излечить Болезнь: Излечивает все болезни у субъекта.

Командование Растениями: Управление действиями растительных существ.
Лечение Средних Ранений: Излечивает 2d8+1/уровень повреждений (макс. +10).
Магический Клык, Увеличенный: Одно природное оружие существа, субъекта получает +1 бонус к атаке и повреждению за каждые три уровня заклинателя (макс. +5).
Нейтрализовать Яд: Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.
Отогнать Насекомых: Насекомых находятся от вас не ближе 3 метров.
Призыв Природного Союзника III: Призывает животное на помощь в битве.
Рост Растений: Усиливает скорость роста растений, повышает урожайность.
Темновидение: Видеть до 18 м. от себя в полной темноте.
Уменьшить Животное: Уменьшает в размере одно не сопротивляющееся животное.
Уменьшить Растения: Уменьшает размер, или замедляет рост обычных растений.
Форма Дерева: Вы выглядите как дерево на протяжении 1 час/уровень.
Хожение по Воде: Субъекты передвигаются по воде как по твердой поверхности.

4-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

Древесный Скачок: Переход из одного в другое дерево на расстоянии.
Лечение Серьезных Ранений: Излечивает 3d8+1/уровень повреждений (макс. +15).
Не Определение^М: Скрывает субъекта от заклинаний ворожбы, магической слежки.
Общение с Природой: Изучение о местности в пределах 1,6 км./уровень.
Призыв Природного Союзника IV: Призывает животное на помощь в битве.
Рост Животных: Одно животное/два уровня удваивается в размере.
Свободное Передвижение: Субъект нормально передвигается несмотря на преграды.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

0-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ (КАНТРИПЫ)

Защита Устойчивость: Субъект получает +1 бонус к спас-броскам.
Колд-во Кислотный Всплеск: Сфера наносит 1d3 повреждений кислотой.
Ворожба Обнаружение Магии: Обнаруживает заклинания и магические предметы в пределах 18 м.
Обнаружение Яда: Обнаруживает яд в одном существе или маленьком объекте.
Чтение Магии: Дает возможность читать свитки и книги заклинаний.
Очаров. Изумить: Существо с 4 КХП и меньше теряет свой следующий ход.
Заклят. Вспышка: Ошеломляет одно существо (-1 атака).
Замораживающий Луч: Луч наносит 1d3 повреждений холодом.
Свет: Объект сияет как факел.
Танцующие Огоньки: Создает факелы, или иной источник света.
Иллюз. Призрачный Звук: Ложные звуки.
Некро. Касание Усталости: Касательная атака делает существо уставшим.
Покоробить Нежить: Причиняет 1d6 повреждений одному мертвецу.
Превр. Открыть/Закрыть: Открывает или Закрывает маленькие или лёгкие предметы.
Послание: Общение шепотом на расстоянии.
Починка: Выполняет мелкий ремонт на объекте.
Рука Мага: Телекинез с вещами весом до 2,25 кг.
Универ. Волшебная Метка: Пишет личные руны (видимые, или невидимые).
Ловкость Рук: Позволяет выполнять несложные трюки.

1-го УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

Защита Защита от Добра/Закона/Зла/Хаоса: Защита от элементарей и внешних, даёт +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.
Противостоять Элементам: Вы себя нормально чувствуете в холодной или горячей среде.
Тревога: Охрана территории на протяжении 2 часа/уровень.
Удержание Портала: Сохраняет дверь открытой.

- Щит:** Невидимый диск дает +4 к КД, и блокирует *магические стрелы*.
- Колд-во **Доспех Мага:** Дает субъекту +4 бонус к КД.
- Жир:** Делает 3 кв. м. поверхности или один объект скользким.
- Призыв Монстра I:** Призывает вам на помощь внешнее существо.
- Невидимый Слуга:** Создает невидимую силу, которая подчиняется вашим командам.
- Скакун:** Призывает лошадь на 2 ч./уровень.
- Скрывающий Туман:** Туман окружает вас.
- Ворожба **Идентификация^М:** Определяет способности одного магического предмета.
- Истинный Удар:** +20 бонус к вашей следующей атаке.
- Обнаружение Нежити:** Показывает нежить в пределах 18 м.
- Обнаружение Секретных Дверей:** Указывает на секретные двери в пределах 18 м.
- Понимание Языков:** Понимание всех разговорных и написанных языков.
- Очаров. **Гипноз:** Гипнотизирует 2d4 КХП существ.
- Очаровать Персону:** Заставляет одну персону быть вашим другом.
- Сон:** Заставляет 4 КХП существ впасть в коматозный сон.
- 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.
- Пылающие Руки:** 1d4 повреждений/уровень огнём (макс. 5d4).
- Шокирующий Захват:** Касание наносит 1d6/уровень повреждений электричеством (макс. 5d6).
- Иллюз. **Магическая Аура Нистала:** Изменяет магическую ауру объекта.
- Молчаливый Образ:** Создает на ваш выбор незначительную иллюзию.
- Собственная Маскировка:** Изменяет ваш внешний вид.
- Цветные Брызги:** Вводят в бессознательное состояние, ослепляют или ослабляют 1d6 слабых существ.
- Чревоушение:** Перемещает источник голоса на 1 мин./уровень.
- Некро. **Леденящее Прикосновение:** 1 касание/уровень причиняет 1d6 повреждений, и при возможности потерю 1 Силы.
- Наслать Страх:** Одно существо с 5 КХП и менее убегает в течение 1d4 раундов.
- Ослабляющий Луч:** Луч понижает Силу на 1d6 пунктов+1/два уровня.
- Превр. **Анимировать Верёвку:** Заставляет верёвку двигаться по вашим командам.
- Магическое Оружие:** Оружие получает +1 бонус.
- Падение как Перо:** Объекты или существа замедленно падают.
- Прыжок:** Субъект получает бонус к проверкам Прыжков.
- Стереть:** Уничтожает обычные или магические надписи.
- Стремительное Отступление:** Повышает вашу скорость на 9 м.
- Увеличить Персону:** Гуманоидное существо вырастает в два раза.
- Уменьшить Персону:** Гуманоидное существо уменьшается в два раза

2-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

- Защита **Волшебный Замок^М:** Магически запирает портал или сундук, двери.
- Защита от Стрел:** Субъект иммунен к большинству стрелковых атак.
- Скрыть Объект:** Маскирует объект от ворожбы.
- Устойчивость к Энергии:** Игнорирование 10 (или более) пунктов повреждений/атаки указанного типа энергии.
- Колд-во **Кислотная Стрела Мельфа:** Стрелковая касательная атака; 2d4 повреждений за раунд, +1 раунд/три уровня.
- Мерцающий:** Ослепляет существ, очерчивает невидимых созданий.
- Облако Тумана:** Туман закрывает обзор.
- Паутина:** Заполняет 3 куб. метра/уровень клейкой паутиной паука.
- Призыв Монстра II:** Призывает вам на помощь внешнее существо.
- Призыв Роя:** Призывает рой маленьких ползающих или летающих существ.
- Ворожба **Видеть Невидимое:** Открывает невидимые объекты или субъектов.
- Обнаружить Объект:** Указывает направление к объекту (специфическому или разновидности).
- Чтение Мыслей:** Позволяет «прослушивать» мысли окружающих.
- Очаров. **Изумить Чудовище:** Живое существо с 6 КХП и меньше, теряет свое следующее действие.

- Касание Идиотизма:** Субъект переносит 1d6 повреждений к Интл, Мудр и Обн.
- Ужасающая Насмешка Таши:** Субъект теряет свои действия на 1 раунд/уровень.
- Заклят. **Вдребезги:** Звуковая вибрация наносит повреждения объектам или кристаллическим существам.
- Испепеляющий Луч:** Стрелковая касательная атака наносит 4d6 повреждений огнем, +1 луч/четыре уровня (макс. 3).
- Порыв Ветра:** Сдувает или опрокидывает небольших существ.
- Продолжительное Пламя^М:** Создает постоянный, не излучающий тепла факел.
- Пылающая Сфера:** Крутящийся огненный шар наносит 2d6 повреждений, длится 1 раунд/уровень.
- Темнота:** Образуется сверхъестественная темнота радиусом в 6 м.
- Иллюз. **Гипнотический Узор:** Гипнотизирует 2d4+уровень КХП существ.
- Зеркальный Образ:** Создает путающих других, ваши двойники (1d4+1/три уровня, макс. 8).
- Ловушка Леомунда^М:** Создает вид, что на предмете расположена ловушка.
- Магический Рот^М:** При иницировании начинает говорить.
- Малый Образ:** Как *молчаливый образ* но может издавать звуки.
- Невидимость:** Субъект невидим на протяжении 1 мин./уровень, или пока не проведёт атаку.
- Неправильный Курс:** Нарушает ворожбу на одного объекта или существа.
- Размытость:** Существует 20% того, что субъект в атаке промахнётся.
- Некро. **Глухота/Слепота:** Делает субъекта глухим или слепым.
- Испуг:** Вводит в панику до 5 КХП существ (в радиусе 4,5 м.)
- Касание Упыря:** Парализует одного субъекта, ощущающего (-2 штраф) исходящий запах.
- Командование Нежитью:** Существо нежить подчиняется вашим командам.
- Спектральная Рука:** Создает бестелесную, мерцающую руку, которой можно проводить касательные атаки.
- Превр. **Великолепие Орла:** Субъект получает 1d4+1 Обн на 1 мин./уровень.
- Взбирание по Паучьи:** Дает способность передвижения по стенам и потолкам.
- Выносливость Медведя:** Субъект получает 1d4+1 Тело на 1 мин./уровень.
- Грация Кошки:** Субъект получает 1d4+1 Ловк на 1 мин./уровень.
- Левитация:** Субъект способен паря подниматься вверх или вниз.
- Мудрость Совы:** Субъект получает 1d4+1 Мудр на 1 мин./уровень.
- Пиротехника:** Превращает огонь в ослепляющий свет или удушающий дым.
- Сила Быка:** Субъект получает 1d4+1 Силы на 1 мин./уровень.
- Собственное Изменение:** Прием облика похожего существа.
- Стук:** Открывает запертую магически или обычным замком дверь.
- Темновидение:** Видеть до 18 м. от себя в полной темноте.
- Хитрость Лисы:** Субъект получает 1d4+1 Интл на 1 мин./уровень.
- Фокус с Верёвкой:** 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

- Защита **Взрывные Руны:** При прочтении причиняют 6d6 повреждений.
- Защита от Энергии:** Поглощает 12 повреждений/уровень одного из видов энергии.
- Круг Волшебства против Добра/Закона/Зла/Хаоса:** Как заклинание *защита*, но с радиусом 3 м. и 10 мин./уровень.
- Не Определение^М:** Скрывает субъекта от заклинаний ворожбы, магической слежки.
- Рассеивание Магии:** Снимает магические эффекты и заклинания.
- Колд-во **Болезненный Знак Змеи^М:** Создает текстовый символ, который обездвигивает читающего.
- Зловонное Облако:** Создает тошнотворные испарения на продолжение 1 раунд/уровень.
- Призыв Монстра III:** Призывает вам на помощь внешнее существо.
- Скакун Фантом:** Появляется магическая лошадь на протяжении 1 час/уровень.

Снежная Буря: Ухудшает видимость и скорость передвижения.

Ворожба **Волшебный Взор:** Магические ауры становятся видимыми для вас.

Языки: Разговор на любом выбранном языке.

Ясновидение/Яснослышание: Хорошо слышите или видите на расстоянии на протяжении 1 мин./уровень.

Очаров. **Героизм:** Дает +2 бонус к броскам атаки, спас-броскам и проверкам навыков.

Глубокий Сон: Заставляет 10 КХП существ заснуть.

Принуждение: Заставляет субъекта выполнять определённый тип действий.

Удержание Персоны: Делает одного гуманоида парализованным на протяжении 1 раунд/уровень.

Ярость: Субъект получает +2 к Силе и Телу, +1 к спас-броскам Воли, -2 к КД.

Заклят. **Дневной Свет:** Яркий свет с радиусом 18 м.

Заряд Молнии: Повреждения электричеством 1d6/уровень.

Крошечная Избушка Леомунда: Создает приют для 10 существ.

Стена Ветра: Отклоняет стрелы, небольших существ и газы.

Шар Огня: 1d6 повреждений/уровень, радиус 6 метров.

Иллюз. **Великий Образ:** Как *молчаливый образ*, но, плюс запах, звук и температура.

Иллюзорный Шрифт^М: Лишь определённый читатель может распознать.

Смещение: Шанс промаха у субъекта при атаке 50%.

Сфера Невидимости: Делает любого в пределах 3 м. невидимым.

Некро. **Вампирическое Касание:** Касание причиняет 1d6/два уровня закланателя повреждений; закланатель получает повреждение как прибавку к своим хп.

Заботливый Уход: Сохраняет одно погибшее тело.

Луч Изнеможения: Луч делает субъекта изнеможенным.

Остановить Нежить: Обездвиживает одного мертвеца на 1 раунд/уровень.

Превр. **Газообразная Форма:** Субъект становится бестелесным и способен медленно летать.

Дыхание под Водой: Субъект способен дышать под водой.

Замедление: Один субъект/уровень способен выполнять только одно действие/раунд, -2 к КД, -2 к броскам атаки.

Магическое Оружие, Увеличенное: +1 бонус/три уровня (макс. +5).

Мерцание: Вы появляетесь и исчезаете в случайных местах в течение 1 раунд/уровень.

Острый Край: Удваивает диапазон критического поражения у обычного оружия.

Полёт: Субъект летает со скоростью 18 метров.

Стрела Пламени: Стрела наносит +1d6 повреждений огнем.

Тайная Страница: Изменяет одну страницу, чтобы скрыть её истинное содержание.

Уменьшить Предмет: Предмет сжимается до одной шестнадцатой от своего реального размера.

Ускорение: Одно существо/уровень передвигается быстрее, +1 к броскам атаки и КД, спас-броскам Рефлекса.

4-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

Защита **Камнекожа^М:** Предотвращает удары, порезы, рубящие удары, колотые раны.

Огненная Ловушка^М: Открывающийся объект причиняет 1d4+1/уровень повреждений.

Сфера Неуязвимости, Ограниченная: Останавливает эффекты заклинаний с 1-го по 3-й уровень.

Снять Проклятие: Освобождает объект или персону от проклятия.

Якорь Измерений: Ограничивает перемещение в измерениях.

Колд-во **Дверь Измерений:** Телепортирует вас на короткое расстояние.

Малое Созидание: Создает один объект из ткани или дерева.

Плотный туман: Блокирует зону видимости, и ограничивает передвижение.

Призыв Монстра IV: Призывает вам на помощь внешнее существо.

Тайное Убежище Леомунда: Создает крепкий, надёжный дом.

Чёрные щупальца Эварда: Щупальца, опутывают любого в пределах 4,5 м.

Ворожба **Волшебный Глаз:** Появляется невидимый парящий глаз, передвигающийся со скоростью 9 м./раунд.

Магическое Слежение^Ф: Позволяет на расстоянии шпионить за субъектом.

Обнаружить Магическое Слежение: Дает знать вам о магическом подслушивании.

Очаров. **Замешательство:** Заставляет субъекта делать непонятные действия на протяжении 1 раунд/уровень.

Крушащее Отчаяние: Субъект переносит -2 к броскам атаки, броскам повреждения, спас-броскам и проверкам.

Очаровать Чудовище: Заставляет чудовище считать вас своим союзником.

Покорение, Ограниченное: Командование субъектом с 7 КХП и меньше.

Заклят. **Крик:** Оглушает всех кто в конусе, и наносит 5d6 повреждений звуком.

Ледяной Шторм: Град в цилиндре с поперечником в 12,0 м. причиняет 5d6 повреждений.

Огненный Щит: Существа, атакующие вас, переносят повреждения огнём; вы защищены от жары и холода.

Стена Льда: Создается *ледяная плоскость* с 15 хп.+1/уровень, или *полусфера* заковылающая внутри себя существ.

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.

Сфера Устойчивости Отилюка: Силовая сфера защищает существо, но вместе с тем не даёт ему возможности действовать.

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.

Невидимость, Неограниченная: Как *невидимость*, но субъект может проводить атаку и оставаться невидимым.

Радужный Узор: Сияние предотвращает атаку и передвижение 24 КХП существ.

Теневое Колдовство: Имитирует любое колдовство ниже 4-го уровня, но лишь на 20% реальное.

Убийца Фантом: Внушающая страх иллюзия убивает субъекта или причиняет 3d6 повреждений.

Некро **Анимировать Мертвеца^М:** Создает скелетов и зомби.

Бессилие: Субъект переносит 1d4 негативных уровней.

Инфекция: Заражает субъекта определенной болезнью.

Наложить Проклятие: -6 к параметру; -4 к атакам, спас-броскам и проверкам; или 50% шанс потери своего действия.

Страх: Субъекты в пределах конуса убегают на протяжении 1 раунд/уровень.

Превр. **Мнемоническое Колдовство Рари^Ф:** - Позволяет подготовить дополнительные заклинания, или сохранить только что с активированные. *Только для магов.*

Полиморф: Дает не сопротивляющемуся субъекту новый облик.

Увеличить Персону, Массово: Увеличивает нескольких существ.

Уменьшить Персону, Массово: Уменьшает нескольких существ.

Форма Камня: Заставляет камень принять указанную вами форму.

5-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА И ЧАРОДЕЯ

Защита **Высвобождение:** Заставляет существо вернуться на его родной план.

Сбить Колдовство: Освобождает субъектов от колдовства, изменений, проклятий и окаменения.

Священное Убежище Морденкайнена: Защищает любого от обзора и изучения с помощью магии в определенной зоне на протяжении 24 часов.

Колд-во **Великое Созидание:** Как *малое созидание*, плюс камень и металл.

Планарная Привязка, Ограниченная: Заключает в ловушке внешнее существо с КХП 6 и менее до тех пор, пока оно не выполнит задание.

Преданная Гончая Мордекайнена: Призрачный пёс способен охранять, или атаковать.

Призыв Монстра V: Призывает вам на помощь внешнее существо.

Секретный Сундучок Леомунда^Ф: Скрывает дорогостоящий сундук в Эфирном Plane; вы при желании можете вернуть его назад.

Стена Камня: Создает стену из камня, которой можно задавать форму.

Телепорт: Мгновенно перемещает вас на расстояние до 160 км./уровень.

Убийственное Облако: Убивает существ с 3 КХП или менее; 4-6 КХП спас-бросок или смерть, 6+ КХП повреждение Тело.

Ворожба **Контакт с Другим Планом:** Возможность спросить вопрос у экстрапланарного божества.

Надоεδливые Глаза: 1d4 парящих глаза+1/уровень, выполняют роль разведчиков для вас.

Очаров.	Телепатическая Связка Рари: Связь между компаньонами позволяет им общаться. Доминирование над Персоной: Контролирует телепатически гуманоида. Символ Сна^М: Инициированная руна заставляет близлежащих существ впасть в сон. Слабоумие: Интел и Обн субъекта понижается до 1. Туман для Разума: У субъектов в этом тумане –10 к проверкам Воли и Мудр. Удержание Чудовища: Как и <i>удержание персоны</i> , но с любым существом.	Символ Убеждения ^М : Инициированная руна очаровывает ближайших существ. Заклят. Замораживающая Сфера Отилюка: Замораживает воду, или причиняет повреждения холодом. Неистовая Рука Бигби: Рука отшвыривает существ с дороги. Случайность^Ф: Устанавливает иницируемое условие для другого заклинания. Цепь Молний: 1d6 повреждений/уровень; дополнительный заряд/уровень каждый наносит половину повреждений.
Заклят.	Конус Холода: 1d6 повреждений/уровень холодом. Прикрывающая Рука Бигби: Против одного оппонента, рука обеспечивает 90% укрытия. Рассылка: Мгновенно передаёт короткое послание в любую точку. Стена Силы: Стена иммунная к повреждениям.	Иллюзия Вести в Заблуждение: Делает вас невидимым, и создаёт вашего иллюзорного двойника. Вуаль: Изменяет внешность группы существ. Запрограммированный Образ^М: Как <i>великий образ</i> , плюс иницируемое событие. Постоянный Образ: Включает в себя внешний вид, звуки и запахи. Теневое Передвижение: Возможность вхождения в тени, и быстро перемещаться.
Иллюзия	Волшебное Видение: Как и у <i>галлюцинарной местности</i> , но плюс здания. Ложное Зрение^М: Обманывает магическое слежение иллюзий. Мнимость: Изменяет внешность одной персоны/два уровня. Ночной Кошмар: Посылает видения причиняющие 1d10 повреждений, усталость. Сновидение: Посылает послание кому-то спящему. Теневое Заклятие: Имитирует заклинания школы заклятия ниже 5-го уровня, но лишь на 20% реальное. Устойчивый Образ: Как и <i>великий образ</i> , но не требует поддержки концентрации.	Некро. Глазок: Цель впадает в панику, ослабевает и впадает в кому. Круг Смерти^М: Убивает 1d4 КХП/уровень существ. Символ Страх^М: Инициированная руна обращает в панику ближайших существ. Смерть Умершим^М: Разрушает 1d4 КХП/уровень нежити (макс. 20d4). Создать Нежить: Создает упырей, пугало, мумий или мохров.
Некро.	Волны Усталости: Несколько целей становятся уставшими. Иссушить Растения: Высушивает одно растение, или наносит по 1d6 повреждений/уровень растительному существу. Магический Сосуд^Ф: Позволяет овладевать другим существом. Символ Боли^М: Инициированная руна обрушивает на ближайших существ боль. Надземный Полет: Вы летите при скорости 12 м. и можете ускориться на длительные дистанции. Пагубный Полиморф: Превращает субъекта в безобидное животное. Превратить Грязь в Камень: Трансформирует 2 3-х метровых куба/уровень. Превратить Камень в Грязь: Трансформирует 2 3-х метровых куба/уровень. Производство: Трансформирует исходные материалы в готовый продукт. Прохождение Сквозь Стены: Позволяет проникать сквозь деревянные или каменные стены. Рост Животных: Одно животное/два уровня удваивается в размере. Телекинез: Передвигает объект, атакует существо или отбрасывает объект или существо.	Превр. Великолепие Орла, Массовое: Как <i>великолепие орла</i> но 1 субъект/уровень. Выносливость Медведя, Массовая: Как <i>выносливость медведя</i> но 1 субъект/уровень. Грация Кошки, Массовая: Как <i>грация кошки</i> но 1 субъект/уровень. Дезинтеграция: Заставляет раствориться в небытие одно существо или объект. Камень в Плоть: Возвращает к жизни окаменевшее существо. Контроль Воды: Поднимает, понижает уровень воды. Мудрость Совы, Массовая: Как <i>мудрость совы</i> но 1 субъект/уровень. Озарение Морденкайна: Восстановление заклинания 5-го или ниже уровня. <i>Только Маги.</i> Переместить Землю: Выкапывает ямы и возводит холмы. Плоть в Камень: Превращает существо, субъекта в статую. Сила Быка, Массовая: Как <i>сила быка</i> но 1 субъект/уровень. Трансформация Тенсера^М: Вы приобретаете боевые бонусы. Хитрость Лисы, Массовая: Как <i>хитрость лисы</i> но 1 субъект/уровень.
Транс.	Постоянство^О: Делает определённые заклинания постоянными.	
Универ.		

6-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ

МАГА И ЧАРОДЕЯ

Защита	Отталкивание: Существа не могут приблизиться к вам. Охрана и Опека: Защищает территорию от магических эффектов. Поле Антимагии: Нейтрализует магию в пределах 3 м. Рассеивание Магии, Неограниченное: Как и у <i>рассеивания магии</i> , но +20 к проверке. Сфера Неуязвимости: Как <i>ограниченная сфера неуязвимости</i> но плюс 4-й уровень.	
Колд-во	Ворожба Анализ Двеомера^Ф: Открывает магические аспекты субъекта. Знание Легенд^М: Даёт истории про персону, место или предмет. Истинное Зрение^М: Вы видите вещи такими, каковыми они являются на самом деле. Кислотный Туман: Туман причиняет кислотные повреждения. Планарная Привязка: Как <i>ограниченная планарная привязка</i> , но до 12 КХП. Призыв Монстра VI: Призывает вам на помощь внешнее существо. Стена Железа^М: 30 хп./четыре уровня; может быть размещена, раздавливая, на врагов.	
Очаров.	Героизм, Увеличенный: Даёт +4 к броскам атак, спасброскам, и проверкам навыков; иммунитет к страху, временные Хп. Покорение: Как и <i>ограниченное покорение</i> , но влияет на любое существо. Принуждение, Массовое: Как <i>внушение</i> , плюс один/уровень субъект дополнительно.	

7-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ

МАГА И ЧАРОДЕЯ

Защита	Изгнание: Изгоняет 2 КХП/уровень экстрапланарных существ. Изоляция: Субъект невидим для зрения и магической слежки, вводит существо в кому. Отражение Заклинаний: Отражает 1d4+6 уровней заклинаний назад в заклинателя.	
Колд-во	Великолепный Особняк Мордекайна^Ф: Дверь, ведущая в особняк расположенный в сверх-измерении. Мгновенный Призыв Драумиджа^М: Подготовленный объект немедленно появляется у вас в руках. Призыв Монстра VII: Призывает вам на помощь внешнее существо. Смещение в Планах: До восьми существ способны путешествовать на иной план. Телепорт Объекта: Как <i>телепорт</i> , но работает с касаемым объектом. Телепорт, Неограниченный: Как <i>телепорт</i> , но нет случайного прибытия, и больше диапазон перемещения. Фазовая Дверь: Невидимый проход сквозь камень или дерево.	
Ворожба	Видение^М: Как <i>знание легенд</i> , но быстрее и сильнее. Волшебный Взор, Неограниченный: Как <i>волшебный взор</i> , но также раскрывает магические эффекты на существах и объектах. Магическое Слежение, Неограниченное: Как и <i>магическое слежение</i> , но дальше и дольше.	
Очаров.	Безумие: Субъект подвергается эффекту длительного <i>замешательства</i> . Слово Власти, Ослепни: Ослапляет существо со 200 хит-поинтами и ниже. Символ Ошеломления^М: Инициированная руна ошеломляет ближайших существ. Удержание Персоны, Массовое: Как и <i>удержание</i>	

- персоны, но на всех в пределах 9 м.
- Заклят. **Клеть Силы^М**: Силовой куб пленяет всех кто внутри его.
- Меч Морденкайнена^Ф**: Парящий магический меч поражает всех ваших оппонентов.
- Разрывной Шар Огня с Задержкой**: 1d8 повреждений/уровень огнём; вы можете управлять взрывом в течение 5 раундов.
- Призматические Брызги**: Лучи с разнообразными эффектами поражают ваших противников.
- Хваткая Рука Бигби**: Рука обеспечивает укрытие, отталкивает и захватывает.
- Иллюзия **Невидимость, Массовая**: Как *невидимость*, но поражает всех в зоне воздействия.
- Подобие^{М,Оп}**: Создаёт частично реального двойника существа.
- Спроецированный Образ**: Иллюзорный двойник способен говорить и активировать заклинания.
- Теневое Колдовство, Увеличенное**: Как *теневое колдовство*, но можно до 6-го уровня, и 60% реальности.
- Некро. **Волны Изнеможения**: Несколько целей становятся изнеможенными.
- Контроль Нежити**: Нежить не нападает на вас до тех пор, пока находится под вашим командованием.
- Перст Смерти**: Убивает одного субъекта.
- Символ Слабости^М**: Инициированная руна ослабляет ближайших существ.
- Превр. **Контроль Погоды**: Изменяет погоду на указанной местности.
- Обратная Гравитация**: Существа и объекты падают в верх.
- Статуя**: Субъект при желании может превращаться в статую.
- Эфирный Скачок**: Вы становитесь эфирным на 1 раунд/уровень.
- Универ. **Ограниченное Желание^{Оп}**: Изменяет реальность, в пределах возможностей заклинания.

8-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ

МАГА И ЧАРОДЕЯ

- Защита **Замок Измерений**: Блокирует телепортацию и межпланарные путешествия на 1 день/уровень.
- Защита от Заклинаний^{М,Ф}**: Наделяет +8 бонусом устойчивости.
- Призматическая Стена**: Цвета стены обладают различными эффектами.
- Чистый Разум**: Субъект иммунен к ментальной/эмоциональной магии, и магическому слежению.
- Колд-во. **Лабиринт**: Пленит субъекта в лабиринте расположенном в сверх-измерении.
- Ловушка для Души^{М,Ф}**: Заключает субъекта внутри драгоценного камня.
- Планарная Привязка, Неограниченная**: Как *ограниченная планарная связь*, но до 18 КХП.
- Призыв Монстра VIII**: Призывает вам на помощь внешнее существо.
- Сжигающее Облако**: Облако, причиняющее 4d6 повреждений/раунд огнём.
- Ворожба **Момент Предвидения**: Вы получаете бонус проницательности к одному броску атаки, проверке или спас-броску.
- Надоедливые Глаза, Неограниченные**: Как *надоедливые глаза*, но у глаз есть истинное зрение.
- Определить Местонахождение**: Точное расположение существа или объекта.
- Очаров. **Антипатия**: На объект или место под эффектом заклинания, отрицательно реагируют определенные существа.
- Запрос**: Как, *рассылка*, плюс можно отправить и *принуждение*.
- Неостановимый Танец Отго**: Субъекта насильно заставляют танцевать.
- Очаровать Чудовище, Массовое**: Как *очаровать чудовище*, но всех в пределах 9 метров.
- Привязка^М**: Позволяет пленить существо, с помощью определенной техники.
- Символ Безумия^М**: Инициированная руна вводит в безумие ближайших существ.
- Симпатия^Ф**: Объект или место привлекают определённых существ.
- Слово Власти Замри**: Заставляет замереть существо со 150 хит-поинтами и ниже.
- Заклят. **Крик, Увеличенный**: Оглушающий звон наносит 10d6 повреждений звуком; ошеломляет существ, повреждает объекты.

- Полярный Луч**: Стрелковая касательная атака причиняет 1d6 повреждений/уровень холодом.
- Солнечная Струя**: Ослепляет всех в пределах 3 м., причиняет 6d6 повреждений.
- Стискивающий Кулак Бигби**: Большая Рука обеспечивает для вас укрытие, атакует ваших противников и отталкивает их.
- Телекинетическая Сфера Отилюка**: Как *сфера устойчивости Отилюка*, но вы можете телекинетически перемещать сферу.
- Иллюзия **Сверкающий Узор**: Волнообразные цвета вводят в *замешательство*, ошеломляют или вводят в бессознательное состояние.
- Теневое Заклятие, Увеличенное**: Как *теневое заклятие*, но до 7-го уровня и на 60% реальное.
- Экран**: Иллюзия скрывает некоторую зону от обзора и магической слежки.
- Некро. **Клон^{М,Ф}**: Создаёт дубликат оригинала, когда исходное существо погибает.
- Создать Великую Нежить^М**: Создает теней, призраков, спектров или поглотителей.
- Ужасающее Высыхание**: Причиняет 1d6 повреждений/уровень в пределах 9 метров.
- Превр. **Временный Застой^М**: Вводит субъекта в приостановленное состояние.
- Железное Тело**: Ваше тело становится живым железом.
- Полиморфировать Любой Объект**: Превращает любого субъекта в кого-нибудь иного.

9-ГО УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЯ

МАГА И ЧАРОДЕЯ

- Защита **Заклучение**: Погребает существо под землю.
- Призматическая Сфера**: Как *призматическая стена*, но окружает вас со всех сторон.
- Разделение Морденкайнена**: Рассеивает магию, расколдовывает волшебные предметы.
- Свобода**: Освобождает существо, которое томилось в *заклучении*.
- Колд-во. **Врата^{Оп}**: Соединяет два плана для возможности путешествия или призыва.
- Круг Телепортации**: Круг телепортирует любое существо внутри его в указанную точку.
- Призыв Монстра IX**: Призывает к вам на помощь внешнее существо.
- Приют^М**: Заставляет предмет приводит его обладателя к вам.
- Ворожба **Предвидение**: «Шестое Чувство» предупреждает вас о грядущей опасности.
- Очаров. **Доминировать над Чудовищем**: Как *доминировать над персоной*, но с любым существом.
- Слово Власти Умри**: Убивает одно существо 100 хит-поинтами или менее.
- Удержание Чудовища, Массовое**: Как *удержание чудовища*, но всех в пределах 9 м.
- Заклят. **Дробящая Рука Бигби**: Большая рука обеспечивает укрытие, отталкивает и сокрушает ваших врагов.
- Метеоритный Шторм**: Четыре взрывающихся сферы, каждая наносит по 6d6 повреждений огнем.
- Иллюзия **Тени**: Как *теневое колдовство*, но до 8-го уровня, и на 80% реальное.
- Фатальность**: Как *убийца фантом*, но поражает всё в пределах 9 метров.
- Некро. **Астральная Проекция^М**: Проецирует вас и ваших товарищей в Астральный План.
- Вопль Баньши**: Убивает одно существо/уровень.
- Высасывание Энергии**: Субъект переносит 2d4 негативных уровня.
- Привязать Душу^Ф**: Ловить душу только что умершей жертвы, и предотвращает *воскрешение*.
- Превр. **Остановка Времени**: Вы можете свободно действовать в течение 1d4+1 раундов.
- Перевертничество^Ф**: Трансформирует вас в любое существо, облик можно менять один раз в раунд.
- Эфирность**: Со своими компаньонами вы можете перейти в Эфирный План.
- Универ. **Желание^{Оп}**: Как *ограниченное желание*, но с гораздо меньшими ограничениями.

Все представленные здесь заклинания расставлены в алфавитном порядке (за исключением тех, чьи названия начинаются на Ограниченное/Уменьшенное или Неограниченное/Увеличенное, Массовое, смотрите Порядок Представления на стр. 181)

Анализ Двеомера

Ворожба

Уровень: Брд 6, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Один объект или существо за уровень заклинателя

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Нет или Воля нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Вы способны различать заклинания и магические свойства, присутствующие у группы существ или объектов. Каждый раунд вы исследуете одно существо или объект свободным действием, принимается, что вы его видите. В случае с магическим предметом, вы изучаете как он действует, как его активировать (если таковое есть), и сколько зарядов в нем осталось (если он использует заряды). В случае с объектом или существом с активными на них заклинаниями, вы можете определить каждое, его эффект и уровень заклинателя.

Удерживаемый объект может пройти проверку Воли, чтобы противостоять этому эффекту, но только пожеланию удерживающего его. Если спасбросок успешен, вы ничего не узнаете о предмете, за исключением его внешнего вида. Объект, который успешно прошел свой спасбросок не может попасть под воздействие другого анализа двеомера в течение 24 часов.

Анализ Двеомера не действует, когда вы пытаетесь определить возможности артефакта (смотрите *Руководство Мастера Подземелий* для детальной ознакомления с артефактами).

Фокусирование: Крошечная линза из рубина или сапфира вставленная в маленькую золотую оправу. Стоимость драгоценного камня должна быть не менее 1500 зм.

Анимировать Мертвого

Некромантия [Зло]

Уровень: Жр 3, Маг/Чар 4, Смерть 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цели: Один или более касаемых трупов

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание превращает кости или тела умерших созданий в оживленных скелетов или зомби, которые подчиняются вашим словесным командам. Нежить может следовать за вами, оставаться на определенном месте или атаковать любое существо (или только специфические типы существ) входящие в неё. Поднятые мертвецы остаются до тех пор, пока их не уничтожат. (Уничтоженного скелета или зомби нельзя снова оживить.)

За одну активацию заклинания ани-

мировать мертвого независимо от типа мертвеца, вы не можете создать КХП нежить больше, чем ваш двойной уровень заклинателя. (Заклинание *осквернить*, смотрите стр. 244, удваивает это количество).

Нежить, которую вы создаете, постоянно остается под вашим контролем. Не имеет значения, сколько раз вы применили это заклинание, вы можете контролировать только по 4 КХП нежити за каждый уровень заклинателя. Если вы превышаете это количество, то все ново оживленные существа входят под ваш контроль, а превышающая ограничения нежить из прошлых активаций становится неуправляемой (Вы выбираете какие из существ будут неуправляемы). Если вы жрец, то любой мертвец который подчиняется вам благодаря вашей силы командования или подчинения нежити не учитывается в это ограничение.

Скелеты: Скелета можно создать лишь из целого трупа или скелета трупа. Труп при этом должен иметь кости (поэтому, к примеру, из пурпурного червя скелета поднять не возможно). Если скелет поднят из трупа, то плоть отпадает с костей. Параметры скелета зависят от его размера, и они не располагают теми возможностями, которыми существо обладало при жизни. Для большого ознакомления с деталями смотрите *Справочник Монстров*.

Зомби: Для создания зомби вам понадобится цельный труп. Существо должно обладать анатомическим строением (к примеру, из желатинового куба зомби поднять не возможно). Параметры зомби зависят от его размера, и они не располагают теми возможностями, которыми существо обладало при жизни. Для большого ознакомления с деталями смотрите *Справочник Монстров*.

Материальный компонент: Вы должны поместить черный оникс не менее чем за 25 зм за Кубик Хит-Поинтов в рот или в глазную ямку каждого трупа. Магия этого заклинания делает эти камни бесполезными, выжженными оболочками.

Анимировать Объект

Превращение

Уровень: Брд 6, Жр 6, Хаос 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Один Маленький объект за уровень заклинателя; смотрите текст

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы наделяете неодушевленный предмет способностью передвигаться, и псевдопризнаками жизни. Оживленный предмет или предметы, нападают на кого-либо или что-либо, что вы изначально определили. Оживленный предмет должен быть из любых не магических материалов — дерева, металла, камня, ткани, кожи, керамики, стекла, и так далее. Вы можете анимировать один Маленький или меньший объект (стул к примеру) или эквивалентное количество более крупных объектов относительно вашего уровня заклинателя. Средний объект (вешал-

ка) принимается как два Маленьких или меньших объекта, Большой объект (стол) как четыре, Огромный объект как восемь, Громадный как шестнадцать и Колоссальный как тридцать два. Вы способны изменять указанную цель или цели действием передвижения, как прицеливанием активного заклинания.

Для большего ознакомления с деталями смотрите *Справочник Монстров*.

Заклинание не оживляет предмет, находящийся в руках у существа или предмет, одетый на существо.

Анимировать объект можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

Анимировать Растение

Превращение

Уровень: Дрд 7, Растение 7

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно Большое растение за три уровня заклинателя или все растения в диапазоне; смотрите текст

Длительность: 1 раунд/уровень или 1 час/уровень; смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы наделяете безжизненные растения способностью передвигаться и имитировать признаки живого существа. Каждое анимированное растение немедленно атакует указанную вами цель так, если бы оно было анимированным объектом соответствующего размера. Вы способны анимировать одно Большое растение или немного меньше (к примеру, дерево), или эквивалентное число больших растений, за три уровня заклинателя. Огромное растение считается как два Больших растения, Громадное растение как четыре и Колоссальное растение считается как восемь Больших растений. Действием передвижения вы способны изменять назначенные цели или цель при нацеливании активного заклинания.

Используете параметры оживленных объектов из *Справочника Монстров*, за исключением того, что растения менее Большого размера не обладают прочностью, если только МП самостоятельно не установит его для определенных случаев.

Анимировать растения не оказывает эффекта на растительных существ (таких как трианты), и не оказывает эффекта на неживую растительную ткань (хлопковая туника или конопляная веревка).

Опутывание: Альтернативно, вы можете наделять растения в пределах зоны поражения некой степенью подвижности, что позволяет им обвиваться вокруг существ в зоне поражения. Это применение заклинания дублирует эффект заклинания *опутывание*. Устойчивость к магии не предохраняет существ от опутывания. Этот эффект длится до 1 час/уровень заклинателя.

Анимировать Верёвку

Превращение

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Один подобный веревке предмет длиной до 15м+1,5м/уровень; смотрите текст

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы способны оживить безжизненные предметы похожие на веревку, в том числе нитку, пряжу, шнурок, верёвку и даже канат. Допустимая максимальная толщина веревки диаметром 2,5 см. Общая длина веревки уменьшается на 50% за каждые дополнительные 2,5 см толщины, но длина увеличивается на 50% за каждое сокращение ширины веревки на половину.

Допустимые приказы: “скрутиться” (четкая форма, смотанного кольца), “скрутиться, и образовать узел,” “петля,” “петля и узел,” “завязать узел,” и противоположные команды ранее описанным (“раскрутиться,” и т.д.). Каждый раунд веревке можно давать новую команду и это будет считаться, как действие передвижения, как и нацеливание активного заклинания.

Веревка способна охватить существо или объект в пределах 0,3 м от неё, так как она не похожа на змею – поэтому веревку необходимо бросить к намеченной цели. Выполнения этого потребует от вас успешного броска стрелковой касательной атаки (увеличение диапазона 3 м). Обычная конопляная веревка имеет 2 хит-поинта, КД 10, и ее можно разорвать, пройдя проверку Силы (КС 23). Веревка не причиняет никаких повреждений любому типу существ, но её можно использовать для опрокидывания или опутать одно существо, которое провалило спасбросок Рефлекса. Существо способному активировать заклинания, и попадающему под воздействия заклинания (связанному веревкой, или опутанному) необходимо пройти успешную проверку Концентрации КС 15 для активации заклинания. Опутанные существа могут освободиться, пройдя проверку Искуства Побегу КС 20.

Сама веревка и любые узлы на ней считаются не магическими.

Это заклинание дает +2 бонус при любой проверке Использование Веревки, когда вы используете превращенную веревку.

Заклинание не оживляет предмет, находящийся в руках у существа или одетый на существо.

Антижизненная Оболочка

Защита

Уровень: Дрд 6, Животное 6, Жр 6

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: 3 м

Зона Поражения: Эманация с радиусом 3 м с центром на вас

Длительность: 10 минут/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы окружаетесь подвижной, полусферической энергетической оболочкой,

которая предотвращает проникновение большинство типов живых существ. Эффект ограждает вас снаружи от животных, необычных, магических зверей, драконов, фей, великанов, гуманоидов, ужасных гуманоидов, слизи, растений и насекомых, но не защищает вас от механизмов, элементарей, внешних или нежити. Смотрите *Справочник Монстров* для большего ознакомления с типами существ.

Это заклинание можно использовать лишь для обороны, но не для нападения; применяя барьер защиты на существ, которые отчаянно защищаются от этого заклинания, приводит к разрушению барьера (смотрите Защита на стр. 17).

Антипатия

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Дрд 9, Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 час

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Один участок (до 3 м³/уровень) или один объект

Длительность: 2 часа/уровень (П)

Спасбросок: Воля Частично

Устойчивость к Магии: Да

Вы заставляете объект или область излучать магические вибрации, которые отталкивают любой особенный тип интеллектуального существа или существ с определенным мировоззрением, определяется вами в момент активации. Вы конкретно называете определенный тип существа на которого будет распространяться эффект заклинания – к примеру, красные драконы, холмовые великаны, оборотекрысы, ламмасу, плащевики, или вампиры. Большие группы, такие как «гоблиноиды», не достаточно особенный тип существ. Также вы должны назвать и особенный тип мировоззрения – к примеру, хаотически злое, хаотически доброе, нейтрально доброе, или истинно нейтральное.

Существа определенного типа и мировоззрения, которого вы обозначили, постоянно чувствуют непреодолимое желание покинуть эту область или сторониться предмета, который находится под воздействием заклинания. Эти силы вынуждают их покинуть область или предмет, остерегаться ее и никогда не возвращаться, пока не закончится действие заклинания. Существо, которое успешно прошло спасбросок, может оставаться в этой области или драгиваться до предмета, но при этом он чувствует себя очень не комфортно. Этот отвлекающий дискомфорт уменьшает Ловкость существа на 4 пункта.

Антипатия является контр-заклинанием и рассеивает симпатию.

Волебный Материальный Компонент: Кусок квасцов смоченных в уксусе.

Антирастительная оболочка

Защита

Уровень: Дрд 4

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 3 м

Зона Поражения: Эманация с радиусом 3 м с центром на вас

Длительность: 10 минут/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Заклинание *антирастительная оболочка* создает невидимый подвижный барьер, который защищает всех существ находящихся в пределах оболочки, от атак растений или оживленных растений. Как и множество заклинаний защиты, использование этого барьера против существ, которые держатся подальше от этого заклинания, искажает и разрушает это поле (смотрите стр. 17).

Астральная Проекция

Некромантия

Уровень: Жр 9, Маг/Чар 9, Путешествие 9

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 30 минут

Диапазон: Касание

Цели: Вы плюс одно касаемое существо за каждые 2 уровня заклинателя

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Освобождая ваш дух от вашего физического тела, это заклинание позволяет вам проектировать астральное тело в совершенно другие планы. Вы способны брать с собой астральные формы других существ, при условии, что все эти создания образуют, замкнутый круг вместе с вами, во время активирования заклинания. Ваши товарищи во время путешествия полностью зависят от вас, и вы должны постоянно сопровождать их. Если с вами что-то произойдет во время путешествия, то ваши товарищи останутся на том месте, где вы их оставили.

Вы проектируете ваше астральное тело в Астральный План, оставляя ваше физическое тело в Материальном Плани в состоянии приостановленной жизни. Заклинание проецирует в Астральный План вашу полную астральную копию и копию всей вашей одежды и снаряжения. Позже когда Астральный План соприкасается с другими планами, по своему желанию вы можете путешествовать астрально в другие планы. Покидая Астральный План, у вас формируется новое материальное тело (и снаряжение) в соответствии с жизнью плана который вы выбрали.

Когда вы находитесь в Астральном Плани или другом плани, ваше астральное тело постоянно связано с вашим материальным телом, при помощи серебряной нити. Если эта нить разрывается, вы умираете, астрально и физически. К счастью, лишь несколько вещей могут уничтожить ее (для дополнительной информации смотрите *Руководство Мастера Подземелий*). Когда второе тело уже сформировалось в другом плани, нематериальная серебряная нить соединяется с вашим новым телом и при этом остается невидимой. Если ваше второе тело или астральную форму уничтожат, нить возвращается в ваше тело, где оно остается в Материальном Плани, выводя его из приостановленного состояния. Хотя астральные проекции способны функционировать лишь в Астральном Плани, их действия возможны лишь на существ в Астральном Плани, физическое тело должно материализоваться в других планах.

Вы и ваши товарищи можете неограниченно путешествовать через Астральный План. Ваши тела ожидают вас в приостановленном состоянии жизни до тех пор, пока вы не захотите вернуть свой дух в ваши материальные тела. Заклинание продолжается до тех пор, пока вы сами не захотите завершить его действие или пока его не заденут внешние средства, такие как *рассеивание магии*, активированное на любое материальное тело или астральную форму, или разрушение вашего тела в Материальном Плате (что убивает вас).

Материальные Компоненты: Гиацинт стоимостью не менее 1,000 зм, плюс кусочек серебра стоимостью не менее 5 зм для каждого человека нахо-

Безумие

Очарование (Внушение) [Влияет на Разум]

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: 1 живое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Зачарованное существо страдает от продолжительного эффекта *замешательство*, наподобие эффекта заклинания с одноименным названием.

Снять проклятие не излечивает *безумие*. *Неограниченное восстановление, излечение, ограниченное желание, чудо или желание* могут исцелить существо.

Бессилие

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Луч негативной энергии

Длительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы выпускаете черный луч из своего пальца при произнесении магической формулы, который несет в себе трескающий разряд негативной энергии, подавляющей живую силу в любом живом существе, по которому он попал. Для попадания вы должны провести стрелковую касательную атаку. Если атака успешна, субъект переносит 1d4 негативных уровня.

Если у субъекта столько негативных уровней, сколько и его КХП, он умирает. Каждый негативный уровень дает персонажу -3 штраф броскам атаки, спасброскам, проверкам навыков и параметров, а также эффективному уровню (при определении мощности, длительности, КС и прочих деталей заклинаний или специальных особенностей). В дополнение, заклинатель теряет по одному заклинанию или слоту заклинаний из его самых высоких заклинаний в уровне. Негативные уровни суммируются.

Если же субъект выжил, он восстанавливает утраченные уровни спустя несколько часов, которые равны вашему уровню заклинателя (максимум

15 часов). Обычно существует вероятность, что негативные уровни навсегда высосут уровни жертвы, но негативные уровни от *бессилия* не настолько сильны, чтобы это делать.

Нежить, по которой попал этот луч, получает 2d4×5 временных хит-поинтов на один час.

Благословение

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Жр 1, Пал 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 15 м

Зона Поражения: Заклинатель и все союзники в пределах 15 м, взрыва вокруг заклинателя

Длительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Благословение наполняет ваших союзников мужеством. Каждый союзник получает бонус морали +1 ко всем броскам атаки и спасброскам против эффектов страха.

Контрзаклинанием *благословения* и рассеивает заклинание *чума*.

Благословить Воду

Превращение [Добро]

Уровень: Жр 1, Пал 1

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 минута

Диапазон: Касание

Цель: Касаемая к фляга с водой

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля Нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Это превращение наполняет флягу (0,5 л.) воды позитивной энергией, превращая ее в святую воду (стр. 1__).

Материальный Компонент: Щепотка порошкообразного серебра стоимостью не менее 25 зм.

Благословить Оружие

Превращение

Уровень: Пал 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое оружие

Длительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это превращение дает возможность оружию точно атаковать злых противников. Измененное оружие получает +1 бонус заколдованности при стремлении избежать и уменьшить повреждения от злых существ или +1 бонус заколдованности при атаке бестелесных существ (это заклинание не предоставляет существенный бонус заколдованности). Оружие становится добрым, что означает, что оно способно игнорировать и подавлять повреждения, нанесенные определенными существами, особенно злых внешних. (Этот эффект подавляет и угнетает любое другое мировоззрение оружия которое оно имеет). Отдельные стрелы и болты также могут находиться под воздействием этого заклинания но эффект налаживается как на метательное оружие (такое как луки) и не дает ему преимуществ при стрельбе.

В дополнение, все критические попадания против злых врагов являются автоматически успешными и не требуют подтверждения вторым броском. Этот последний эффект не распространяется на любое оружие, а распространяется лишь на оружие которое имеет магический эффект нанесения критических ранений, такое как острое оружие или отсекающий меч.

Богохульство

Заклятие [Звуковое, Зло]

Уровень: Жр 7, Зло 7

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 12 м

Зона Поражения: Незлые существа в радиусе 12 м от вас – радиус центрального расширения

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет или Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Любое незлое существо находящиеся в области воздействия заклинания *богохульство* страдает от следующих плохих эффектов:

КХП	Эффект
Равен уровню заклинателя	Изумление
Ниже уровня заклинателя на -1	Слабость, изумление
Ниже уровня заклинателя на -5	Паралич, слабость, изумление
Ниже уровня заклинателя на -10	Смерть, паралич, слабость, изумление

Эффекты последовательны и налаживаются друг на друга. Нет таких спасбросков, которые позволили бы избежать этих эффектов.

Изумление: Существо бездействует на протяжении одного раунда, хотя оно может нормально защищаться.

Слабость: На 2d4 раунда, Сила существа уменьшается на 2d6 пунктов.

Паралич: Существо парализовано и беспомощно на 1d10 раундов.

Смерть: Живые существа умирают. Нежить разрушается.

Более того, если при активации этого заклинания вы находитесь в своем родном плане, незлые экстрапланарные существа находящиеся в пределах этого заклинания немедленно изгоняются в свой родной план. Изгнанные существа не способны вернуться обратно на протяжении 24 часов. Этот эффект все равно воздействует на существо даже если оно не слышало заклинание *богохульство*. Эффект изгнания нейтрализуется спасброском Воли (учитывая штраф -4).

Существа, чьи КХП превышают ваш уровень заклинателя, не поддаются эффектам заклинания.

Божье Расположение

Заклятие

Уровень: Жр 1, Пал 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 минута

Призвав силу и мудрость своего бога, вы получаете +1 бонус удачи к броскам атаки и повреждений за ваши каждые три уровня заклинателя (как минимум +1, максимум +3). Бонус не применяет-

ся к повреждениям от заклинаний.

Божья Сила

Заклятие

Уровень: Война 4, Жр 4

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 раунд/уровень

Призвав божественную силу вашего покровителя, вы наделяете себя силой и боевыми умениями. Ваш базовый бонус атаки становится равным вашему уровню персонажа (что может дать вам дополнительные атаки), вы получаете +6 бонус заколдованности к Силе, и по 1 временному хит-поинту за уровень заклинателя.

Болезненный Знак Змеи

Колдовство (Созидание) [Сила]

Уровень: Брд 3, Чар/Маг 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Касание

Цель: Одна касаемая книга или написанный текст

Длительность: Постоянно или пока не разряжено; пока не выпущено или 1d4 дня+1 день/уровень; смотрите текст

Спасбросок: Рефлекс нейтрализует

Устойчивость к Магии: Нет

Когда вы активируете заклинание *болезненный знак змеи*, в тексте одной из написанных работ, к примеру, книга, свиток или карта, появляется не большой символ. Текст, который содержит символ, должен состоять не менее чем из двадцати пяти слов. Когда кто-нибудь читает текст, содержащий символ, *знак змеи* приобретает форму живого существа и наносит удар читателю, обеспечивая ряд эффектов между символом и читателем. Предварительный просмотр текста на который еще не наложено заклинание не достаточен для обнаружения заклинания; существо должно обдуманно прочесть его. Существо позволяет сделать спасбросок, чтобы избежать удара змеи. Если он успешен, болезненный знак змеи рассеивается вспышкой коричневого цвета сопровождающейся облаком серовато-коричневого дыма и громким шумом. Если цель проваливает свой спасбросок, ее поглощает пенное янтарное поле силы и обездвиживает цель пока она не избавится от него; поле исчезает или по вашей команде или по прошествию 1d4 дней + один за уровень заклинателя.

Пока цель находится в янтарном поле силы, оно не взрослеет, не дышит, не питается, не спит, и не восстанавливает заклинания. Оно находится в состоянии приостановленной жизни, не подзревая об его окружении. Существо возможно повредить внешними силами (и возможно даже убить), так как поле не обеспечивает защиту от физических повреждений. Хотя, умирая существо, не теряет хит-поинты или остается неизменным до окончания заклинания.

Скрытый знак змеи не возможно обнаружить обычным наблюдением и *обнаружение магии* показывает лишь то что текст излучает магию. *Рассеивание магии* может снять этот

знак. Заклинание *стереть* уничтожает целую страницу текста. *Болезненный знак змеи* также можно активировать в комбинации с другими заклинаниями, которые скрывают или искажают текст, к примеру, *потайная страница*.

Материальный Компонент: Порошкообразный янтарь стоимостью не менее 500 зм, чешуя любой змеи, и щепотка спор грибов.

Буря Мщения

Колдовство (Призыв)

Уровень: Дрд 9, Жр 9

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Эффект: Штормовое облако с радиусом 108 м

Длительность: Концентрация (максимум 10 раундов) (П)

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание позволяет создать гигантское, черное штормовое облако. Вместе с бурей приходят удары грома, блеск молний. Каждое существо оказавшееся в зоне поражения облака, должно пройти спасбросок Стойкости или оглохнуть на 1d4×10 минут.

Если вам не удастся удержать концентрацию над заклинанием, то заклинание оканчивается. Если же вы продолжаете контролировать концентрацию, то оно вызывает дополнительные эффекты, которые описаны ниже. Каждый из эффектов происходит в ваш ход.

2-й Раунд: В зоне действия заклинания начинается кислотный дождь, который причиняет 1d6 повреждений кислотой (без спасброска)

3-й Раунд: Вы призываете 6 зарядов молний которые обрушиваются прямо с неба. Вы сами решаете, в какое место будет нанесен удар. Не более 2-х молний одновременно могут быть направлены на одну и ту же цель. Каждая молния наносит 10d6 пунктов повреждений электричеством. Существо ставшее целью одной из этих молний, может пройти спасбросок Рефлекса и получить лишь половину повреждений.

4-й Раунд: В зоне действия заклинания начинается дождь с градом, который причиняет 5d6 пунктов дробящего повреждения (без спасброска).

5-й–10-й Раунд: Неистовый дождь и ветер ухудшают видимость. Дождь ограничивает радиус любой видимости до 1,5 м, включая темновиденье. Все существа на расстоянии 1,5 м получают прикрытие (каждая атака имеет 20% шанса промаха). Атака существ стоящих далее имеет 50% шанс промаха, и атакующий не в состоянии точно определить местоположение своей цели с помощью зрения. Скорость передвижения снижена на три четверти. Стрелковые атаки в зоне поражения становятся невозможными. Все заклинания, применяемые в зоне действия бури будут прерваны, если заклинатель неудачно пройдет проверку навыка Концентрация. Проверка делается против КС равному КС спасброска *бури мщения*+уровень заклинания, которое хочет активировать заклинатель.

Вампирическое Касание

Некромантия

Уровень: Чар/Маг 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Одно живое существо

Длительность: Мгновенно/1 час;

смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы должны совершить успешную рукопашную касательную атаку. Ваше прикосновение наносит 1d6 пунктов повреждений за каждые два уровня заклинателя (максимум 10d6). Вы получаете временные хит-поинты равные количеству повреждения нанесенного вами жертве. Однако вы не можете получить больше хит-поинтов чем есть у вашей цели +10, поскольку этого достаточно чтобы убить вашего противника. Полученные временные хит-поинты исчезают по истечению 1 часа.

Ввести в Заблуждение

Иллюзия (Фикция, Зачаровывание)

Уровень: Брд 5, Маг/Чар 6,

Мошеничество 6, Удача 6

Компоненты: С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)

Цель/Эффект: Вы/1 иллюзорный двойник

Длительность: 1 раунд/уровень (П) и концентрация+3раунда; смотрите текст

Спасбросок: Нет или Воля неверие (если взаимодействует); смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Вы становитесь невидимым (как *улучшенная невидимость*, зачарованным) и в то же время появляется ваш иллюзорный двойник (как *великий образ*). Вы можете идти куда угодно, в то время как двойник уходит прочь. Двойник появляется в пределах диапазона, но затем двигается туда, куда вы ему укажете (это требует проверок концентрации с начала первого раунда заклинания). Вы можете сотворить фантом как точную копию себя, и тогда наблюдатели не замечают появления образа и то, что вы стали невидимы. После этого вы и ваша фикция можете двигаться в разных направлениях. Двойник движется с вашей скоростью, может говорить и жестикулировать как настоящий, но не может атаковать и активировать заклинания, хотя и может притворяться, что он это делает.

Иллюзорный двойник существует столько, сколько вы сможете концентрироваться на нем +3 дополнительных раунда. После прекращения концентрации двойник продолжает ту же самую деятельность (например, сбегает вниз по холму) до окончания длительности заклинания. *Улучшенная невидимость* длится 1 раунд/уровень вне зависимости от концентрации.

Вдребезги

Заклятие [Звук]

Уровень: Брд 2, Жр 2, Маг/Чар 2,

Разрушение 2, Хаос 2

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)

Зона или Цель: Расширение с радиусом 1,5 м или один цельный объект, или одно кристаллическое существо
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Воля нейтрализует (объект); или Воля нейтрализует (объект) или Стойкость половина; смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да (объект)

Вдоребзги создают громкий, звенящий звук, который разбивает хрупкие, не магические объекты; раскалывает один цельный, не магический объект; или повреждает кристаллическое существо.

Используемое как атака поражающая зону, *вдоребзги* разрушает все не магические объекты из кристалла, стекла, керамики или хрусталя, такие как: вазы, бутылки, фляги, кувшины, стекла, зеркала и т.д. все такие объекты в пределах 1,5 м радиуса от точки образования, разбиваются на десятки осколков. Объекты весящие более 0,45 кг/уровень закланателя, не повреждаемы, но все остальные объекты из вышеуказанных веществ разбиваются.

Также вы можете нацелить *вдоребзги* на один цельный объект, вне зависимости от его структуры, весом 4,5 кг/уровень закланателя.

Нацеливание *вдоребзги* на кристаллическое существо (любого веса), наносит ему 1d6 повреждений звуком за уровень закланателя (максимум 10d6), с успешным спасброском Стойкости существо переносит половину повреждений.

Волебный Материальный Компонент: Кусочек слюды.

Великий Образ

Иллюзия (Фикция)

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Длительность: Концентрация+3 раунда

Заклинание работает как *безмолвный образ*, но включает иллюзорные эффекты звука, запаха и температуры. Концентрируясь, Вы передвигаете образ в пределах диапазона.

Образ пропадает, когда атакуем противником, если только вы не заставите иллюзию соответственно реагировать на это действие.

Великое Созидание

Колдовство (Созидание)

Уровень: Маг/Чар 5

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Ближний (7,5м.+1,5м./2 ур.)

Длительность: Смотрите текст

Это заклинание работает как *малое созидание*, но вы также можете сотворять объекты с минеральной основой: камень, кристалл, металл или т.п. Длительность существования созданной вещи зависит от его прочности и редкости, как показано в таблице:

Примеры Прочности и Длительность

Редкости

Растительная материя 2 часа/уровень

Камень, кристалл, 1 час/уровень

основные металлы

Драгоценные металлы 20 мин./уровень

Драгоценные камни 10 мин./уровень

Редкие металлы* 1 раунд/уровень

* Включая адамантин, алхимическое

серебро и мифрил.

Вы не можете использовать *великое созидание*, чтобы создавать вещи из холоднокованого железа. Смотрите

Руководство Мастера Подземелий для дополнительных деталей.

Великолепие Орла

Превращение

Уровень: Брд 2, Жр 2, Маг/Чар 2, Пал 2

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да

Превращенное существо становится более уравновешенным, четко произносящим свои мысли и более убедительным своей личностью. Эта закланение дает +4 бонус заколдованности к Обаянию, добавляя стандартные преимущества к проверкам навыков основанных на Обаянии, и при использовании модификатора Обаяния. Чародеи и барды (а также иные закланатели, которые зависят от Обаяния) не получают дополнительных бонусных заклананий от этого закланания, но КС спасбросков для заклананий, которые они активируют под эффектом данного закланания повышаются.

Волебный Материальный Компонент: Несколько перышек орла или щепотка орлиного помета.

Великолепие Орла, Массовое

Превращение

Уровень: Брд 6, Жр 6, Маг/Чар 6

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо/уровень, расстояние между двумя из которых не должно быть более 9 м

Это закланение действует точно также как и *орлиное великолепие*, но за исключением того, что оно действует на нескольких существ.

Великолепный Особняк Морденкайнена

Колдовство (Созидание)

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Особняк из другого измерения до 3м³/уровень (ИФ).

Длительность: 2 часа/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы призываете особняк из другого измерения, в который можно войти только через один вход в том плане, из которого закланение было активировано. Точка входа выглядит как слабое мерцание в воздухе шириной 1,2 метра и высотой 2,4 метра. Войти может только тот, на кого вы указываете. Дверь закрывается, и после того как вы вошли становитесь невидимой. По желанию вы можете снова открыть ее изнутри. Когда приглашенные входят в особняк, они видят великолепное фойе с многочисленными комнатами. Воздух в помещении чистый, свежий и теплый.

Вы можете создать любой план помещения в пределах эффекта закланания. Помещение меблировано и содержит запас еды для банкета на 12 персон за уровень закланателя. Есть персонал

практически прозрачных слуг (2 за уровень закланателя), которые ожидают гостей. Они работают как в закланании *невидимый слуга*, за исключением того, что они видимы и могут беспрепятственно передвигаться по дому.

Так как в особняк можно войти только через специальные двери, внешние условия на него не влияют, и наоборот.

Фокусирование: Миниатюрный портал/дверь из слоновой кости, маленький кусочек отполированного мрамора и крошечная серебряная ложечка (каждая вещь стоит 5 м).

Ветровое Передвижение

Превращение [Воздух]

Уровень: Дрд 7, Жр 6

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Эффект: Вы и один касаемый объект/три уровня

Длительность: 1 час/уровень (П);

смотрите текст

Спасбросок: Нет и Воля нейтрализует; смотрите текст (безвредно)

Устойчивость к Магии: Нет и Да (безвредно)

Вы изменяете состояние своего тела в облаковидный пар (как в закланании *газообразная форма*), и передвигаетесь по воздуху, возможно при очень высокой скорости. Вы можете взять с собой и других существ, каждое из которых действует независимо от вас.

Обычно передвигающийся по ветру летит со скоростью 3 м с превосходной маневренностью. По желанию субъекта, магический ветер может ускорить передвигающегося по ветру до 180 м в раунд (около 100 км./час) с плохой маневренностью. Передвигающиеся по ветру невидимы, но выглядят как туманные и полупрозрачные облака. Если они полностью одеты в белое, существует 80%, что они будут ошибочно приняты за облака, туман, пар и т.д.

Передвигающийся по ветру может снова принять свой физический облик, а потом по желанию вновь принять форму облака. Каждое изменение в и из формы облака длится 5 раундов, которые учитываются в длительность закланания (как и время проведенное в физическом облике). Как было отмечено выше, вы можете добровольно прервать закланение, или же прервать его для отдельного передвигающегося по ветру, а не для всех сразу.

В последнюю минуту действия закланания передвигающийся по ветру автоматически опускается на землю со скоростью 18 м в раунд (общим количеством 180 м), хотя при желании он может приземляться и с большей скоростью. Это приземление служит предупреждением окончания закланания.

Взбирание по Паучью

Превращение

Уровень: Дрд 2, Чар/Маг 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Субъект получает способность двигаться по вертикальным поверхностям и по потолку, так как это умеют делать пауки. Существо, находящееся под действием этого заклинания должно иметь свободные руки, для того чтобы перемещаться подобным образом. Цель получает скорость взбираясь 6 м и, кроме того цели не требуется делать никаких проверок навыка. Взбирание, при перемещении по горизонтальным и вертикальным поверхностям (даже если вверх ногами). Заклинание *взбирание по паукам* сохраняет все дополнительные бонусы КД за Ловкость (если есть) во время взбирания, а оппоненты не получают никаких особых бонусов при атаке его. Однако во время карабка, он не может использовать бег.

Материальный Компонент: Капля битума и живой паук, оба эти предмета должны быть съедены субъектом.

Взрывные Руны

Защиты [Сила]

Уровень: Маг/Чар 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Один касаемый объект весом не более 4,5 кг.

Длительность: Постоянно, пока не розряжено (П)

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Вы наносите таинственные руны на книгу, карту, свиток или подобный объект, который хранит письменную информацию. Руны взрываются при чтении, нанося 6дб силовых повреждений. Любой, кто стоит рядом с рунами (чтобы смог прочитать текст или надпись) переносит полное повреждение без спасбросков; все остальные существа в пределах 3 метров от руны могут пройти проверку Рефлекса. Чтобы перенести половину повреждений. Объект на который нанесены руны, также переносит полные повреждения (спасброска нет).

Вы и персонажи которых вы специально проинструктировали, способны нормально читать защищенные рунами надписи. Вы также можете в любое время снять руны. Другое существо может снять руны лишь с помощью заклинания *рассеивание магии* или *стереть*, но неудачная проверка этих заклинаний при стирании руны может сынициировать их.

Ко вниманию: Магические ловушки наподобие *взрывных руны* очень тяжело заметить и обезвредить. Вор (и только) способен использовать навык Поиск чтобы заметить *взрывные руны*, и Блокировка Устройств чтобы обезвредить их. КС в таком случае равняется 25+-уровень заклинания, или 28 для *взрывных руны*.

Видение

Ворожба

Уровень: Чар/Маг 7

Компоненты: В, С, М, Оп

Время активации: 1 стандартн. действ.

Это заклинание действует аналогично заклинанию *знание легенд*, однако работает гораздо быстрее и требует от вас большего напряжения. Вы задаете вопрос о какой либо личности, месте

или объекте и затем активируете заклинание. Если интересующая вас персона или объект находятся неподалеку или вы расположены в том месте которым интересуетесь, то вы увидите *видение* о нем пройдя проверку уровня заклинателя (1д20+1 за уровень заклинателя; максимум +25) против КС 20. Если информация известная об объекте не достаточно подробная, то КС будет равен 25 а полученные сведения будут неполными. Если вы располагаете не более чем слухами, то КС будет равен 30, а полученная информация будет очень расплывчата.

Стоимость в Оп: 100 Оп

Видеть Невидимое

Ворожба

Уровень: Брд 3, Чар/Маг 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Вы можете видеть любые невидимые объекты и существа, которые попадают в пределы вашего зрения, а также эфирные создания, так, будто они нормально видимы. Эти существа изображаются перед вами в виде прозрачных образов, позволяя вам отличить видимых, невидимых и эфирных существ.

Это заклинание не раскрывает для вас метод, благодаря которому существо стало невидимым. Оно также не указывает на иллюзии, или позволяет вам видеть сквозь непрозрачные объекты. Оно не раскрывает просто скрывающихся существ, или сидящих в укрытии, или которых тяжело увидеть по иным причинам.

Видеть невидимое может быть постоянным, если его применить вместе с заклинанием *постоянство*.

Материальный Компонент: Щепотка талька и немного разбрызгиваемого измелченного серебра.

Воззреть Оружие

Превращение [смотрите текст]

Уровень: Жр 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое оружие или пятьдесят стрелковых снарядов (во время активирования они все должны контактировать друг с другом)

Длительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля Нейтрализует

(безвредно, объект)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

На ваш выбор это заклинание способно сделать оружие добрым, злым, законным или хаотичным. Заколдованное оружие может избежать снижение повреждений у определенных существ, обычно внешних противоположного мировоззрения. Это заклинание не воздействует на оружие, которое уже имеет мировоззрение, к примеру, святой меч.

Вы не способны активировать это заклинание на природное оружие, такое как невооруженный удар.

Когда вы делаете оружие добрым, злым, законным или хаотическим, соответственно само заклинание *воззреть*

оружия становится добрым, злым, законным или хаотическим заклинанием.

Волны Изнеможения

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 18 м

Зона: Конусообразный взрыв

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Волны негативной энергии заставляют всех живых существ в зоне поражения заклинания впадать в изможденное состояние. Это заклинание не оказывает эффекта на уже изнеможенное существо.

Волны Усталости

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 9 м

Зона: Конусообразный взрыв

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Волны негативной энергии заставляют всех живых существ в зоне поражения заклинания впадать в уставшее состояние. Это заклинание не оказывает эффекта на уже уставшее существо.

Волшебное Видение

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 5, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Зона: Один 6 м куб/уровень (ИФ)

Длительность: Концентрация+1 час/уровень (П)

Заклинание работает как *галлюцинозная земля*, исключая то, что оно заставляет местность выглядеть иначе, чем она есть на самом деле. Иллюзия включает слуховые, зрительные, осязательные и обонятельные эффекты. Кроме того, заклинание изменяет внешний вид построек (или добавляет их, если их не было). Но всё же оно не может маскировать, скрывать или добавлять существа (хотя существа в пределах зоны заклинания могут также прятаться в иллюзии, как они могут красться в реальной местности).

Волшебные Огоньки

Заклятие [Свет]

Уровень: Дрд 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальнее (120 м+12 м/ур.)

Цель: Существа и объекты в пределах 1,5 метрового взрыва

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Бледное сияние окружает и подчеркивает субъектов. Выделенные субъекты излучают свет равный по мощности свече. Выделенные существа не получают преимуществ от укрытия, которое обычно дает темнота (хотя заклинание *темнота* 2-го уровня и выше оказывает нормальный эффект), размытости, сме-

щения, невидимости или подобных эффектов. Свет слишком тусклый чтобы оказывает какие-бы ни было эффекты на нежить, или существ проживающих во тьме и уязвимых к свету. *Волшебные огоньки* могут быть синими, зелеными или фиолетовыми в соответствии с вашим выбором во время активации. *Волшебные огоньки* не оказывают никакого вреда выделяемым объектам или субъектам.

Волшебный Взор

Ворожба
Уровень: Маг /Чар 3
Компоненты: В, С,
Время Активации: 1 действие
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: 1 минута/уровень (П)

Это заклинание делает так, что ваши глаза излучают голубой свет и позволяют вам видеть магические ауры в пределах 36 м от вас. Эффект похожий на эффект заклинания *определение магии*, но в отличие от него *волшебное зрение* не требует концентрации и быстрее определяет расположение ауры и магической силы.

В поле вашего зрения вы знаете расположение и силу всех магических аур. Сила ауры зависит от функционального уровня заклинания или уровня заклинателя предмета, это описано в примечании к заклинанию *обнаружение магии* (стр. 239). Если существо или предмет, имеет какую то ауру, которая находится в пределах вашего зрения, вы способны произвести проверку Искуства Магии, чтобы определить, какая использовалась школа магии. (Сделайте одну проверку для каждой ауры; КС 15 + уровень заклинания, или 15 + половину уровня заклинателя для эффектов не от заклинаний).

Если вы концентрируетесь на определенном существе в пределах 36 м от вас, как стандартн. дейст. вы способны определить любую подобную заклинанию способность или любую способность активирования заклинания, если они волшебные или жреческие (подобные заклинаниям способности фиксируются, как волшебные), и силу самого мощного заклинания или немедленно определить подобную заклинанию способность существа доступную для использования. В некоторых случаях, *волшебный взор* способен дать дополнительную незначительную информацию во время определения – к примеру, если вы используете его на заклинателя, который использовал большинство из нормы своих ежедневных слотов заклинаний.

Волшебный взор, возможно, использовать долговременно, но ранее активировав заклинание *постоянство*.

Волшебный Взор, Неограниченный

Ворожба
Уровень: Маг/Чар 7

Это заклинание действует также как и заклинание *волшебный взор*, за исключением того, что вы автоматически узнаете какое заклинание или магический эффект действует на любом существе или предмете, который вы видите.
Неограниченный волшебный взор не

дает вам возможности идентифицировать магические предметы.

В отличие от *волшебного взора*, это заклинание не может быть постоянным, даже после наложения заклинания *постоянство*.

Волшебный Глаз

Ворожба (Магическое Слежение)
Уровень: Маг /Чар 4
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 10 минут
Диапазон: Неограниченный
Эффект: Магический сенсор
Длительность: 1 минута/уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Вы создаете невидимый сенсор, который посылает вам визуальную информацию. *Волшебный глаз* двигается со скоростью 9 м в раунд (90 м в минуту), если осматривает пространство спереди, так как это, обычно делает человек (в основном глядя на пол), либо со скоростью 3 м в раунд (30 м в минуту), если осматривает не только пол впереди, но и потолок, и стены. Глаз имеет материальную сущность и форму и видит именно то, что вы хотели увидеть. В течение продолжительности заклинания, *волшебный глаз* может двигаться в любом направлении. Плотные препятствия мешают проникновению *волшебного глаза*, хотя он может проходить сквозь отверстия, не менее шириной норки (диаметром 2,5см). Глаз не может проникать в другие планы существования, даже через *ворота* или подобные магические порталы.

Применение *волшебного глаза* требует от заклинателя полного сосредоточения. Однако если концентрация нарушена, заклинание не прекращается – глаз просто перестает быть активным, пока волшебник снова не сосредоточится.

Материальные Компоненты: Кусочек меха летучей мыши.

Волшебный Замок

Защита
Уровень: Маг /Чар 2
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. дейст.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемая дверь, сундук или портал размером более 9 м²/уровень
Длительность: Постоянно
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Заклинание *волшебный замок* применяется на дверь, сундук, или портал – магически закрывая их. Вы можете свободно установить снаружи свой замок и заколдовать его; в противном случае дверь или объект, охраняемый волшебным замком, возможно, открыть лишь, выбить дверь или поломать предмет, также возможно открыть успешно, активировав заклинания *рассеивание магии* или *стук*. Прибавьте 10 к нормальному КС, чтобы открыть дверь или портал, которые находятся под воздействием этого заклинания. (Заклинание *стук* не устраняет *волшебный замок*; оно только подавляет его на 10 минут).

Материальный Компонент: Золотая пыль стоимостью не менее 25 м.

Волшебная Метка

Универсальная
Уровень: Маг /Чар 0
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. дейст.
Диапазон: 0 м
Эффект: Одна собственная руна или метка, которая должна уместиться в 0,3 м²
Длительность: Постоянно
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание позволяет вам писать собственные руны или метки, которые должны состоять не более чем из 6 знаков. Надпись может быть видимой или невидимой. Заклинание волшебная метка дает вам возможность наносить руны на любую поверхность, (даже на камень или металл) при этом, не нанося никакого вреда материалу на который нанесена метка. Если вы нанесли невидимую метку, то заклинание *обнаружение магии* заставляет ее светиться, и она становится видимой (хотя не обязательно понятной). Видеть невидимое, истинное зрение, изумруд видений, или *роба глаз* также позволяет их пользователям видеть невидимые волшебные метки. Заклинание чтение магии показывает любые слова. Метку нельзя рассеять, но ее может снять заклинатель или заклинание *стереть*. Если заклинание было применено на живое существо, то она, постепенно стираясь, исчезает примерно через месяц.

Волшебная метка должна быть наложена на объект, до того как на него будет применено заклинание *мгновенный призыв Драумиджа* (для большого ознакомления с заклинанием смотрите его описание).

Вопль Баньши

Некромантия [Смерть, Звук]
Уровень: Смерть 9, Чар/Маг 9
Компоненты: В
Время Активации: 1 стандартн. дейст.
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Зона: Одно живое существо/уровень в расширении с радиусом 12 м
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Стойкость нейтрализует
Устойчивость к Магии: Да

Вы издаете ужасающий крик, который убивает любого, кто его услышит (за исключением вас). Существа находящиеся ближе остальных к точке концентрации заклинания поражаются первыми.

Воскрешение

Колдовство (Лечение)
Уровень: Жр 7
Время Активации: 10 минут.

Заклинание работает как и *оживить погибшего*, но вы способны восстановить жизнь и полную силу любого умершего существа. Состояние останков не имеет значения. Пока имеется хотя бы маленькая часть тела существа, его можно воскресить, но эта часть, сохраненная для заклинания, должна быть частью существа во время его смерти. (Останки существа, пораженного заклинанием *дизинтеграция* принимается как маленькие части тела). Существо должно быть мертво не более чем 10 лет за уровнем заклинателя.

После завершения заклинания, существо немедленно оживает с полными хит-поинтами, энергией и здоровьем, без потери заготовленных заклинаний (если такие имелись). Однако, субъект теряет 1 уровень или 2 пункта Тело, если он был на 1-м уровне. (Если такое уменьшение доводит Тело до 0 или менее, то существо нельзя воскресить). Эту потерю уровня или Телосложения нельзя восстановить никаким способом.

Вы можете воскрешать того, кто был убит эффектом смерти, или того, кто был превращен в нежить, а затем разрушен. Вы не можете воскресить того, кто умер от старости. Механизмы, элементы, внешние и нежить не могут быть воскрешены.

Материальный Компонент: Окропление святой водой и алмазы общей стоимостью 10000 зм.

Восстановление

Колдовство (Лечение)

Уровень: Жр 4, Пал 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 3 раунда.

Заклинание работает как *ограниченное восстановление*, за исключением того, что также рассеивает негативные уровни и восстанавливает 1 уровень опыта существа, у которого он был отнят. Высосанный уровень восстанавливается, только если время, прошедшее после потери уровня, равно или меньше, чем 1 день/уровень заклинателя. Так, если персонаж 10-го уровня был ранен умертвием и снижен до 9-го уровня, *восстановление* дает персонажу точно минимально пунктов опыта, необходимых для получения 10-го уровня (45000 Оп), добавляя ему КХП и другие способности уровня.

Восстановление лечивает все временные потери параметров, а также восстанавливает все навсегда высосанные пункты одного отдельного параметра (по вашему выбору, если высосано более 1-го параметра). Оно также устраняет любые эффекты усталости и изнеможения, влияющие на субъекта заклинания.

Восстановление не поднимает уровни или пункты Телосложения, потерянные в результате смерти.

Материальный Компонент: Алмазная пыль стоимостью 100 зм, которой посыпают цель заклятия.

Восстановление, Неограниченное

Колдовство (Лечение)

Уровень: Жр 7

Компоненты: В, С, Оп

Время Активации: 10 минут

Заклинание работает как *ограниченное восстановление*, за исключением того, что также рассеивает все негативные уровни поразившие излечиваемое существо. Этот эффект так-же возвращает уровни, высосанные силой или существом, восстанавливая пострадавшего да самого высокого уровня, который у него был. Высосанные уровни восстанавливаются, только если время, прошедшее после потери уровня, не более чем неделя за уровень заклинателя.

Неограниченное восстановление также рассеивает все магические эффекты, штрафующие параметры существа, из-

лечивает все временные потери параметров и восстанавливает все навсегда высосанные пункты всех параметров. Оно также устраняет любые эффекты усталости и изнеможения, воздействующие на субъекта заклинания, удаляет все формы безумия, *замешательство* и подобные ментальные эффекты. *Неограниченное восстановление* не возвращает уровни и пункты тела, утерянные в результате смерти.

Стоимость в Оп: 500 очков опыта.

Восстановление, Ограниченное

Колдовство (Лечение)

Уровень: Дрд 2, Жр 2, Пал 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 3 раунда

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует

(безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Ограниченное восстановление рассеивает магические эффекты, понижающие один из показателей параметра субъекта (как *ослабляющий луч*), или восстанавливает 1d4 пункта временного повреждения параметра субъекта (как от касания тени или от отравления). Оно также устраняет любые эффекты усталости, переносимые персонажем, и улучшает изнеможенное состояние до усталого. Оно не восстанавливает навсегда высосанные параметры.

Врата

Колдовство (Созидание или Призыв)

Уровень: Жрец 9, Маг/Чар 9

Компоненты: В, С, Оп; смотри текст

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Среднее (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Смотрите текст

Длительность: Мгновенная или концентрация (до 1 раунда/уровень); смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Активация заклинания *врата* несёт с собой два эффекта. Первый: создания межизмерительного соединения между вашим планом местонахождения, указанным вами планом, позволяя путешествовать между этими двумя планами в обоих направлениях. Второй: вы способны призвать определенную особу или личность через *врата*.

Сами по себе *врата* – кругообразный обруч или диск, диаметром от 1,5 до 6 метров (выбор заклинателя), ориентированный в направление по вашему желанию при его создании (обычно вертикально, и лицом к вам). Внешне – двупространственное окно, открывающееся в план указанный вами при активации, и любое или любой, кто пройдет через него, мгновенно переместится на противоположную сторону.

У *врат* есть перед и зад. Существа передвигающиеся через перед *врат* транспортируются на иной план; существа проходящие через заднюю часть, не перемещаются.

Планарное Путешествие: *Врата* функционируют как разновидность планарных путешествий, наподобие заклинания *смещение планов*, за исключением того, что *врата* непосред-

ственно в указанную вами точку (эффект создания). Боги и иные существа, управляющие планарными королевствами, способны предотвратить открытие *врат* при их присутствии, или не дать разрешение на их появление. Путешественникам не нужно прикасаться к вам руками, чтобы перейти через *врата*, им достаточно лишь перешагнуть через них. *Врата* не могут быть открыты в иное место того же плана; заклинание действует лишь для межпланарных путешествий.

Вы можете расположить *врата* в коридоре, что они поглотили любую атаку или силу приближающуюся к вам, переноса её на иной план. Воспримут ли нормально такую тактику жители иного плана, это уже отдельный вопрос.

Вы можете удерживать открытыми *врата* лишь определённое время (не более чем, 1 раунд за уровень заклинателя), и при поддержке вам необходимо сконцентрироваться на открытии, иначе межпланарное соединение разорвется.

Призыв Существо: Вторым эффектом заклинания *врата* является возможность призыва к себе на помощь экстраланарных существ (эффект призыва). Произнося вслух конкретное имя или название существа при активации заклинания, вы делаете так, что *врата* открываются около необходимого вам существа, и вталкивают его через *врата* добровольно или нет. Боги и уникальные существа не могут попадать под эффект перехода через *врата*, хотя могут проходить через них при собственном желании. Это применение заклинания создает *врата*, которые существуют до тех пор, пока действуют призывные существа. Применение в таком роде заклинания, требует затрат Оп (смотрите ниже).

Если вы хотите призвать какой-то вид существ, а не отдельную особь, к примеру не бородатого дьявола или элдрина гхаэля, а просто вызвать одно существо (С количеством КХП) или нескольких существ. Вы способны призывать и контролировать такое количество существ, пока их КХП не превышает ваш уровень заклинателя. Одно существо, у которого количество КХП превышает в два раза ваш уровень заклинателя, не может попасть под ваш контроль. Не контролируемые существа действуют по своему усмотрению, и призыв таких существ может быть весьма опасным. Неконтролируемое существо может быть вернутым на свой родной план в любое время.

Контролируемому существу вы можете отдавать приказы. Эти приказы могут быть двух видов: незамедлительные действия и контракты. Сражение на вашей стороне в одной битве, или выполнение иных действий занимающих по времени не более 1 раунд/уровень заклинателя, принимаются как незамедлительные действия; вам нет нужды выполнять какие-либо соглашения, или платы награды за помощь существа. В конце заклинания существо удаляется назад.

Если вы выбираете более долгую и продолжительную форму услуги от призванного существа, вы должны что-то предложить в форме платы за выполнение службы. Плата должна быть соответствующей требуемой услуге;

смотрите описание заклинания *младший планарный союзник* относительно вознаграждений. (Некоторые существа пожелают платы в виде «живого товара» вместо монет, что может вызвать осложнения). Сразу же после выполнения услуги, существо транспортируется к вам, и вы в свою очередь обязаны выплатить его плату. После этого существо освобождается, и немедленно возвращается на свой родной план.

Неудача при выполнении платы существу, может повлечь за собой не выполнение в дальнейшем услуг со стороны существа и представителей его вида, а что ещё хуже, существо или его вид может напасть на вас.

К вниманию: Когда вы применяете это заклинание, как заклинание призыва чтобы вызвать воздушных, хаотичных, земных, злых, огненных, добрых, законных или водных существ, оно становится заклинанием этого типа. К примеру, *врата* призвавшие демона – хаотичное и злое заклинание.

Стоимость в Оп: 1000 Оп (только при функции *призыва существ*).

Временный Застой

Превращение

Уровень: Чар/Маг 8

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Эффекты: Касаемое существо

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы должны провести одну успешную рукопашную касательную атаку. Вы помещаете объект в состояние заторможенного существования. Для этого существа, время замедляется, а его состояние становится фиксированным. На существо не действуют эффекты старения. Все функции его тела перестают работать и никакая сила или эффекты не могут повредить им. Это состояние продолжается до тех пор пока заклинание не будет снято при помощи магии (например при удачном применении заклинания *рассеивание магии* или заклинания *свобода*).

Материальные Компоненты: Смесь из измельченных в пыль бриллиантов, рубинов, изумрудов и сапфиров на общую сумму не менее 5000 зм.

Вспышка

Заклятие [Свет]

Уровень: Брд 0, Дрд 0, Маг/Чар 0

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Струя света

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Этот кантрип создает поток света. Если вы направляете свет струей прямо в одно существо, это существо ошарашено на 1 минуту до тех пор, пока не пройдет успешную проверку Стойкости. Слепые существа, а также те, которые уже были ошарашены, не поражаются эффектом *вспышки*.

Вуаль

Школа Иллюзии (Зачаровывание)

Уровень: Брд 6, Чар/Маг 6

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Цель: Одно или более существ,

расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: Концентрация +1 час/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует;

смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да; смотрите текст

Вы мгновенно можете изменить внешний вид субъекта и затем поддерживать его в течение длительности действия эффектов заклинания. Вы можете придать цели любой вид, какой вам только вздумается. Вы можете придать вашей группе вид группы маленьких фей возглавляемой триантом. Субъекты выглядят, как внешне так и на ощупь и запах, как настоящие. Если существо ставшее целью заклинания *вуаль* будет убито, то оно принимает свой настоящий облик. Для того чтобы создать точную копию специфической персоны, вам необходимо пройти проверку навыка Маскировка. Это заклинание дает вам бонус +10 бонус проверке.

Не желающее существо может нейтрализовать эффект заклинания, пройдя успешный спасбросок Воли или применив устойчивость к магии. Те, кто взаимодействуют с субъектом, могут совершить спасбросок Воли (неверие) и увидеть сквозь чары истинную форму цели, однако устойчивость к магии в этом случае не имеет никакого эффекта.

Вылепить Звук

Превращение

Уровень: Брд 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо или объект/уровень, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 1 час/уровень (П).

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Вы изменяете звуки, издаваемые существами или какими либо объектами. Вы можете создать звук там где его на самом деле нет (например, заставить дерево петь), или наоборот убрать его там где он есть (например, сделав перемещение партии бесшумным), или же изменить существующий звук на какой либо иной (например, заставить заклинателя хрюкать). Если вы уже совершили преобразование, изменить его вы не можете.

Вы сможете изменять качество звуков однако не сможете создать те слова, с которыми вы не знакомы. Например, вы не можете активировать магические предметы, с командным словом изменив свой голос, для этого вам потребуется знать командное слово.

Заклинатель чей голос был изменен (как в случае с пороссячим хрюканьем к примеру), не может колдовать заклинания в которых присутствует вербальный компонент.

Выносливость Медведя

Превращение

Уровень: Дру 2, Жр 2, Маг/Чар 2, Рджр 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля Нейтрализует

(безвредно)

Устойчивость к Магии: Да

Существо, находящееся под эффектом этого заклинания получает больше жизненной энергии и его стойкость повышается. Заклинание дает существу +4 бонус заколдованности к Телосложению, которое дает преимущества в хит-поинтах, спасбросках Стойкости, проверках Телосложения и т.д.

Хит-поинты которые получают существо, во время временного повышения Стойкости не являются временными хит-поинтами. Они исчезают, когда Стойкость существа становится нормальной. Они не теряются первыми, как временные хит-поинты (смотрите стр. 1__).

Выносливость Медведя, Массовая

Превращение

Уровень: Дрд 6, Жр 6, Маг/Чар 6

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цели: Одно существо/уровень,

расстояние между двумя не более 9 м

Массовая выносливость медведя работает также как и *выносливость медведя* за исключением того, что эффект распространяется на нескольких существ.

Высасывание Энергии

Некромантия

Уровень: Жр 9, Маг/Чар 9

Спасбросок: Стойкость частично; смотрите описание заклинания *бессилие*

Это заклинание действует как и *бессилие*, за исключением того, что существо переносит 2d4 негативных уровня, и негативные уровни длятся значительно дольше.

Для избежания негативных уровней спасброска нет, но спустя 24 часа после их получения, субъект обязан пройти спасбросок Стойкости (КС=*высасывание энергии*+КС спасброска заклинания) для каждого из негативных уровней. Если спасбросок успешен, негативный уровень снят. Если спасбросок неудачен, то негативный уровень проходит, но один из уровней персонажа субъекта навсегда высосан.

Нежить, по которой попал этот луч, получает 2d4×5 временных хит-поинтов на один час.

Высвобождение

Защита

Уровень: Жр 4, Чар/Маг 5

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цели: Одно экстрапланарное существо

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Воля нейтрализует;

смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание заставляет экстрапланарное существо вернуться на свой родной план, в случае если оно провалит специальный спасбросок Воли (КС=КС спасброска заклинания – КХП существа и + ваш уровень заклинателя). Если заклинание проходит успешно, то существо мгновенно выбрасывается в свое родное измерение. Существует 20% шанс того что изгнанное существо попадет в другой план.

Гадание

Ворожба
Уровень: Жр 4, Знание 4
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 10 минут
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: Мгновенная

Подобное заклинанию *предсказание*, *гадание* более мощное по своей силе, и может обеспечить вас более полной информацией или советом в ответ на вопрос касающийся специфической цели, места или деятельности, которая произошла в пределах последней недели. Совет может быть простым в виде короткой фразы, или в виде формы рифмованной загадки или предзнаменования.

В качестве примере приведем вопрос: «Правильно ли мы сделаем, если отправимся разрушенный храм Эриснула?» МП знает, что ужасный тролль скрывающийся неподалеку от входа охраняет 10000 зм и *цит* +1, но оценивая силы группы, можно сказать что она справится с ним в жестокой битве. Поэтому ответом на предсказание может быть: «Заготовленное масло и огонь осветят ваш путь к богатству». В любом случае, МП контролирует всю информацию, которую вы можете заполучить. Если ваша команда не будет действовать в соответствии с информацией, условия могут поменяться таким образом, что она более не будет полезной. (Например, тролль может убраться восвояси, и забрать вместе с собой сокровище).

Базовый шанс на правильную информацию в *предсказании* – 70%+1% за каждый уровень заклинателя, до максимум 90%. МП корректирует шанс на необычные условия, которые могут оказывать влияние (если, например, против заклинаний ворожбы были предприняты особые предосторожности). Если бросок кубика неудачен, вы знаете что заклинание прошол неудачно, если только особая магия не даст вам фальшивую информацию.

Как и с *гаданием*, несколько *предсказаний* на ту же тему тем же заклинателем, использующим тот же результат кубиков, что и при первом заклинании *предсказание*, будет давать ему тот же ответ.

Материальный Компонент: Ла-дан и жертвенные приношения соответствующие вашей религии ,все вместе стоящие как минимум 25 зм.

Газообразная форма

Превращение
Уровень: Брд 3, Воздух 3, Маг/Чар 3
Компоненты: С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание

Цель: Добровольно настроенное телесное существо

Длительность: 2 мин./уровень.

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Субъект и всё его снаряжения стано-вятся нереальными, туманными и просвещающимися. Его материальный доспех (включая природный доспех) становится бесполезным, но его бонусы размера, Ловкости, отклонения, и за счёт эффектов каких-то сил (к примеру от заклинания *доспех мада*) всё также применимы. Субъект приобретает снижение повреждений 10/магия, и становится иммунным к ядам и критическим попаданиям. Находясь в газообразной форме, он не может атаковать или активировать заклинания с вербальными, соматическими, материальными компонентами или фокусированиями. (Это не распространяется на применение определенных заклинаний, которые субъект заблаговременно подготовил при помощи черт Неподвижное Заклинание, Заклинание Про Себя и Воздержание Материалов). Также в газообразной форме субъект теряет все свои сверхприродные атаки. Если у него есть касательное заклинание готовое к применению, он безвредно разряжается когда наступает эффект *газообразной формы*.

Газообразное существо не может бегать, но может летать со скоростью 3 метра (маневренность прекрасная). Оно также способно просачиваться через небольшие щели и маленькие дыры, даже через трещины в стене, причём сохраняя в руках то, что было на момент активации заклинания. Существо является субъектом эффектов от ветра, и не способно проникать в воду, или иные жидкости. Оно также не способно манипулировать объектами, или активировать предметы, даже те, которые оно переносит в газообразной форме. Постоянные в своей активации предметы, не прекращают своих эффектов при переходе в газообразность, хотя в некоторых случаях эффекты могут преобразоваться (как в случае тех, что относятся к бонусам доспехов, или природных доспехов).

Волшебный Материальный Компонент: Кусочек тонкой марли и струйка дыма.

Галлюцинационная Земля

Иллюзия (Околдованность)
Уровень: Брд 4, Маг/Чар 4
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 10 минут
Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)
Зона: Один 9 м куб/уровень (С)
Длительность: 2 часа/уровень (П)
Спасбросок: Воля раскрывает (если во взаимодействии)
Устойчивость к Магии: Нет

Вы создаете реально выглядящую местность со звуками и запахами, похожую на иные виды природной местности. Так, открытые поля или дороги могут быть замаскированы под болото, холм, расселину, или иную сложную или невозможную для прохождения местность. Пруд можно сделать похожим на лужайку с травой, а пропасть под пологий склон, усыпанный острыми камнями овраг под широкую, гладкую дорогу. Здания, снаряжения или су-

щества в пределах зоны не исчезают из поля зрения и не меняются в своем внешнем виде.

Материальный Компонент: Камень, веточка и кусочек зеленого растения.

Героизм

Очарование (Внушение) [Воздействие на Разум]
Уровень: Брд 2, Маг/Чар 3
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемое существо
Длительность: 10 мин./уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Это заклинание вдохновляет одно существо на подвиги и великую отвагу в битве. Цель получает +2 бонус морали к броскам атаки, спасброскам и проверкам навыков.

Героизм, Увеличенный

Очарование (Внушение) [Воздействие на Разум]
Уровень: Брд 5, Маг/Чар 6
Компоненты: В, С
Длительность: 1 мин./уровень

Заклинание действует также как и *героизм*, но существо получает +4 бонус морали к броскам атаки, спасброскам и проверкам навыков, иммунитет к эффектам страха и временные хит-поинты количеством=вашему уровню заклинателя (максимум 20).

Гигантские Насекомые

Превращение
Уровень: Жр 4, Дрд 4
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Цель: До трех насекомых, двое из них не должны быть далее, чем в 9 метрах друг от друга.
Длительность: 1 мин./уровень
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Да

Вы способны превратить трех обычных сороконожек, двух нормальных пауков или одного обычного скорпиона в гораздо большее по размеру существо. Лишь один тип насекомых может быть трансформирован (поэтому за одно применение вы сможете одновременно увеличить или сороконожку, или паука), и увеличены до одного и того же размера. Размер до которого может быть увеличено насекомое зависит от вашего уровня; смотрите ниже таблицу. В *Справочнике Монстров* приведены игровые параметры для сороконожек, пауков и скорпионов, а также для других видов насекомых.

Любое гигантское насекомое, созданное при помощи этого заклинания не будет нападать на вас, но ваш контроль над такими существами ограничен простыми командами («Атакуй», «Защищай», «Стой» и т.д.). Приказы о нападении только на определенных существ, или охране против определенного вхождения слишком сложны для понимания насекомым. Если не приказано делать ещё что либо, гигантское насекомое нападает на кого-либо и что-

либо вблизи него.

МП по своему желанию может расширить влияние этого заклинания на другие виды насекомых, арахнид и т.д., таких как муравьи, пчелы, жуки, богомолы и осы.

Уровень Заклинателя	Размер Насекомого
9-й или ниже	Среднее
10-й–13-й	Большое
14-й–17-й	Огромное
18-й–19-й	Гаргантюан
20-й и выше	Колоссальное

Гипноз

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2ур.)

Зона: Несколько живых существ на расстоянии друг от друга не более 9 м

Длительность: 2d4 раунда (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Ваши жесты и монотонная речь (заунывное пение) зачаровывают ближайших существ, заставляя их остановиться и смотреть только на вас. Вдобавок, можно использовать их неотрывное внимание, чтобы сделать какое-то предложение или попросить о чем-то более менее правдоподобном. Бросьте 2d4, чтобы определить сколько существ попало под эффект. Существа с более низким КХП поражаются первыми, чем с большим. Подвержены эффекту только те, кто может видеть или слышать заклинателя, но они не обязательно должны понимать его речь.

Если заклинание используется в боевой ситуации, каждая цель получает +2 бонус к спасброскам. Если заклинанием воздействовать на одно единственное существо вне боевого времени, то его спасбросок делается со штрафом –2.

Пока существо зачаровано этим заклинанием, его отношение становится более дружелюбным на 2 категории (смотрите Изменение Отношения НИП стр. 71). Это позволяет обратиться к нему с какой-либо просьбой (принимается, что вы можете с ним общаться). Просьба должна быть краткой и разумной. Даже после окончания действия заклинания, существо сохраняет новые отношения к заклинателю, но только относительно этой определенной просьбы.

Гипнотизирующий Узор

Иллюзия (Узор) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В (только бард), С, М; смотрите текст

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Расширение цветных огоньков в радиусе 3-х метров.

Длительность: Концентрация+2 раунда.

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вьющийся образ неуловимых огоньков волнами расходится в воздухе, зачаровывая существ, попавших в эту область. Воздействует на существ, чей общий КХП=2d4+уровень заклинателя (максимум 10). Существа с более низким КХП поражаются первыми, а если КХП у

всех одинаковый, раньше загипнотизированы те, кто ближе к источнику гипнотизирования. Если КХП больше, заклинание не действует и потрачено зря. Пораженные существа зачарованы цветным образом узора. Слепые существа не могут быть поражены.

Для чародеев и магов не требуется вербального компонента для сотворения заклинания, но бард должен петь, играть музыку или декламировать в определенном ритме в качестве вербального компонента.

Материальный Компонент: Сверкающая палочка с фимиамом или кристальный жезл, наполненный фосфоресцирующим материалом.

Глазокус

Некромантия [Зло]

Уровень: Брд 6, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно живое существо

Длительность: 1 раунд за три уровня; смотрите текст

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Каждый раунд вы способны нацеливаться в одно живое существо, чтобы поразить его волной злой силы. В зависимости от КХП жертвы эта атака может нести до трех эффектов.

КХП	Эффект
10 и более	Заболевший
5–9	В панике, заболевший
4 и менее	В коме, панике, заболевший

Эффекты совокупные и действуют одновременно.

Заболевший: Внезапная боль и болезнь пронесаются по телу субъекта. Заболевшее существо переносит –2 штраф к броскам атаки, броскам повреждений, спасброскам, проверкам навыков и параметров. Существо пораженное этим заклинанием остается в этом состоянии на протяжении 10 минут/уровень заклинателя. Эффекты невозможно снять заклинанием *излечить болезнь* или *излечение*, но нормально работает *снять проклятие*.

В панике: Субъект впадает в панику на 1d4 раунда. Но даже когда эффект паники закончен, существо остается в шоке на протяжении 10 минут/уровень заклинателя, и автоматически впадает в панику, если вы попадаете в его поле зрения на протяжении этого времени. Это эффект страха.

В коме: Субъект впадает в бессознательную кому на 10 минут/уровень заклинателя. На протяжении этого времени его невозможно разбудить никакими методами рассеивания. Это не является эффектом сна, и поэтому у эльфов нет иммунитета против этого заклинания.

Заклинание длится 1 раунд за каждые три уровня заклинателя. Каждый раунд вы должны затрачивать действие передвижения, после того как первый раз прицелились во врага, чтобы прицелиться в нового.

Глиф Опеки

Защита

Уровень: Жр 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый объект или 1,5 кв. м/уровень

Длительность: Постоянна, пока не разрядится (П)

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет (объект) и Да; смотрите текст

Эта могущественная надпись повреждает того кто входит, проходит или открывает опекаемую территорию или объект. *Глиф опеки* может охранять мост или проход, опекать портал, быть ловушкой в сундуке или ящике, и т.д.

Вы устанавливаете условия опеки. Обычно, любое существо, входящее в опекаемую территорию или открывающее опекаемый объект без произнесения пароля (который вы устанавливаете при активации заклинания), субъект эффектов магии, которую глиф в себе хранит. Альтернативно или в дополнение к паролю, *глифы* можно устанавливать в соответствии с физическими характеристиками (такими как вес и рост) или типом, подтипом и видом существа (например необычный, дреоу или красный дракон). *Глифы* также можно устанавливать в соответствии с добром, злом, законом или хаосом, или позволить проходить только тем, кто принадлежит вашей религии. Он не может быть установлен в соответствии с классом, Кубиками Хит-Поинтов или уровнем. *Глифы* нормально реагируют на невидимых существ, но не инициируются если через проходят существа путешествуя эфирно. На одну и ту же территорию не может быть установлено несколько *глифов*. Однако, если в шкафу есть три выдвижных ящичка, то на каждый можно наложить отдельный *глиф*.

При активации заклинания вы окутываете узором из волнистых, слабомерцающих линий охраняющий знак. *Глиф* может быть размещен в любой форме и размере, лишь бы помещался в пределах допустимой для вас опекаемой площади. Когда заклинание окончено, *глиф* и узоры становятся практически невидимыми.

Глифы не возможно активировать или обойти с помощью физического или магического зондирования, хотя их можно рассеять. *Сбить с толку, полиморф* и *не определение* (и подобные магические эффекты) способны одурачить *глиф*, хотя не магические маскировки и подобные способы этого сделать не могут.

Чтение магии позволит идентифицировать *глиф опеки* с проверкой Искусства Магии против КС 13. Идентификация *глифа* не разрядит его, но позволит вам узнать о его сущности (версию, тип наносимых повреждений, какое заклинание содержит).

МП может решить, что вам может быть доступно лишь определенный тип *глифов*, связанных непосредственно с вашим богом. Он или она также может ввести новые разновидности *глифов*, в соответствии с правилами магических разработок в *Руководстве Мастера Подземелий*.

К Вниманию: Магические ловушки типа *глиф опеки* тяжело заметить и обезвредить. Вор (только) способен пройти проверку Поиска чтобы заметить *глиф* и Блокировка Устройств, чтобы обезвредить его. КС в каждом из случаев бу-

дет составлять 25+уровень заклинания, или 28 в случае *глифом опеки*.

В зависимости от выбранной версии, *глиф* может или взрываться, или активировать заклинание.

Взрывающийся Глиф: *Взрывающийся глиф* наносит 1d8 пунктов повреждений разрушительно за каждые два уровня заклинателя (максимум 5d8), и всем, кто находится в пределах 1,5 м от него или неё. Эти повреждения могут быть звуковыми, кислотными, холодными, огненными или электрическими (выбор заклинателя, устанавливается при активации). Каждое поражаемое существо получает право пройти проверку Рефлекса, чтобы перенести только половину повреждений. Устойчивость к Магии нормально применяется против этого эффекта.

Глиф с Заклинанием: Вы способны вложить любое несущее повреждение заклинание, но только 3-го или ниже уровня. Все особенности зависящие от уровня заклинателя у заклинания учитываются в момент активации *заклинания*. Если заклинание целевое, оно нацелено на незваного гостя. Если заклинание поражает зону или имеет аморфный эффект (такой как у облака), центром зоны или эффекта является незванный гость. Если заклинание призывает существ, они появляются как можно ближе к незваному гостю, и нападают на него. Спасброски и устойчивость к магии действует нормально, за исключением того, что КС основан на уровне заклинания хранимого в *глифе*.

Материальный Компонент: Вы очерчиваете *глиф* ладаном, который вначале должен быть осыпан измельченным брильянтом, стоимостью как минимум 200 зм.

Глиф Опеки, Увеличенный

Защита

Уровень: Жр 6

Это заклинание действует также как и *глиф опеки*, за исключением того, что *увеличенный взрывающийся глиф* наносит до 10d8 повреждений, а *увеличенный глиф с заклинанием* способен хранить в себе заклинания до 6-го уровня включительно.

Материальный Компонент: Вы очерчиваете *глиф* ладаном, который вначале должен быть осыпан измельченным брильянтом, стоимостью как минимум 400 зм.

Глубокий Сон

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Это заклинание действует аналогично заклинанию *сон*, за тем лишь исключением, что действует на существ с КХП больше 10.

Глубокая Темнота

Заклятие [Темнота]

Уровень: Жр 3

Длительность: 1 день/уровень (П)

Это заклинание действует аналогично заклинанию *тьма*, за тем лишь исключением, что объект затемненное освещение с радиусом действия 18 м

и длится дольше чем заклинание *темнота*.

Заклинание *дневной свет* внесенное в зону действия заклинания *глубокая темнота* (или наоборот), поэтому в области доминируют более сильные условия освещения.

Контр-заклинанием и рассеивающим заклинанием заклинания *глубокая темнота* является любое заклинание света, включая *дневной свет* и *свет* того же или более высокого уровня.

Глухота/Слепота

Некромантия

Уровень: Брд 2, Жр 3, Маг/Чар 2

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Одно живое существо

Длительность: Долговременная (П)

Спасбросок: Стойкость Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

На ваше усмотрение, чтобы наложить на существо слепоту или глухоту, вы призываете силы угнетающие жизнь.

Гнев Закона

Заклятие [Закон]

Уровень: Закон 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Все незаконные существа внутри взрыва 9 м³

Длительность: Мгновенно (1 раунд);

смотрите текст

Спасбросок: Воля частично; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Вы становитесь проводником силы закона, который поражает ваших врагов. Эта сила принимает форму трехмерной энергетической решетки. Данное заклинание наносит повреждения только хаотичным, нейтральным (не законным) существам.

Заклинание причиняет 1d8 повреждений за 2 уровня заклинателя (максимум 5d8) хаотичным существам (или 1d6 пунктов за уровень заклинателя максимум 10d6, хаотичным внешним существам) и ошеломляет их на 1 раунд. Успешная проверка спасброска Воли снижает повреждения на половину и нейтрализует ошеломление.

Заклинание наносит только 1/2 ущерба существам, которые ни хаотичны, ни законны и они не ошеломляются. При успешном спасброске Воли они могут уменьшить повреждения еще в половину (до 1/4 от полученных повреждений).

Говорить с Животными

Ворожба

Уровень: Брд 3, Дрд 1, Рджр 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 мин./уровень

Вы можете понимать и общаться с животными. Вы вправе задать им вопрос, и можете получить на него ответ, хотя это не значит, что они станут менее агрессивны к вам, и будут выполнять ваши приказы. Более того, осторожные

и хитрые животные могут быть достаточно немногословны и уклончивы в своих ответах, в то время как более глупые могут нести совершенно бесполезную околесицу. Если животное настроено дружелюбно к вам, оно может располагать благосклонностью, и даже служить вам (это определяет МП).

Говорить с Мертвыми

Некромантия [Зависит от Языка]

Уровень: Жр 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 10 минут

Диапазон: 3 м

Цель: Одно мертвое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Вы дарите мертвецу некое краткое подобие жизни и разума, для того чтобы получить от него ответы на вопросы которые вас интересуют. Вы можете задать один вопрос за каждые два уровня заклинателя. Те вопросы, что вы не успели спросить, или субъект не успел ответить, если заклинание окончилось, потрачены зря. Знания трупа ограничиваются тем, что ему было известно при жизни, включая языки на которых он говорил (если есть). Ответы, как правило, являются сжатыми, малосодержательными или даже повторяющимися. Если мировоззрение существа отличается от вашего то труп может сопротивляться заклинанию пройдя спасбросок Воли, как будто он был бы живой.

Если в течение прошлой недели на трупе применялось аналогичное заклинание, то ваше попытка в любом случае будет обречена на провал. Время прошедшее после смерти существа может быть любым, однако для использования заклинания оно должно сохраниться достаточно хорошо, чтобы с ним можно было вести разговор. Поврежденные тела могут отвечать лишь на часть вопросов или давать не полные ответы, однако в любом случае они должны иметь, как минимум рот, для того чтобы сказать хоть что-нибудь.

В любом случае данное заклинание не дает вам возможности общаться с самой личностью умершего (так как его душа давно покинула его тело). Вы всего лишь вытягиваете те знания, которые все еще сохранились в мертвом теле. Частично оживленное тело просто хранит в себе отпечаток знаний, которыми некогда обладала обитающая в нем душа. Труп не может запоминать новую информацию, он даже не сможет вспомнить что уже был опрошен кем-то другим до этого.

Заклинание не сработает на мертвых, которые были обращены в нежить.

Говорить с Растениями

Ворожба

Уровень: Брд 4, Дрд 3, Рджр 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 мин./уровень

Вы можете понимать и общаться с растениями, включая как обычно растущие растения, так и существа растения. Вы можете задавать им вопросы и получать соответствующие ответы. Обычные растения привязаны к одному определенному месту, и лишь ограничено ощущают окружающую среду, и поэтому не могут дать ответ о существах или местах удаленных от их места расположения.

Заклинение не делает существа растения более дружелюбными или настроенными на сотрудничество чем обычно. Осторожные и хитрые растения могут быть достаточно немногословны и уклончивы в своих ответах, в то время как более глупые могут нести совершенно бесполезную околесицу. Если существо растение настроено дружелюбно к вам, оно может располагать благосклонностью, и даже служить вам (это определяет МП).

Грация Кошки

Превращение

Уровень: Брд 2, Дрд 2, Маг/Чар 2, Рджр 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цели: Касаемое существо

Длительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да

Перевоплощенное существо становятся более грациозным, проворным и координированным. Заклинение дает +4 бонус заколдованности к Ловкости, и при этом повышает обычные преимущества к КД, спасброскам Рефлекса, а также все иные способности связанные с Ловкостью.

Материальный Компонент: Кошачья шерсть.

Грация Кошки, Массовая

Превращение

Уровень: Брд 6, Дрд 6, Маг/Чар 6

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цели: Одно существо/уровень, расстояние между двумя не более 9 м

Массовая грация кошки функционирует также как и *грация кошки* за исключением того, что эффект способен распространяться на различное количество существ.

Дверь Измерений

Колдовство (Телепортация)

Уровень: Брд 4, Маг/Чар 4, Путешествие 4

Компоненты: В

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Цель: Вы и касаемые объекты или не сопротивляющиеся существа

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Воля нейтрализует (объект) и Нет

Устойчивость к Магии: Нет и Да (объект)

Вы можете мгновенно перенести себя из одного места в другое в пределах зоны действия заклинания. Вы всегда пребываете точно в то место в какое пожелали, просто описав его или дав точные координаты, как например «270 метров строго вниз», или «360 м вверх

на северо-запад под углом 45 градусов». После использования заклинания, вы не можете предпринимать какие либо действия до следующего хода. Вы можете пронести с собой любой объект, но только при условии, что его масса не превышает вашу максимальную нагрузку. Вы также можете взять с собой существо Среднего или меньшего размера (вместе со снаряжением и другими объектами не превышающими его максимальную нагрузку) или его эквивалент за каждые три уровня заклинателя. Большое существо соответствует двум Средним, а Огромное двум Большим и так далее. Все переносимые существа должны быть в физическом контакте друг с другом и хотя бы одно из них в контакте с заклинателем.

Если место в которое вы прибыли занято каким либо объектом, то вы и все прибывшие с вами существа получают 1d6 повреждений и будут отброшены на 30 м в ближайшее свободное пространство. Если в пределах 30 м нет свободного места то вы и все кто был перенесен с вами получают ещё 2d6 пунктов повреждений и будут отброшены в ближайшее свободное место в пределах 300 м. Если и в этом случае не найдется свободного места, то все переносят ещё 4d6 пунктов повреждений, а заклинание считается проваленным.

Дезинтеграция

Превращение

Уровень: Разрушение 7, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М/БФ

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Луч

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Стойкость частично (объект)

Устойчивость к Магии: Да

Из вашего пальца в указанном направлении исходит тонкий зеленый луч. Для того чтобы попасть, вы должны провести успешную стрелковую касательную атаку. Любое существо, попавшее под действие луча, получает 2d6 повреждений за уровень заклинателя (максимум 40d6). Если под действием заклинания, какое либо существо будет иметь 0 или менее хит-поинтов, то оно будет дезинтегрировано, и оставит после себя лишь горстку пыли. При этом все снаряжение существа сохраняется неповрежденным.

При использовании на объекте, луч просто дезинтегрирует всю неживую материю в области 3 м.³. Если объект достаточно больших размеров, то заклинание разрушит лишь его часть. Луч также воздействует на силовые объекты, как например *стена силы* или *неистовая рука Бигби*. Однако такие магические эффекты как *сфера неуязвимости* или *поле антимагии* противостоят её эффектам.

Если существо или объект пройдут успешный спасбросок Стойкости, то они лишь частично поражены и переносят лишь 5d6 пунктов повреждений. Однако если в результате получения этих повреждений количество хит-поинтов существа или объекта снизится до 0 или ниже, оно будет дезинтегрировано.

Повреждается за активацию только

одна цель, первое поражаемое существо или объект.

Волебный Материальный Компонент: Магнитный железняк и немного пыли.

Диктум

Заклятие [Закон, Звук]

Уровень: Жр 7, Закон 7

Компоненты: В

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 12 м

Область: Не законные существа в расширении с радиусом 12 м и центре на вас

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Воля нейтрализует или Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Все существа не законного типа в зоне действия заклинания подвергаются следующим болезненным эффектам.

КХП	Эффект
Равные уровню заклинателя	Оглушен
Равные уровню заклинателя -1	Замедлен, оглушен
Равные уровню заклинателя -5	Парализован, замедлен, оглушен
Равные уровню заклинателя -10	Убит, замедлен, парализован, оглушен

Эффекты могут объединяться и действовать совместно друг с другом. Эффекты не имеют спасбросков.

Оглушение: Существо теряет способность слышать на 1d4 раунда.

Замедление: Существо замедляется так же как при действии заклинания замедление на 2d4 раунда.

Парализация: Существо будет парализовано и останется беспомощным в течении 1d10 минут.

Убийство: Живое существо умирает. Нежить уничтожается.

Более того, если вы находитесь в своем родном плане, то все существа из других планов попавшие под действие заклинания будут мгновенно изгнаны в свой родной план. Изгнанные существа не могут вернуться в течении 24 часов. Этот эффект действует вне зависимости услышали *диктум* существа или нет. Эффект изгнания имеет возможность нейтрализации через спасбросок Воли со штрафом -4.

Существа, чьи КХП выше вашего уровня заклинателя не подвержены действию эффектов заклинания *диктум*.

Дневной Свет

Заклятие [Свет]

Уровень: Брд 3, Дрд 3, Жр 3, Пал 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый объект

Длительность: 10 мин./уровень

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Объект, к которому прикоснулся заклинатель, начинает излучать дневной свет в радиусе 18 м, и тусклый свет в дополнительных 18 м после базового. Существа, которые переносят штрафы во время пребывания на дневном свете, также переносят их и в зоне действия заклинания. Несмотря на свое

название, это заклинание не дает действительного дневного света, который может наносить повреждения или разрушать определенных существ (например, вампиров). Если заклинание было наложено на небольшой объект который потом каким-то образом прикрыли, то эффект будет блокирован до тех пор пока объект снова не будет раскрыт.

Заклинание *дневной свет* внесенное в зону действия любого заклинания эффектом действия, которого является тьма (или наоборот), временно прекращает излучать свет.

Контрзаклинанием и рассеивающим заклинанием заклинания *дневной свет* является любое заклинание темноты того же уровня или выше, как например *темнота*.

Добрая Надежда

Очарование (Внушение) [Внушение на Разум]

Уровень: Брд 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур)

Цель: Одно живое существо/уровень; расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Это заклинание вселяет в субъектов сильную надежду. Каждое пораженное заклинанием существо получает +2 бонус морали к спасброскам, броскам атаки, проверкам параметров, навыков, и броскам повреждения оружием.

Контр-заклинанием и рассеивающим *добрую надежду* является заклинание *рушащее отчаяние*.

Добродетель

Превращение

Уровень: Жр 0, Дрд 0, Пал 1

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин.

Спасбросок: Стойкость нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Субъект получает 1 временный хит-поинт.

Добряника

Превращение

Уровень: Дрд 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемые 2d4 свежих ягоды

Длительность: 1 день/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Применение *добряники* на горсть свежее сорванных ягод делает 2d4 из них магическими. Вы (а также любой друид 3-го и выше уровня) можете мгновенно заметить ягоды попавшие под эффект заклинания. Каждая превращенная ягода обеспечивает насыщенность, как будто была нормальной порцией пищи для Среднего существа. Также ягода излечивает 1 пункт повреждений, и может вылечить до 8 хит-поинтов у

одного субъекта в течение 24 часового периода.

Доминирование над Животным

Очарование (Внушение) [Влияет на Разум]

Уровень: Дрд 3, Животные 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно животное

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы способны заколдовать животное, и отдавать ему простые команды, такие как: «Нападай», «Беги» или «Преследуй». Самоубийственные или самоуничижительные команды (включая при-каз о нападении на существо на две и более категорий больше в размере за *доминируемое* животное) просто игнорируются.

Доминирование над животным устанавливает мысленную связь между вами и существом субъектом. Животным можно мысленно управлять до тех пор, пока оно находится в пределах действия диапазона заклинания. Вы не получаете непосредственных сенсорных информационных данных от существа, но вы знаете что оно ощущает. Так как вы направляете животное свои собственным интеллектом, оно способно совершать деяния, которые обычно вне его собственного осмысления, например, манипуляция объектами с помощью лап и рта. Вам нет нужды в абсолютной концентрации контроля на существе, а только если вы собираетесь заставить его сделать что-то, что обычно оно не может делать. Изменение ваших инструкций или отдавание новых команд *доминируемому* существу эквивалентно перенаправлению заклинания, поэтому это действие равно передвижению.

Доминирование над Персоной

Очарование (Внушение) [Влияет на Разум]

Уровень: Брд 4, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Один гуманоид

Длительность: 1 день/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы способны контролировать действия любого гуманоидного существа через телепатическую связь которую вы установили с мозгом субъекта. Если вы и субъект обладаете общим языком, вы можете заставить субъекта выполнить что угодно, но в пределах ограничений его способностей. Если нет общего языка, вы способны общаться лишь с помощью базовых команд, таких как «Подойди ко мне», «Иди туда», «Сражайся», «Стой неподвижно». Вы знаете что ощущает субъект, но вы не получаете непосредственных сенсорных информационных данных от существа, и оно не может с вами телепатически общаться.

Как только в отдала *доминируемому* существу команду, оно начинает стараться выполнить её в первую очередь,

оставляя все свои другие занятия на потом, за исключением тех, что нужны для ежедневного выживания (например сон, принятие пищи и т.д.). Из-за столь ограниченного диапазона действий, проверка Чувства Мотива против КС 15 (вместо КС 25) способна определить, что на поведение субъекта оказывается какое-то влияние очарования (смотрите описание навыка Чувство Мотива на стр. __).

Изменение ваших инструкций или отдавание новых команд *доминируемому* существу эквивалентно перенаправлению заклинания, поэтому это действие равно передвижению.

Концентрируясь полностью на заклинании (стандартное действие), вы получаете полное сенсорное восприятие, которое интерпретировано мозгом субъекта, хотя он все также не способен телепатически общаться с вами. Вы не можете видеть непосредственно через глаза субъекта, поэтому вы получаете не столь точную информацию, как если бы вы были сами в этом месте, но все же вы все равно хорошо осознате о происходящем (субъект прошел через зловонный внутренний двор, субъект поговорил со стражей, стражник посмотрел на него с подозрением, и т.д.).

Субъекты противостоят этому контролю, и любой субъект заставляемый выполнить действия противостественные его природе, получает возможность пройти новый спасбросок с бонусом +2. непосредственно самоуничтожительные приказы просто игнорируются. Как только контроль установлен, диапазон использования не ограничен, пока вы и субъект находитесь на одном и том же плане. Чтобы осуществлять контроль вам не необходимости постоянно видеть субъекта.

Если вы не проводите как минимум 1 раунд на концентрации в заклинании каждый день, субъект получает новый спасбросок, чтобы сбросить с себя доминирование.

Защита от зла или подобное заклинание способно ограничить ваш контроль или телепатическую связь, но такой эффект не сможет предотвратить установку доминирования, или рассеять её.

Доминирование над Чудовищем

Очарование (Внушение) [Влияет на Разум]

Уровень: Маг/Чар 9

Цель: Одно существо

Это заклинание действует как и *доминирование над персоной*, за исключением того, что заклинание не ограничено типом существа.

Доспех Мага

Колдовство (Созидание) [Силовое]

Уровень: Маг/Чар 1

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 час/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Нет

Невидимый, но осязаемый энергетический щит окружает субъекта при активации.

ции *доспеха мага*, дарует ему +4 бонус к КД. В отличие от обычных доспехов, магические не причиняют штрафов КД, шансов провала заклинания, или снижение скорости. С момента, как создан энергетический доспех мага, бестелесные существа не могут игнорировать его, как они делают с обычной броней.

Фокусирование: Лоскут проклепанной кожи.

Древесный Скачок

Превращение

Уровень: Дрд 2, Рджр 3

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Зона: Вы

Длительность: 1 час/уровень или пока не закончится; смотрите текст

Вы получаете способность входить внутрь одного дерева и выходить из другого. Первое и все последующие деревья в которые вы войдете должны быть живыми и соответствовать диаметру который сможет поместить вас в себе. Например, войдя в дуб, вы будете знать, сколько еще подобным деревьев существует в радиусе действия заклинания (смотрите ниже) и где они расположены. Получив эту информацию вы можете выбрать из какого дерева выйти или же отменить заклинание и выйти из того же самого дерева, в которое вы вошли. Вы можете переместиться в любое подходящее дерево в радиусе действия заклинания. Для каждого типа деревьев существует свой радиус, более подробная информация представлена в таблице расположенной ниже.

Тип Дерева	Радиус перемещения
Дуб, ясень, тис	900 м
Вяз, липа	600 м
Другие лиственные	450 м
Любые хвойные	300 м
Остальные	150 м

Вы можете переместиться в одно дополнительное дерево за каждый уровень заклинателя (переход от одного дерева к другому, считается как передвижение лишь в одно дерево). Заклинание длится до тех пор, пока не закончится длительность действия или пока вы не выйдете из дерева. Это означает, что в редком дубовом лесу друид 10-го уровня сможет совершить 10 перемещений и за 10 раундов преодолеть расстояние равное 9 км. Каждое перемещение это полнораундовое действие.

Вы также можете по собственному желанию оставаться внутри дерева не совершая перемещения, до тех пор пока заклинание не закончится. Если дерево, в котором вы находитесь, будет срублено или сожжено, то вы будете уничтожены.

Дробящая Рука Бигби

Заклятие [Сила]

Уровень: Маг/Чар 9, Сила 9

Компоненты: В, С, М, Ф/БФ

Это заклинание действует, как и заклинание, *промежуточная рука Бигби*, за исключением того, что рука способна защищать себя, атаковать или раздавливать одного противника, на которого вы указали.

Дробящая рука способна произво-

дить захват противника, как и *хваткая рука Бигби*. Её бонус захвата равен вашему уровню заклинателя+модификатор вашего Интеллекта, Мудрости или Обаяния (соответственно для магов, жрецов, или чародеев), +12 из-за Силы руки – показатель Силы (35), +4 из-за Большого размера. Рука наносит 2d6+12 пунктов повреждений (постоянных, или временных) при каждой успешной проверке захвата противника.

Как и *промежуточная рука Бигби*, *дробящая рука Бигби* способна защищать себя или применять стремительную атаку против противника как это может сделать *неистовая рука Бигби* при этом *дробящая рука Бигби* получает бонус +18 к проверке.

Направление заклинания на новую цель считается как действие равное передвижению.

Жрецы, которые активируют это заклинание, называют руку в честь своего божества – к примеру, *дробящая рука Св. Кутберта*.

Волебный Материальный Компонент: Скорлупа яйца.

Волебное Фокусирование: Перчатка из змеиной кожи.

Дубинка

Превращение

Уровень: Дрд 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Один касаемый не магический посох или дубинка

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Ваш собственный посох или дубинка становится оружием +1 и получает +1 бонус заколдованности к броску атаки и повреждениям (посох получает эту способность для обоих концов). Заколдованное оружие наносит повреждения как оружие на две категории выше, чем есть на самом деле (так измененные Маленькая дубинка или посох наносят повреждения равные 1d8, Средние 2d6, Большие 3d6) и получает +1 бонус заколдованности. Эффект заклинания сохраняется до тех пор, пока заколдованное оружие находится у вас в руках. Если оружие не находится в ваших руках то оно становится таким же каким было до нанесения заклинания.

Духовное Оружие

Заклятие [Сила]

Уровень: Война 2, Жр 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Магическое оружие силы

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Оружие созданное из чистой силы, материализуется в пространстве и атакует ваших врагов на расстоянии, причиняя 1d8 пунктов повреждений +1 пункт за три уровня заклинателя (максимум +5 на 15-м уровне). Оружие приобретает форму того оружия, которое использует ваше божество, или оружие которое

имеет определенную духовную или символическую ценность для вас (смотрите ниже). Оно имеет тот же радиус поражения и критические множители, что и реальный образец. Оружие атакует тех врагов, которых вы ему укажете, совершая одну атаку в течение каждого раунда в ваш ход. Оно применяет ваш базовый бонус атаки (возможно применение нескольких атак в последующих раундах), плюс модификатор вашей Мудрости в качестве бонуса атаки. Поскольку это оружие атакует как заклинание, а не как оружие, то оно может повреждать существ имеющих снижение повреждений. Кроме того, силовым оружием, оно может поразить бестелесных существ. Оружие всегда атакует по вашему указанию. Оно не может использовать бонус фланкирования, а также не помогает сражающемуся получить его. Ваши отличительные черты (такие как Фокусировка в Оружие) или боевые действия (например стремительная атака) не могут быть использованы для этого оружия. Если оружие вышло за пределы действия заклинания или за пределы видимости, или вы не отдавали ему приказа, то оно автоматически возвращается и парит неподалеку от вас в ожидании дальнейших указаний.

Каждый новый раунд после первого, вы можете перенацелить оружие на другую цель, потратив действие передвижения. Если вы не делаете, этого оружие продолжает атаковать первоначальную цель. Каждый раунд, когда оружие переключается на новую цель, оно получает одну атаку. В последующих раундах оружие может применить множественную атаку, если ваш базовый бонус атаки позволяет ее. Даже в том случае, если *духовное оружие* является стрелковым, оно все равно использует радиус атаки равный зоне диапазона заклинания, а не оружия, переключение на новую цель также требует одного действия передвижения.

Духовное оружие не может быть атаковано или повреждено обычной физической атакой, но *рассеивание магии*, *дизинтеграция*, *сфера уничтожения*, *палочка ликвидации* могут поразить его. КД оружия против касательных атак равен 12 (10+бонус размера для Крошечных предметов).

Если у атакующего существа есть устойчивость к магии, вы проводите проверку уровня заклинателя (1d20+уровень заклинателя) против устойчивости к магии в первую атаку *духовного оружия*. Если существо противостоит, то заклинание будет рассеяно. Если нет, то оружие будет иметь нормальный эффект на это существо на все время длительности заклинания.

Оружие, которое вы получаете в результате действия заклинания, является силовым клоном личного оружия вашего бога, многие из которых имеют свои собственные имена. Жрец не имеющий своего бога, получает оружие в зависимости от его мировоззрения. Жрец с нейтральным мировоззрением и без бога, может создать *духовное оружие* любого мировоззрения, какое именно мировоззрение будет использовано, зависит от того, чем руководствовался жрец в своих поступках в последнее время и на данный момент в частности.

Ниже представлен список оружия которое соответствует определенным богам или мировоззрениям.

Боккоб: Посох, «Посох Боккоба»
Кореллон Ларесийан: Длинный меч, «Сахандриан»
Эхлонна: Длинный лук, «Дженевьер»
Эриснул: Утренняя звезда, «Агония»
Фарланхгун: Посох, «Друг путника»
Гарл Глиттергольд: Боевой топор, «Арумдина»
Грууми: Копье, «Кровавое копье»
Хайрониус: Длинный меч, «Несущий справедливость»
Хекстор: Цеп, «Наказатель»
Корд: Двуручный меч, «Кельмар»
Морадин: Боевой молот, «Молот Духа»
Нерулл: Коса, «Резак Душ»
Обад-Хай: Посох, «Прикосновение Бури»
Олидаммара: Рапира, «Быстрый удар»
Пелор: Тяжелая булава, «Солнечный Скипетр»
Св. Кутберт: Тяжелая булава, «Булава Кутберта»
Векна: Кинжал, «Последняя мысль»
Виш Джас: Кинжал, «Разъединение»
Йондалла: Короткий меч, «Клинок Рога»
Хаос: Боевой топор, «Клинок изменений»
Зло: Легкий цеп, «Каратель душ»
Добро: Боевой молот, «Молот Справедливости»
Закон: Длинный меч, «Меч Правды»

Дыхание под Водой

Превращение

Уровень: Вода 3, Дрд 3, Жр 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М/Бф

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемые живые существа

Длительность: 2 часа/уровень; смотрите текст

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Заколдованные существа способны свободно дышать под водой. Разделите длительность на равные части между всеми существами, которых вы коснулись.

Заклинание не забирает у существ способности дышать при обычной атмосфере.

Волебный Материальный Компонент: Небольшой тростник или кусочек соломинки.

Желание

Универсальная

Уровень: Маг/Чар 9

Компоненты: В, Оп

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Смотрите текст

Зона, Цель, Эффект: Смотрите текст

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Желание одно из могущественных которые могут активировать маг или чародей. Просто говоря громко вслух вы способны изменять реальность в лучшую для себя сторону.

Желание может создать один из следующих эффектов:

- Дублировать любое из заклинаний мага или чародея 8-го или ниже уровня,

принимается, что это заклинание не из запрещенной для вас школы.

- Дублировать любое из заклинаний 6-го или ниже уровня, принимается, что это заклинание не из запрещенной для вас школы.

- Дублировать любое из заклинаний мага или чародея 7-го или ниже уровня, даже из запрещенной для вас школы.

- Дублировать любое из заклинаний 5-го или ниже уровня, даже из запрещенной для вас школы.

- Отменить вредоносные эффекты от большинства других заклинаний, таких как *покорение* или *безумие*.

- Создать не магический предмет стоимостью до 25000 зм в цене.

- Даровать существо +1 врожденный бонус к любому из параметров. От двух до пяти заклинаний *желание* могут немедленно дать существу от +2 до +5 врожденный бонус к показателю параметра (два заклинания +2 бонус, 3 заклинания +3 бонус и т.д.). Врожденные бонусы появляются немедленно, и они не могут быть рассеяны. Примечание: Врожденный бонус не может превышать +5 для одного показателя параметра, врожденные бонусы для параметров не суммируются, поэтому применяется только лучший.

- Снять ранение и поражения. Од-но *желание* может помочь одному существу/уровень заклинателя, и все субъекты излечиваются от одного и того же поражения. Например, вы можете вылечить все повреждения у себя и своих товарищей, или снять все эффекты отравления у всей группы, но не оба эффекта одним *желанием*. *Желание* никогда не восстанавливает утраченный опыт от активации заклинания, или уровень/Телосложение от оживления из погибших.

- Возродить погибшего. Желание способно вернуть к жизни погибшее существо дублируя эффекты заклинания воскрешение. Желание может возродить существо, чье тело было уничтожено, но через применение последовательно двух заклинаний *желание*, одно чтобы восстановить тело, второе для оживления. Желание не может предотвратить потерю уровня персонажа через возвращение к жизни.

- Транспортировать Путешественников. Желание способно перенести одно существо/уровень заклинателя из любого места или плана, в любое другое место или план вне зависимости от местных условий. Нежелающее существо может провести спасбросок Воли, чтобы нейтрализовать эффект, или устойчивость к магии (если есть).

- Снять неудачу. Желание может ликвидировать результаты одного недавнего произошедшего события. Желание совершает переброс любого броска совершенного в течение последнего раунда (включая ваш последний ход). Реальность переформирует себя заново, подстраиваясь под новый результат. Например, желание может отвергнуть успешный спасбросок оппонента, или его успешную критическую атаку (или бросок атаки, или бросок критичности), неудачный спасбросок друга и т.д. однако перебрасывание может оказаться тоже плохим, или ещё худшим, чем исходный бросок. Нежелающее существо может провести спасбросок Воли, что-

бы нейтрализовать эффект, или устойчивость к магии (если есть).

Вы можете попытаться использовать желание для создания ещё более крупных эффектов, чем перечисленные, но проведение этого чревато опасными последствиями. Такое желание дает возможность вашему МП возможность выполнить ваш запрос без выполнения его на все 100%. (Желание может исказить ваши намерения в буквальное но не желаемое выполнение, или провести лишь частичное выполнение). Например, пожелание *посоха мага*, немедленно перенесет вас к текущему обладателю этого посоха. Пожелание бессмертности может привести к тому, что вы будете заключены в секретном сверхизмерительном пространстве (как в заклинании *заклочение*), где вы будете жить «бесконечно».

Дублированный заклинания позволяют как обычно спасброски и устойчивость к магии (но КС спасбросков как для заклинаний 9-го уровня).

Материальный Компонент: Когда желание дублирует заклинание с материальным компонентом стоимостью выше 10000 зм, вы должны обеспечить этот компонент.

Стоимость в Оп: Минимальная стоимость в Оп для одного желания составляет 5000 Оп. Когда желание дублирует заклинание со стоимостью в Оп, вы должны оплатить 5000 Оп или эту стоимость, что выше. Когда желание создает или улучшает магический предмет, вы должны оплатить двойную стоимость Оп для создания или улучшения этого предмета и дополнительные «стандартные» 5000 Оп.

Железное Тело

Превращение

Уровень: Земля 8, Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, М/Бф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 минута/уровень (П)

Это заклинание трансформирует ваше тело в живое железо, что дает вам несколько мощных сопротивляемостей и способностей.

Вы получаете снижение повреждений 15/адамантин. Вы иммунны к слепоте, критическим попаданиям, повреждению параметров, глухоте, болезням, утоплению, электричеству, яду, ошеломлению и всем заклинаниям или атакам, которые воздействуют физиологически или через дыхательные пути пока действует это заклинание. Вы переносите только половину повреждений от кислоты и огня всех видов. Но вы становитесь уязвимы для всех специфических атак, поражающих железных големов.

Вы получаете +6 бонус заколдованности к Силе, но и переносите -6 штраф к Ловкости (до минимального показателя Ловкости 1), ваша скорость снижается на половину. Шанс провала заклинаний становится 50%; штраф к проверке из-за доспехов -8, как если бы вы одеты в полные пластинчатые латы. Вы не можете пить (в том числе и снадобья) или играть на музыкальных духовых инструментах.

Ваши невооруженные атаки наносят повреждения соответственно вашему размеру (1d4 – Маленький персонаж; 1d6 – Средний персонаж) и, проводя их, вы считаетесь вооруженным.

Ваш вес возрастает в 10 раз, поэтому в случае чего вы пойдете ко дну как камень. Однако вы можете выжить даже под ужасным давлением и даже без кислорода на дне океана, пока не закончится длительность заклинания.

Волишебный Материальный Компонент: Небольшой кусочек железа, который когда-то был частью какого-либо железного голема, доспеха героя или боевой машины.

Животное Посланник

Очарование (Внушение) [Ментальное воздействие]

Уровень: Брд 2, Дрд 2, Рджр 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно Крошечное животное

Длительность: 1 день/уровень

Спасбросок: Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Вы заставляете Крошечное существо идти к тому месту, на которое вы указали. Наиболее часто это заклинание используется, для того чтобы животное доставило послание вашим союзникам. Животное не может быть тренированным, или прирученным кем-то ещё, включая талисманов или животных спутников.

Используя не большое количество пищи из рациона животного, вы можете привлечь его или подзвать к себе. Оно слушается или дожидается вашего приказа. Вы умственно воздействуя на животное указываете определенное место, хорошо знакомое вами или местность вокруг вас (к примеру, пик отдаленной горы или устье близлежащей реки). Приказ должен быть не сложным, потому что животное зависит от ваших знаний и не может обойтись без вашего указания. Вы можете прикрепить небольшой объект или записку к посланнику. Затем животное следует к назначенному месту и ждёт, до тех пор, пока заклинание не истечет, после чего животное продолжает свой обычный образ жизни.

На протяжении этого периода ожидания, посланник позволяет приближаться к нему и забирать свиток или знак, который оно принесло. Если записка, предназначенная для союзника в виде послания, то птица или другое крошечное животное, могут проигнорировать ваш приказ. Послание, предназначенное вашему союзнику не даёт специальных способностей ему общаться с животным или читать любое послание (к примеру, если он знает этот язык)

Материальные Компоненты: Немного пищи из рациона животного.

Железодрево

Превращение

Уровень: Дрд 6

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 минута/0,45кг сотворения

Диапазон: 0 метров

Эффект: Объект из *железодрева* весом до 2,25кг/уровень

Длительность: 1 день/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Железодрево – это магическая субстанция, сотворенная друидом из обычного дерева. Оно остается обычным деревом, но приобретает прочность, тяжесть и сопротивляемость огню как сталь. Заклинания, воздействующие на металл или железо (например, *раскаленный металл*), не работают для *железодрева*. Заклинания, воздействующие на дерево (например, *форма дерева*), работают на *железодреве*, хотя последнее не горит. Используя это заклинание с *формой дерева* или проверкой Ремесла, связанного с обработкой древесины, можно создавать деревянные предметы, которые функционируют как стальные. То есть, деревянные пластинчатый доспех или меч будут точными копиями по прочности своих стальных собратьев. Эти вещи друиды могут свободно использовать.

Кроме того, если вы создаете только половину количества от максимально позволенного *железодревом* в заклинании, то любое полученное таким образом оружие, щит или комплект доспехов считается магической вещью с бонусом заколдованности +1.

Материальный Компонент: Дерево в форме предназначенного объекта *железодрева*.

Жир

Колдовство (Созидание)

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель или Зона: Один объект или 3 метровая площадь

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Заклинание *жир* покрывает прочную поверхность слоем скользкого жира. Любое существо в пределах зоны поражения заклинания должно пройти проверку Рефлекса или упасть. Проверка спасброска происходит повторно в ход существа каждый раунд до тех пор, пока оно остается в зоне действия заклинания. Существо может входить и выходить из зоны с жиром при половине своей базовой скорости, проходя при этом проверку Баланса против КС 10. Неудача обозначает, что в этот раунд оно не может передвигаться (и тогда должно пройти проверку Рефлекса или упасть), но неудача в показателе на 5 или более указывает на то, что оно упало сразу без проверки (смотрите для деталей описание навыка Баланс).

МП должен корректировать спасбросок в соответствии с условиями. Например, существо стремительно неслется вниз по наклонной плоскости, которая внезапно стала *жирной*, у него мало шансов избежать эффекта, но его способность покинуть эту зону фактически гарантирована (хочет оно этого, или нет).

Заклинание также можно использовать для того, чтобы образовать жирную оболочку вокруг предмета – веревки, поручней лестницы или рукояток оружия и т.д. Неиспользуемые (не

удерживаемые) материальные объекты всегда попадают под эффект заклинания, но если предмет переносим или удерживаем существом, он получает возможность пройти проверку Рефлекса, чтобы избежать эффекта. Если исходный спасбросок провален, существо немедленно роняет предмет из своих рук. Проверку спасброска следует делать каждый раз, пока существо старается удержать обработанный *жиром* объект в руках. Существо одетое в доспех или одежду обработанные *жиром*, получает +10 условный бонус к проверкам Искусства Побег, и проверкам захвата, когда пытается противостоять или бежать из захвата, или бежать из прижима.

Материальный Компонент: Кусочек

Заботливый Уход

Некроментия

Уровень: Жрец 2, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый труп

Длительность: Один день/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Вы сохраняете останки умершего так, чтобы они не разлагались. Выполнение этого значительно продлевает ограничение времени для поднятия к жизни умершего (смотрите *оживить погибшего*). День проведенный под влиянием этого заклинания, не входит во время ограничения. В дополнение, транспортирование погибшего товарища более удобное.

Заклинание действует также на отрубленные части тела и т.д.

Волишебный Материальный Компонент: Щепотка соли и медная монета на каждый глаз трупа (если они у него есть).

Замедление

Превращение

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо/уровень расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Пораженное существо замедлено передвигается и атакует. *Замедленное* существо может совершить лишь одно стандартное или действие передвижения в каждый свой ход, но ни в коем случае одновременно и то и другое. Кроме того, оно переносит –1 штраф к броскам атаки, КД, и спасброскам Рефлекса. *Замедленное* существо перемещается с половиной своей обычной скорости (округляете до следующего 1,5 м разрыва), что также отражается на способности существа прыгать.

Многочисленное применение *замедления* не дает усиления результата. Контрзаклинанием и рассеивает и *замедление*, заклинание *ускорение*.

Материальный Компонент: Капля черной патоки.

Замедлить Яд

Колдовство (Лечение)

Уровень: Брд 2 Дрд 2, Жр 2, Пал 2, Рджр 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 час/уровень

Спасброски: Рефлекс Нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Субъект временно получает иммунитет к яду. До тех пор пока заклинание действует любой яд, попавший в организм субъекта или любой яд против которого он не защищен прекращает свое действие в течение действия эффектов заклинания. Заклинание *замедлить яд* не излечивает те повреждения которые уже были нанесены ядом раньше.

Замешательство

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 4, Мошенничество 4

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Все существа в взрыве с радиусом 4,5 м

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасброски: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание вводит существ в состояние *замешательства*, так что они не в состоянии осознать, что они делают. Бросьте кубики в соответствии с ниже представленной таблицей, чтобы определить, что будет делать каждое из существ в течении данного раунда.

d% Состояние

01-10	Атакуют заклинателя рукопашным или стрелковым оружием (или приближаются к заклинателю, если атака не возможна)
11-20	Действует нормально
21-50	Ничего не делает кроме невнятного бормотания
51-70	Убегает прочь от заклинателя с максимально возможной скоростью
71-100	Атакуют ближайшее существо (в этом случае талисман принимается, как часть самого существа и не будет атакован)

Персонаж в состоянии *замешательства*, который не может совершать активных действий, просто непонятно бормочет что-то про себя. Атакующее существо в состоянии замешательства не получает никаких особых бонусов против персонажа в *замешательстве*. Любой персонажа в *замешательстве* на которого напали, нападет на напавшего на него в следующем ходу, до тех пор пока находится в состоянии *замешательства*. Отметьте, что персонаж в *замешательстве* не будет проводить благоприятных атак против существа, против которого он не нацелил свои атаки (или из-за своих большинства предыдущих действий, или потому что на него напали).

Волшебные Материальные Компоненты: Набор из трех ореховых скорлупок.

Замешательство, Ограниченное

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно живое существо

Длительность: 1 раунд

Это заклинание поражает одно существо, которое будет в состоянии *замешательства* в течение 1-го раунда. Смотрите заклинание *замешательство*, для того чтобы получить более подробную информацию об эффектах вызываемых данным заклинанием.

Замок Измерений

Защита

Уровень: Жр 8, Маг/Чар 8

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Излучение с радиусом 6 м с центром в указанной точке

Длительность: 1 день/уровень

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы создаете мерцающий барьер, который полностью блокирует любые путешествия между измерениями. К формам перемещения блокируемым данным заклинанием относятся *астральная проекция, мерцание, дверь измерений, эфирный скачок, эфирность, врата, лабиринт, смещение планов, теневое передвижение, телепорт*, а также подобные магические и псионические способности. Если *замок измерений* был сотворен, то никакие путешествия между измерениями внутрь или извне барьера уже не возможны.

Заклинание *замок измерений* не действует на существ, которые уже пребывают в астральном или эфирном состоянии. Заклинание *замок измерений* не действует на существ, которые уже пребывают в астральном или эфирном состоянии. Также оно не сможет защитить от таких наблюдения через межизмерения или атак взглядом василиска. Заклинание *замок измерений* не дает исчезнуть призванным существам до тех пор, пока не пройдет время действия этого заклинания.

Замораживающая Сфера Отилюка

Заклятие [Холод]

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Цель, Эффект, Зона: Смотрите текст

Длительность: Мгновенно или 1 раунд/уровень; смотрите текст

Спасбросок: Рефлекс половина; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Замораживающая сфера Отилюка создает куб ледяной энергии, который исходит из кончиков ваших пальцев в выбранном направлении, где затем взрывается с радиусом 3 метра, нанося по 1d6 повреждений холодом за каждый уровень заклинателя (максимум 15d6) каждому существу в зоне поражения. Элементали (водные) переносят 1d8 по-

вреждений холодом за каждый уровень заклинателя (максимум 15d8).

Если ледяная сфера попадает в водное пространство или что-либо жидкое, состоящее из воды (не включая водные существа), она замораживает жидкость до глубины 15 см и по площади, равной 30м² за уровень заклинателя (максимум 450 м²). Лед держится 1 раунд/уровень заклинателя. Существа, плавающие на поверхности воды, оказываются в ледяной ловушке. Попытка разбить лед занимает полный раунд. Пойманное существо должно сделать проверку Силы против КС 25 или проверку Искусства Побега против КС 25.

По желанию вы можете задержать ледяную сферу после её активации. Это учитывается как касательное заклинание, которое вы задерживаете до разряджения (смотрите стр. __). Вы можете удерживать заряд 1 раунд/уровень заклинателя, но по истечению этого времени *замораживающая сфера* взорвется центром на вас (и вы не получаете никаких спасбросков, чтобы избежать повреждений). Выстреливание сферы в более поздний раунд является стандартным действием.

Фокусирование: Маленькая хрустальная сфера.

Замораживающий Луч

Заклятие [Холод]

Уровень: Маг/Чар 0

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Луч

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Луч замораживающего воздуха и льда исходит из кончика вашего пальца. Вы должны провести успешную стрелковую касательную атаку, чтобы поразить цель. Луч наносит 1d3 пунктов повреждения холодом.

Запрограммированный Образ

Иллюзия (Фикция)

Уровень: Брд 6, Маг/Чар 6

Эффект: Визуальный образ, который не может быть более 6 м.³+3 м.³/уровень (ИФ)

Длительность: Постоянно, пока не инициировано, потом 1 раунд/уровень

Заклинание работает как *безмолвный образ*, но иницируется при определенных условиях. Фикция включает визуальный, слуховой, обонятельный и тепловой эффект, а также понятную речь.

Вы указываете условия, при которых активируется заклинание, (это может быть специальное слово). Событие, которое вызвало иллюзию, может быть общим или специально указанным и детализированным по вашему желанию, но должно основываться на звуках, осязании, запахах или зрительных образах. Иницирующий момент не может быть основан на некотором качестве, не очевидном для органов чувств, таком как мировоззрение (смотрите *магический рот* для детальной информации об иницировании).

Материальные Компоненты: Немного овечьей шерсти и нефритовая пыль стоимостью 25 зм.

Запрос

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Маг/Чар 8

Спасброски: Воля Частично

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание действует аналогично заклинанию *послание*, однако в этом случае послание содержит в себе *внушение* (смотрите заклинание *внушение*), которому существо полу-чатель, просто обязано последовать. Успешный спасбросок Воли нейтрализует эффект *внушения*, однако не может нейтрализовать контакт. Если спасбросок провален, то субъект понимает все, что от него требуется, даже если уровень его параметра Интеллект меньше 1. Если сообщение невозможно понять или оно бессмысленно в соответствии по отношению к субъекту, послание понято, но *внушение* неэффективно.

В сообщении для существа не должно быть больше 25 слов, включая *внушение*. Существо может мгновенно дать короткий ответ.

Материальные Компоненты: Небольшой кусочек медной проволоки и небольшая часть самого субъекта – волосы, кусочек ногтя, и т.п.

Заряд Молнии

Заклятие [Электричество]

Уровень: Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 36 м

Зона: 36 м линия

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлекс половина

Устойчивость к Магии: Да

Вы выпускаете мощный поток электрической энергии, который причиняет по 1d6 повреждений/уровень заклинателя (максимум 10d6) каждому существу в зоне поражения. Заряд начинается с ваших кончиков пальцев.

Заряд молнии воспламеняет горючие вещества и повреждает объекты на пути своего следования. Он может плавить металлы с низкой температурой плавления, такие как: свинец, золото, серебро, медь и бронза. Если нанесенные повреждения пробивают и уничтожают барьер, заряд продолжает перемещаться далее, в пределах своего диапазона; в противном случае заряд обрывается у барьера, как и у других магических эффектах.

Материальный Компонент: Немного меха и янтарная, кристаллическая или стеклянная палочка.

Заточение

Защита

Уровень: Маг/Чар 9

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (смотрите текст)

Устойчивость к Магии: Да

Когда вы активируете *заточение* и прикасаетесь к существу, он заключается в маленькую сферу глубоко под поверхностью земли в состоянии приостанов-

ленной жизнедеятельности (смотрите *временный стазис*). Субъект остается там до тех пор, пока на том месте, где его заточили, не будет сактивировано заклинание *освобождение*. Магический поиск при помощи *кристаллического шара*, или заклинания *определение местонахождения объекта* и подобной ворожбы не показывает, что существо заточено в тюрьму, в отличие от *распознация местоположения*. Заклинание *желание* или *чудо* не освобождают реципиента, но указывают где его местонахождение. Если вам известны имя существа и некоторые факты из его жизни, цель переносит при проверке спасброска штраф –4.

Защита от Добра

Защита [Зло]

Уровень: Жр 1, Зло 1, Маг/Чар 1

Заклинание работает как *защита от зла*, но дает бонусы отклонения и устойчивости против атак добрых существ, и добрые призванные существа не могут коснуться субъекта.

Защита от Заклинаний

Защита

Уровень: Магия 8, Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, М, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: 1 касаемое существо за каждые 4 уровня

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Субъект получает +8 бонус устойчивости к спасброскам против заклинаний и магических способностей (но не против сверхприродных и экстраординарных способностей).

Материальный Компонент: Алмаз, стоимостью 500 зм, который нужно растолочь, а затем обсыпать цели заклинания.

Фокусирование: Один алмаз стоимостью 1000 зм за каждое существо, которое будет под защитой. Каждый субъект должен носить один из камней на время длительности заклинания. Если камень потерян, то заклинание заканчивается для отдельного субъекта.

Защита от Закона

Защита [Хаос]

Уровень: Жр 1, Маг/Чар 1, Хаос 1

Заклинание работает как *защита от зла*, но дает бонусы отклонения и устойчивости против атак законных существ, и законные призванные существа не могут коснуться существа.

Защита от Зла

Защита [Добро]

Уровень: Добро 1, Жр 1, Маг/Чар 1, Пал 1

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Нет; смотрите текст

Заклинание охраняет существо от атак

злых существ, ментального контроля и от призванных существ. Оно создает магический барьер вокруг субъекта расстоянием 0,3 метра. Барьер движется с субъектом и обладает тремя важными эффектами.

Первый: Субъект получает +2 бонус отклонения к КД и +2 бонус устойчивости к спасброскам. Оба бонуса действуют против атак злых существ и производимых ими эффектов.

Второй: Этот барьер блокирует попытку обладать защищенным существом (например, заклинанием магического сосуда), или осуществления ментального контроля над существом (включая очаровывающие эффекты внушения и чар, которые дают заклинателю контроль над субъектом, например, *доминирование над персоной*). Защита не предотвращает эффекты, нацеленные на существо, но устраняет эффект на время длительности заклинания. Если *защита от зла* заканчивается раньше, чем эффекты ментального контроля, контролирующий может подчинить себе контролируемое существо. Также барьер не пропускает энергию, враждебную жизни, но не удаляет её, если она уже была в области воздействия. Второй эффект работает независимо от мировоззрения.

Третий: Заклинание предотвращает физический контакт с призванными существами. Это значит, что атаки природным оружием этих существ терпят неудачу, и они отскакивают, если при атаке касаются защищенного существа. Добрые призванные существа иммунны к этому эффекту. Защита от контакта с призванным существом заканчивается, когда защищенное существо проводит атаку или пытается оттолкнуть барьером существо. Устойчивость к магии позволяет существам преодолеть барьер и коснуться защищаемого.

Волшебный Материальный Компонент: Щепотка измельченного в порошок серебра, которым вы очерчиваете на полу (или земле) круг диаметром 0,9 метра вокруг защищаемого существа.

Защита от Стрел

Защита

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 час/уровень или до разряджения

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Зачарованное существо получает устойчивость к стрелково-метательному оружию. Субъект получает снижение повреждений 10/магия против стрелково-метательного оружия, (это заклинание не дает вам способности повреждать существ с подобным снижением повреждений). Как только заклинание поглощается в общем 10 повреждений/уровень заклинателя (максимум 100 пунктов), оно разряжается.

Фокусирование: Кусочек панциря черепахи.

Защита от Хаоса

Защита [Закон]

Уровень: Жр 1, Закон 1, Маг/Чар 1, Пал 1

Закливание работает как *защита от зла*, но дает бонусы отклонения и устойчивости от атак хаотичных существ, а хаотичные призванные существа не могут коснуться субъекта.

Защита от Энергии

Защита

Уровень: Дрд 3, Жр 3, Защита 3, Маг/Чар 3, Рджд 2, Удача 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 10 мин./уровень или до разряджения

Спасбросок: Стойкость нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Защита от энергии дает временный иммунитет к типу энергии, выбранной вами при активации (кислота, холод, электричество, огонь, звук). Когда закливание поглощает 12 повреждений/уровень заклинателя от энергии (максимум 120 повреждений на 10-м уровне), оно разряжается.

Примечание: *Защита от энергии* перекрывает и не суммируется с эффектом *устойчивости к энергии*. Если персонаж под воздействием *защиты от энергии* и *устойчивости к энергии*, то заклинание *защиты* поглощает повреждения перед тем, как его сила истощится.

Землетрясение

Заклятие [Земля]

Уровень: Жр 8, Дрд 8, Земля 7

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Цель: Распирение в радиусе 24 м (С)

Длительность: 1 раунд

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Когда вы применяете *землетрясение*, происходит сильный, но строго локализованный толчок земли. Сотрясение сбивает с ног существ, разваливает здания, создает трещины в земле и т.д. Эффект длится 1 раунд, в течение которого существа находящиеся на земле не могут передвигаться или атаковать. Заклинатель стоящий на поверхности должен пройти проверку Концентрации (КС 20+уровень заклинания) или потерять любое активированное на данный момент заклинание. Землетрясение поражает всю поверхность, растительность, здания и существ в зоне поражения. Специальный эффект заклинания *землетрясение* зависит от природы поверхности в которой оно применяется.

Пещеры, Полости или Туннели: Закливание обваливает своды, нанося 8дб дробящих повреждений любому существу, которое попало под обвал (КС Рефлекса 15 для половины) и придавливает существо под грудой обломков (смотрите ниже). Примененное *землетрясение* на свод очень большой пещеры, может нести угрозу и тем, кто находится вне зоны поражения, так как они могут пострадать от падающих обломков.

Утесы, Выступы: *Землетрясение* разрушает утесы, создавая обвалы и оползни которые опускаются вниз.

Примененное *землетрясение* на утес расположенный на 30 метровой высоте, сбросит его обломки к подножию выступа. Любое существо на пути обвала переносит 8дб дробящих повреждений (КС Рефлекса 15 для половины) и придавлено под грудой обломков (смотрите ниже).

Открытая Поверхность: Каждое существо, которое находится в зоне поражения, должно пройти проверку Рефлекса против КС 15, или упасть. На земле появляются расщелины, и у каждого из существ существует 25% шанс, что оно свалится в неё (КС 20 для Рефлекса, чтобы избежать падения). В конце заклинания все расщелины закрываются, убивая всех существ, которые свалились в них.

Здания: Любое здание стоящее в зоне поражения переносит 100 повреждений, что достаточно, чтобы завалить обычный деревянный или из каменной кладки дом, но выстроенное из цельного камня или укрепленной кладки здание. Прочность не понижает количество повреждений, и делится на половину, как это обычно происходит с объектами. (Для деталей по хит-поинтам стен и т.д. смотрите *Руководство Мастера Подземелий*). Любое существо, попавшее под обвал здания переносит 8дб дробящих повреждений (КС Рефлекса 15 для половины) и придавлено под грудой обломков (смотрите ниже).

Река, Озеро или Топь: Под поверхностью воды раскрываются трещины, засасывая в себя воду в пределах диапазона поражения, и формируя зыбучую поверхность. Дно топей или болот превращается в зыбучие пески на длительность заклинания, засасывая здания и существ. Каждое существо в пределах зоны поражения должно пройти проверку Рефлекса против КС 15, или быть засосанным в грязь или зыбучую землю. В конце заклинания окружающая зону поражения вода устремляется на место засосанной, и есть вероятность, что она утопит засосанных в грязь существ.

Придавленный под Обломками: Любое существо прижатое под обломками переносит по 1дб временных повреждений в минуту. Если придавленный персонаж впадает в бессознательное состояние, он или она должен пройти проверку Телосложения против КС 15, или переносить 1дб пунктов постоянного повреждения каждую минуту до тех пор пока не освобожден, в противном случае он погибает.

Зеркальный Образ

Иллюзия (Фикция)

Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично; смотрите текст

Цель: Вы

Длительность: 1 минута/уровень

Несколько Ваших иллюзорных двойников появляются рядом с вами и запутывают врагов, так как последние не знают, какую цель атаковать. Фантомы остаются возле вас и исчезают, когда в них попадают.

Зеркальное отражение создает 1д4+1 за каждые 3 уровня заклинателя образа (максимум 8 образов). Эти фикции от-

деляются от вас и остаются в группе на расстоянии друг от друга или от вас не более 1,5 метра. Вы можете двигаться внутри них или сквозь них. Когда *зеркальное отражение* отделяется от вас, наблюдатели не могут ни визуально, ни на слух отличить, где вы, а где иллюзия. Фикции также могут проходить сквозь друг друга. Они подражают вашим действиям, притворяются, что атакуют заклинаниями, когда вы их активируете, притворяются что, пьют зелья, когда вы их пьете, что левитируют, когда вы левитируете, и т.д.

Противники, пытающиеся атаковать вас или активировать на вас заклинания, должны выбрать из неразличимых между собой целей. В общем, бросайте кубик, чтобы случайно определить, является ли цель реальной или иллюзорной. Любой удачный бросок атаки против фантома, разрушает его. КД фикции = 10+ваш модификатор размера+ваш модификатор Ловкости. Фикции обычно реагируют на заклинания, воздействующие на зону (например, выглядят горящими или мертвыми после применения на них *шара огня*).

Передвигаясь, вы можете слиться с фикциями и разделяться вновь, чтобы враги, которые определили, какой образ реален, вновь запутались.

Нападающий должен видеть образы, чтобы быть обманутым ими. Если вы невидимы или нападающий закрывает глаза, заклинание остается без эффекта (неспособный видеть переносит те же штрафы, что и ослепленный).

Зловонное Облако

Колдовство (Созидание)

Уровень: Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Облако в расширении с радиусом 6, и в высотой 6 м

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание аналогично заклинанию *облако тумана*, за тем лишь исключением, что пары возникающие в облаке вызывают тошноту. У живых существ попавших в зону действия этого облака возникает чувство тошноты. Это состояние длится до тех пор, пока жертва не выйдет за пределы облака и 1д4+1 раунда после этого (Бросок производится отдельно для каждого испытывающего тошноту персонажа). Каждое существо успешно прошедшее спасбросок и все еще находящиеся на территории распространения эффектов *вонючего облака* обязаны проходить проверку в течение каждого последующего раунда в этой зоне.

Закливание *зловонное облако* может быть постоянным при применении на него заклинания *постоянство*. Постоянное *зловонное облако* развеивается ветром, восстанавливается спустя 10 минут.

Материальный Компонент: Протухшее яйцо, или несколько лепестков протухшей капусты.

Знание Легенд

Ворожба

Уровень: Брд 4, Знание 7, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М, Ф

Время Активации: Смотрите текст

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: Смотрите текст

Знание легенд предоставляет информацию о легендах, связанных с важными людьми, местами или предметами. Если этот человек рядом, а предмет под руками или вы находитесь в интересующем вас месте, то время активации только 1d4×10 минут. Если у вас есть лишь детальная информация о человеке, месте или предмете, то время активации занимает 1d10 дней и полученное знание менее полное и подробное (хотя часто это дает достаточно информации, чтобы найти данного человека, предмет или место и улучшает знание легенд в следующий раз). Если вам известны только слухи, то время активации увеличивается до 2d6 недель, в результате чего — расплывчатая и неполная информация (впрочем это лучше чем просто слухи и позволяет получить более подробную информацию при следующей активации знание легенд).

Во время активации нельзя заниматься ничем кроме обычных дел (еда, сон и т.д.). По окончании ворожбы вы знаете легенды, существующие на настоящее время, те которые были забыты, или те о которых вообще не было известно. Если персона, предмет или место никогда не упоминались в легендах, то вы не получаете никакой информации. Согласно правилам персонажи 11 и выше уровня считаются легендарными, а также в легенды входят существа, с которыми они были связаны, важные магические предметы, которые они носили, и места, где происходили основные события их жизни.

Примеры результатов знание легенды:

Ворожба относительно таинственного магического топора, который вы держите в руках: «Горе злодеям, протянувшим руки к топору, ибо даже рукоять отрубил руку злодея. Лишь истинный сын или дочь Камня, любящие Морадина и любимые им, могут пробудить силы топора, и лишь произнеся волшебное слово «Рудногг»»

Ворожба о легенде паладина, о котором вам известна детальная информация: «Ванашон отказался от славной смерти и долга жизни. Он терпеливо ждет под Забытой Горой.» (Паладин был обращен в камень в пещерах под горой).

Ворожба о древних развалинах, о которых вы нашли лишь былое упоминание в какой-то поврежденной книге: «Чародейка, зовущая себя Руфь, построила библиотеку без слов и храм без богов. Тот, кто прочтает, и тот, кто помолиться, разрушит это за одну ночь и один день.» (Этих подсказок должно хватить, чтобы вы обнаружили больше деталей, которые понадобятся для лучшей активации знания легенд).

Материальный Компонент: Благовония стоимостью не менее 250 зм.

Фокусирование: 4 полосы слоновой кости стоимостью 50 зм каждая, сложенные в виде прямоугольника.

Зона Правды

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Жр 2, Пал 2

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 ур.)

Зона: Эманация с радиусом 6 м

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Существа оказавшиеся в или вошедшие зону действия заклинания могут говорить только правду. Каждое существо, подвергшееся действию эффекта заклинания может совершить спасбросок когда заклинание было активировано, или когда существо впервые пересекло границы области действия эффектов заклинания. Существа осознают о присутствии этих чар. Поэтому они могут избегать ответов на вопросы, на которые они в обычном случае ответили бы неправду, или будут давать уклончивые ответы оставаясь в пределах ограничения рамок правды. Существа, покинувшие зону действия эффектов заклинания, свободны, говорить, так, как им вздумается.

Зона Тишины

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 4

Компоненты: В, С

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Лично

Зона: Эманация с радиусом 1,5 м от вас

Длительность: 1 час/уровень (П)

Вы можете создать зону тишины в радиусе 1,5 м от вас, так что никто извне не сможет услышать то, о чем вы и те кто в зоне воздействия говорите, или впустить любые иные звуки извне включая зависящие от языка эффекты и звуковые эффекты такие как команда или крик. Этот эффект сконцентрирован на вас и перемещается вместе с вами. Каждый вошедший в зону мгновенно становится субъектом ее эффектов, однако если он покинет ее, все эффекты аннулируются. Успешная проверка навыка Отслеживания для чтения по губам, все также может помочь вам понять о чем идет речь даже если объект находится под действием заклинания область тишины.

Идентификация

Ворожба

Уровень: Брд 1, Магия 2, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 час

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый объект

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Заклинание распознает все магические свойства одного волшебного предмета, включая как активировать его функции (если есть), и как много зарядов осталось (если они ещё остались).

Идентификация не воздействует на артефакты (подробная информация об артефактах в Руководстве Мастера Подземелий).

Волшебный Материальный Компонент: Жемчужина стоимостью не ме-

нее 100 зм, растолченная и размешанная с совиным пером в вине; жидкость необходимо выпить перед активацией.

Изгнание

Защита

Уровень: Жр 6, Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 ур.)

Цели: Одно или более экстрапланарных существ, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Заклинание изгнание более мощная версия заклинания высвобождение. Оно наделяет вас силой изгонять экстрапланарных существ из вашего родного плана. Вы способны изгнать существ с 2 КХП за каждый уровень заклинателя. Вы можете повысить шансы заклинания на успех, при этом вы должны иметь хотя бы один предмет или вещество, которое цель ненавидит и боится. За каждый такой объект или вещество, вы получаете бонус +1 к проверке вашего уровня заклинателя, чтобы преодолеть устойчивость существа к магии (если есть), КС спасброска повышаете на 2. К примеру, если это заклинание наложено на демона, который ненавидит свет и уязвим к холодному железному оружию и святой воде, вы можете использовать железо, факел, святую воду, чтобы наложить это заклинание. Эти три предмета дадут вам бонус +3 к проверке вашего уровня заклинателя, чтобы преодолеть его устойчивость к магии и повысят КС спасброска на 6 пунктов.

На усмотрение МП, определенные редкие предметы могут использоваться дважды, они дают удвоенные бонусы, (каждый дает бонус +2 к проверке уровня заклинателя, чтобы преодолеть устойчивость к магии существа и повышают КС на 4).

Волшебное Фокусирование: Любой предмет, который противен существу (необязательное условие, смотрите выше).

Излечение

Колдовство (Лечение)

Уровень: Дрд 7, Жр 6, Лечение 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Излечение дает вам возможность передать положительную энергию существу и вылечить повреждение. Оно немедленно прекращает любые из следующих состояний: повреждение параметра, слепоту, замешательство, изумление, ошарашивание, глухоту, болезнь, тошноту, усталость, изнеможденность, слабоумие, безумие, ошеломление, отравление. Оно также излечивает 10 хит-поинтов повреждения за уровень заклинателя до максимума 150 на 15 уровне.

Излечение не снимает негативные уровни и не восстанавливает навсегда высосанные пункты параметров.

торые с ним происходили. Например, он может вспомнить каждое слово из 5 минут разговора или каждую деталь из прочитанной книги.

- Изменяет детали события, произошедшего с субъектом.

- Добавляет память о тех событиях, которые никогда не происходили с субъектом.

Активация заклинания занимает 1 раунд. Если субъект проваливает спасбросок, вы продолжаете заклинание еще 5 минут (период времени, равный тому, который вы хотите изменить), визуализируя воспоминания, которые вы изменяете для субъекта. Если Ваша концентрация нарушена до окончания визуализации или если субъект покидает за это время диапазон заклинания, то заклинание потеряно.

Измененная память не обязательно влияет на действие субъекта, особенно если это противоречит его естественным склонностям. Нелогичное изменение памяти, такое как субъект вспоминает, что очень любит пить яд, отвергается существом как дурной сон, или бред после глубокой пьянки. Более полезное применение *изменения памяти* включают внедренные воспоминания о дружеских встречах с вами (субъект благосклонно относится к вам), изменение деталей приказов, данных субъекту его начальником, или стирание памяти субъекта о том, что он видел вас или вашу команду. МП решает, является ли измененная память слишком бессмысленной, чтобы повлиять на субъекта.

Изменить Посох

Превращение

Уровень: Дрд 7

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый посох

Длительность: 1 час/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы способны преобразовать специально подготовленный посох в Огромное существо, похожее на трианта, высотой 7,2 м, когда опускаете конец посоха в землю и произносите особую команду для окончания активации заклинания. Ваш посох превращается в существо, которое очень похоже и сражается так же как триант (смотрите *Справочник Монстров*). Посох-триант защищает вас и подчиняется любой голосовой команде. Хотя, по сути он не является настоящим триантом, посох-триант не способен общаться с настоящими триантами и контролировать деревья. Если посох-триант уменьшен до 0 или меньше хит-поинтов, он рассыпается в щепки, а посох разрушается. После окончания заклинания посох возвращается в свое нормальное состояние (или когда заклинание прекращено), и этот посох можно вновь использовать при очередной активации данного заклинания. Когда создается, посох-триант всегда полон сил, несмотря на любые ранения, которые он перенес во время предыдущего создания.

Фокусирование: Посох, который необходимо перед использованием специально подготовить. Посох должен быть изготовлен из крепкого дерева: ясеня, дуба, или тиса после ему следует пре-

Если использовать против нежити *излечение* будет действовать как *ущерб*.

Излечение, Массовое

Колдовство (Лечение)

Уровень: Жр 9, Лечение 9

Диапазон: Ближний (7,5м.+1,5м./2ур.)

Цель: Одно или несколько живых существ на расстоянии друг от друга не более 9 м

Это заклинание действует как *излечение*, за исключением указанного выше. Максимальное число хит-поинтов, восстанавливаемых каждому существу – 250.

Излечение Скакуна

Колдовство (Лечение)

Уровень: Пал 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Ваш скакун

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Заклинание работает как *излечение*, но воздействует только на особого скакуна паладина (обычно боевой конь).

Излечить Болезнь

Колдовство (Лечение)

Уровень: Дрд 3, Жр 3, Рджр 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость нейтрализует, безвредно

Устойчивость к Магии: Да, безвредно

Заклинание излечивает все болезни, от которых страдает субъект. Оно также убивает паразитов, включая зеленую слизь и т. д. Некоторые специальные болезни могут быть не подвержены этому заклинанию или излечиваемы только заклинателем уровнем равного и выше.

Примечание: так как длительность заклинания мгновенная, это не предотвращает повторного заражения той же болезнью.

Изменить Память

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 раунд; смотрите текст

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 живое существо

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы проникаете в разум субъекта и изменяете до 5 минут его памяти следующим образом:

- Удаляете всю память о событии, которое произошло с субъектом. Это заклинание не может нейтрализовать *очарование*, *покорение*, *принуждение* и тому подобные заклинания.

- Позволяет субъекту вспомнить с поразительной точностью события, ко-

дать форму, и отполировать (этот процесс занимает 28 дней). Вы не способны усиленно путешествовать или заниматься усиленной активностью, пока придаете форму посоху, и наносите на него резьбу.

Изоляция

Защита

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Одно добровольное касаемое существо или объект (более 0,6 м²/уровень)

Длительность: Один день/уровень (Б)

Спасбросок: Нет или Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Нет или Да (объект)

Когда активируете это заклинание, оно не только предотвращает работу жреческих заклинаний, которые пытаются обнаружить или определить местонахождение существа или объекта, на которые воздействует заклинание *изоляция*, оно также делает существо или объект невидимым (как заклинание *невидимость*) для любой формы зрения. *Изоляция* способно скрыть секретную дверь, подвал с сокровищами, и все подобное. Заклинание не предотвращает возможность раскрытия существа или объекта осязаемым способом или используя другие различные способы (к примеру, *облачение глаз* или *приукрашенное зрение*). Существо, находящееся под воздействием заклинания *изоляция*, становится коматозным и находится в состоянии приостановленной жизни, не подозревая об его окружении, пока не завершится заклинание или не будет рассеяно.

Примечание: Спасбросок Воли предотвращает наложение заклинания *изоляция* на магический или обыкновенный предмет. Нет такого спасброска или жреческого заклинания, которые позволили бы увидеть *изолированное* существо или предмет.

Материальный Компонент: Ресницы василиска, резиновый клей, и небольшое количество известкового раствора.

Изумить

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 0, Маг/Чар 0

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо гуманоид с 4 КХП или меньше

Длительность: 1 раунд

Спасбросок: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание затуманивает разум одного существа гуманоида с 4 КХП или меньше, таким образом что оно не может предпринимать каких либо действий. Гуманоиды с 5 КХП или более не подвергаются действию этого заклинания. Изумленный субъект не является парализованным, поэтому атакующий не получает никаких дополнительных бонусов против него.

Материальные Компоненты: Кусочек шерсти или подобного вещества.

Изумить Чудовище

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2

Диапазон: Средний (30 м +3,5 м/ур.)

Цель: Одно живое существо с 6 КХП или меньше

Это заклинание действует аналогично заклинанию *изумить*, за тем лишь исключением, что действует на любых живых существ любого типа. Существа с КХП 7 и более не подвержены действию эффектов заклинания.

Иллюзорная Надпись

Иллюзия (Фантом) [Воздействие на Разум]

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 минута или дольше (смотрите текст)

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый объект весом не более 4,5 кг.

Длительность: 1 день/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует (смотрите текст)

Устойчивость к Магии: Да

Вы записываете указание или иную информацию на пергамент, бумагу или любой иной подходящий для записей материал. *Иллюзорная надпись* принимает форма письма на ином языке или магический язык. Только определенная персона или (несколько существ), указанная вами в момент активации, сможет прочесть написанное, оно совершенно непонятно для других персонажей, но иллюзионист сможет опознать в ней *иллюзорную надпись*.

Любое неуполномоченное существо, пытающееся прочесть надпись, вызывает сильный иллюзорный эффект, и должно пройти проверку спасброска. Если он удачен, существо может отвернуться с ощущением легкого головокружения. Если неудачен – существо подчиняется внушению, встроенному в надпись в момент создания иллюзорного текста. Внушение длится всего 30 мин. Обычно это «Закрой эту книгу и уходи», или «Забудь о существовании этой книги» и т.д. Успешное *рассеивание магии* заставляет исчезнуть *иллюзорную надпись* вместе со скрытым в ней тайным посланием. Это послание можно прочесть при помощи комбинации заклинаний *истинное зрение* и *чтение магии* или *понимание языков*.

Время активации зависит от того, как долго будет писаться необходимое послание, но оно всегда составляет не менее 1 минуты.

Материальный Компонент: Свинцовые чернила (стоимостью не менее 50 зм).

Иллюзорная Стена

Иллюзия (Фикция)

Уровень: Маг/Чар 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Эффект: Образ 0,3 м.×3 м.×3 м

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Воля неверие (при взаимодействии с образом)

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание создает иллюзию стены, пола, потолка или подобной поверхности. На вид она абсолютна реальна, но физические объекты могут без труда проходить сквозь неё. Когда заклинание используется чтобы скрыть ямы, ловушки или обычные двери, любые способы обнаружения не требующие зрения, работают нормально. Прикосновение или попытки исследования истинной природы поверхности не заставляют иллюзию исчезать.

Иммунитет к Заклинаниям

Защита

Уровень: Жр 4, Защита 4, Сила 4

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

(безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Опекаемая цель получает иммунитет к одному особенному заклинанию за каждые 4-е уровня заклинателя. Выбранное заклинание должно быть не выше 4-го уровня. Существо, на которого было применено данное заклинание, получает полную неуязвимость от заранее выбранного заклинания или заклинаний. Однако это заклинание дает защиту только от тех заклинаний, где возможна устойчивость к магии. Заклинание *иммунитет к заклинаниям* защищает против заклинаний, магических эффектов магических предметов, и врожденных магических эффектов существ. Оно не дает защиты от сверхприродных или экстраординарных способностей, как оружие дыхания или атаки взглядом. Защита дается только против одного специально выбранного заклинания, не против всей сферы или школы, или группы похожих заклинаний. Так, существо получившее иммунитет к заклинанию *заряд молнии* будет по-прежнему подвергаться эффектам таких заклинаний как *шокирующий захват* или *цепь молний*.

Одновременно на существо можно применить только одно из заклинаний *иммунитет к заклинаниям* или *увеличенный иммунитет к заклинаниям*.

Иммунитет к Заклинаниям, Увеличенный

Защита

Уровень: Жр 8

Это заклинание действует аналогично заклинанию *иммунитет к заклинаниям*, за исключением того, что защищает от заклинаний 8-го уровня и ниже.

Одновременно на существо можно применить только одно из заклинаний *иммунитет к заклинаниям* или *увеличенный иммунитет к заклинаниям*.

Имплозия

Заклятие

Уровень: Жр 9, Разрушение 9

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно телесное существо/раунд

Длительность: Концентрация (до 4-х раундов)

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы создаете разрушительный резонанс в теле существа. Каждый раунд когда вы концентрируетесь, вы заставляете взглядом взорваться одно существо, тем самым убивая его. (Так как эффект мгновенный, его нельзя рассеять магией).

Вы можете нацелиться на конкретное существо только один раз за каждую активацию заклинания.

Имплозия не действует на бестелесных существ, или существ в газообразной форме.

Индукцированная Вибрация

Заклятие [Звук]

Уровень: Брд 6

Компоненты: В, С, Ф

Время активации: 10 мин.

Диапазон: Касание

Цель: Одно свободно стоящее строение

Длительность: До 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Настроив себя, на какое либо свободно стоящее строение, вроде здания, моста или дамбы, вы можете вызывать звуковые вибрации которые могут нанести ему повреждения. Звук наносит выбранному вами строению 2d10 пунктов повреждений в течение каждого раунда. (Прочность строения не влияет на получаемые повреждения). Во время активации заклинания вы можете выбрать какова будет его длительность, иначе оно будет длиться 1 раунд/уровень заклинателя. Если целью заклинания будет выбрано не свободно стоящее строение, а например склон холма, то окружающая масса камней и земли рассеет эффект и повреждения не будут нанесены.

Заклинание *индукцированная вибрация* не производит эффекта на существ (включая механизмов). Так как выбранное здание является не удерживаемым, то оно не проводит спасбросок против заклинания.

Фокусирование: Резонирующая вилка.

Инфекция

Некромантия [Зло]

Уровень: Жр 3, Дрд 3, Маг/Чар 4,

Разрушение 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Прикосновение

Цель: Одно живое существо, к которому прикоснулся заклинатель

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Стойкость Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Субъект мгновенно (без инкубационного периода) заражается болезнью, эффекты от которой определяются из таблицы представленной ниже. КС определяет последующие спасброски (для первоначального спасброска используются КС заклинания *инфекция*).

Болезнь	КС	Повреждение
Слепящая слабость	16	1d4 Сила ¹
Лихорадка	16	1d6 Мудр
Гниющий озноб	12	1d3 Ловк и
		1d3 Тело
Горячка мозга	12	1d4 Интл
Красная ломка	15	1d6 Сила
Конвульсии	13	1d8 Лов
Слизистая погибель	14	1d4 Тело

1 Каждый раз, когда жертва переносит 2 или больше поунктов повреждений от слепящей слабости, он или она должны пройти вторую проверку Стойкости (используя КС спасброска для болезни), или на постоянно ослепнуть.

Для более подробного изучения каждой болезни и ее основных эффектов смотрите *Руководство Мастера Подземелий*.

Исгнуть Дерево

Превращение

Уровень: Дрд 2

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: 1 Маленький деревянный объект/уровень, все в пределах радиуса в 6 м

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Вы заставляете дерево извиваться и искривляться, навсегда уничтожая его прямую форму и силу. Искривленная дверь раскрывается (или заклинивает, из-за чего необходимо пройти проверку Силы, чтобы открыть, на ваше усмотрение). Лодка и корабль пускает течь. Искривленное рукопашное оружие переносит —4 штраф к броскам атаки.

Вы можете согнуть один Маленький или меньший объект/уровень заклинателя (такой как вагон телеги, или арбалет человека), или его эквивалент. Средний объект (такой как весло или копые человека) принимается как два Маленьких объекта. Большой объект (такой как весельная лодка или дубина холмового великана) принимается как четыре, Огромный (телега или утренняя звезда облачного великана) как восемь, Гигантский (килевая лодка) как шестнадцать, и Колоссальный объект (как обычное судно) как тридцать два.

Альтернативно, вы можете выпрямить дерево (эффективно убрав искривление), выпрямив дерево которое было искривлено этим заклинанием или другим эффектом. *Собрать воедино* с другой стороны, не сможет исправить искривленный предмет.

Вы можете соединять несколько последовательных заклинаний *исгнуть дерево*, для искривления (или выпрямления) объекта, который слишком крупный, чтобы вы его согнули с одного применения. Например, друид 8-го уровня может активировать два *исгнуть дерево*, чтобы согнуть Гигантский объект, или четыре таких заклинания, чтобы согнуть Колоссальный объект. До тех пор пока объект окончательно не согнут, он не переносит никаких побочных эффектов.

Искушение

Защита

Уровень: Дрд 5, Жр 5

Компоненты: В, С, М, Ф, БФ, Оп

Время активации: 1 час

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание устраняет тяжесть злых поступков или преступлений. Существо, ищущее искупление должно искренне раскаиваться и желать того чтобы установилась справедливость в совершенных им преступлениях. Если существо невольно принуждено делать злые поступки или это одна из форм вынуждения, то *искупление* нормально действует, и при этом вам оно ни во что не обходится. Однако, в случае того, если существо умышленно сделало преступление, или злой поступок, осознавая всю злую природу, вы должны пожертвовать вашему божеству 500 единиц опыта на то чтобы вам разрешили уничтожить его бремя. Если существо истинно раскаивается перед наложением заклинания *искупление* на него, множество заклинателей вначале поручают существу выполнить определенное задание (смотрите *порабощение/поиск*) или определяют существу наказание, прежде чем активировать на него *искупление*.

Искушение можно наложить на одну или несколько целей, это зависит от выбранной версии:

Возвращение Магически Измененного Мировоззрения: Если существо магически изменило его мировоззрение, *искупление* возвращает его прежнее мировоззрение, при этом вы не затрачиваете единицы опыта.

Восстановление Класа: Паладин который потерял свой класс, из-за неохотного или невольного совершенного ним поступка, может восстановить свой класс благодаря этому заклинанию.

Восстановление Магических Сил Друида или Жреца: Друид или жрец который потерял свою способность активировать заклинания, потому что подвергся гневу своего божества, может вернуть свои магические силы, ища *искупления* у другого жреца поклоняющегося тому же божеству или у другого друида. Если его поступок был умышленным, жрец налагающий заклинание, жертвует 500 опыта, чтобы искупить существо. Если поступок был не умышленным, то жрец не теряет опыт.

Искушение или Искушение: Вы можете наложить это заклинание на существо с противоположным мировоззрением, и попытаться изменить его мировоззрение, похожее на ваше. Предполагаемый субъект должен присутствовать для полного процесса активирования заклинания. После окончания заклинания, субъект свободно выбирает остаться ему со своим первоначальным мировоззрением или принять ваш выбор и изменить мировоззрение на такое как у вас. Никакое заточение, принуждение или магическое влияние не заставит субъект принять новое мировоззрение, если оно не желает менять свое старое мировоззрение. Это заклинание не действует на внешних (или любых существ, которые не способны изменить свое мировоззрение).

Хотя описание заклинания указывает на злые деяния, *искупление* также применимо против любого существа, которые совершили поступки противоречащие его мировоззрению, какими бы не были поступки, злыми, добрыми, законными или хаотичными.

Примечание: Обычно изменение мировоззрения находится под властью игрока (для ИП) или МП (для НИП). Это использование *искупления* дает возмож-

ность персонажу изменить неожиданно и безвозвратно его мировоззрение.

Материальный Компонент: Горящий ладан.

Фокусирование: В дополнение к вашему священному символу или обычному божественному фокусированию, вам необходимо иметь несколько бусинок из ожерелья игрока (или предмет другого игрока, к примеру, молитвенник или церковный образок) стоимостью не менее 500 зм.

Стоимость Оп: Когда вы активируете за существо чья вина была результатом предумышленного действия, это обойдется вам в 500 Оп за активацию (смотрите выше).

Испепеляющий Луч

Заклятие [Огонь]

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффекты: Один или более лучей

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы поражаете ваших врагов при помощи огненных лучей. Вы можете применить один луч + один за четыре уровня после 3-го (максимум 3-и луча на 11-м уровне). Каждый луч требует стрелковой касательной атаки и наносит 4d6 пунктов повреждения огнем. Лучи могут быть направлены на одну цель или сразу на несколько, однако все они должны быть в пределах 9 м друг от друга. Лучи выстреливают одновременно.

Испуг

Некромантия [Страх, Воздействует на разум]

Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/уровень)

Цель: Одно живое существо за каждые три уровня, между двумя не более 9 м

Длительность: 1 раунд/уровень, или 1 раунд; смотрите текст *наслать страх*

Спасбросок: Воля частичное

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание действует так же как и *наслать страх*, за исключением того, что действует только на существ с КХП менее 6.

Материальный Компонент: Кусочек кости нежити: скелета, зомби, упыря, пугала или мумии.

Иссушить Растение

Некромантия

Уровень: Дрд 4, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость Частично, смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание ослабевает и иссушает растение любого размера. Растение-невидное существо находящееся под эффектом заклинания переносит 1d6 повреждений за уровень (максимум 15d6) и существо способно пройти спасбросок Стойкости, чтобы перенести половину повреждений. Растение, которое не является существом

(такое как дерево или куст) не имеет право на спасбросок и не медленно засыхает и умирает.

Это заклинание не действует на почву или окружающую растительную жизнь.

Истинное Воскрешение

Колдовство (Лечение)

Уровень: Жр 9

Время активации: 10 минут

Это заклинание подобно заклинанию *оживить погибшего*, за исключением того, что заклинатель может воскресить существо умершее 10 лет назад/уровень заклинателя. Это заклинание может вернуть к жизни даже тех, чьи тела были уничтожены. Однако для этого вы должны иметь однозначно точную информацию об убите (время смерти или место смерти или рождения).

После завершения сотворения заклинания, существо мгновенно восстанавливается и со всеми своими хит-поинтами, энергией, и здоровьем, без потери уровня (или очков Телосложения) или подготовленных заклинаний.

Вы можете воскресить того кто был уничтожен при помощи эффектов смерти, или обращенного в нежить и затем уничтоженного. Это заклинание может даже вернуть к жизни элементалей или внешних, однако воскрешение механизмов или нежити - невозможно.

Заклинание *истинное воскрешение* не может вернуть к жизни тех кто умер от старости.

Материальный Компонент: Небольшое количество святой воды и бриллианты стоимостью не менее 25000 зм.

Истинное Зрение

Ворожба

Уровень: Дрд 7, Жр 5, Знание 5, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Вы даете возможность цели использовать способность видеть все вещи такими, какими они есть на самом деле. Субъект может видеть сквозь обычную и магическую темноту, замечать скрытые при помощи магии двери, видеть существ или объекты находящихся под действием заклинаний *размытость* или *смещение*, невидимые объекты или существа, видеть сквозь иллюзии, видеть истинную форму существ или объектов которые были изменены, подверглись эффектам превращения или полиморфа. При помощи этого заклинания можно даже заглянуть в Эфирный План (но не в межмерительное пространство). Радиус действия заклинания *истинное зрение* составляет 36 м

Однако данное заклинание не позволяет смотреть сквозь твердые объекты. Эта способность не имеет эффектов рентгеновского взгляда или чего-либо подобного. Заклинание *истинное зрение* позволяет распознать маскировку, включая ту, которая была вызвана туманом или чем-то подобным. Это заклинание не сможет помочь вам видеть сквозь обычную маскировку, отслежи-

вать существ, которые просто прячутся, или обнаружить двери скрытые обычным способом. Кроме того, заклинание *истинное зрение* не может быть использовано вместе с магией познаний. То есть вы не сможете использовать *истинное зрение* вместе с *кристальным шаром* или в совместно с *ясновиденьем/яснослышанием*.

Материальный Компонент: Мазь для глаз сделанная из грибного порошка, жира и шафрана, стоимостью 250 зм.

Истинный Удар

Ворожба

Уровень: Маг/Чар 1

Компоненты: В, Ф

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: Смотрите текст

Вы временно получаете возможность проникнуть в будущее и интуитивно подействовать на вашу атаку в следующем раунде. Ваш один следующий бросок атаки (если он совершается до конца следующего раунда), получает бонус проникаемости +20. Кроме того, вы не подвергаетесь, вероятности промаха по выбранной вами цели, который распространяется на атакующих укрытую цель.

Фокусирование: Маленькая деревянная модель мишени для стрельбы.

Камень в Плоть

Превращение

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Одно окаменевшее существо или цилиндр из камня в диаметре от 0,3 до 0,9 м и в высоту до 3 м

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость нейтрализует (объект); смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание восстанавливает окаменевшее существо в его обычное состояние, восстанавливая жизнь и снаряжение. Существо обязано пройти проверку Стойкости против КС 15, для того чтобы пережить процесс. Любое существо не зависимо от его размеров, может быть восстановлено.

Заклинание также может обратить определенное количество камня в мясистую массу плоти. Такая плоть является достаточно инертной и лишенным жизненной энергии веществом, если только на неё применена сила жизни или магическая энергия. (Например, при помощи данного заклинания можно обратить каменного голема в голема из плоти, однако применение этого заклинания на обычных статуях делает их обычными трупами). Вы можете воздействовать на каменные объекты цилиндры в диаметре 0,3-0,9 м и в высоту до 3 м или на цилиндр того же диаметра в больших массивах камня.

Материальный Компонент: Горсть земли и капля крови.

Камнекожа

Защита

Уровень: Дрд 5, Земля 6, Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 10 мин./уровень или пока разряжено

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Опекаемое существо получает устойчивость к ударным, режущим, колющим и рубящим типам повреждений. Цель также получает снижение повреждений 10/адамантин. (Она игнорирует первые 10 повреждений каждый раз когда будет атаковано оружием, хотя адамантинное оружие игнорирует этот эффект). После того, как заклинание отразило 10 пунктов повреждений за каждый уровень заклинателя (максимум 150 пунктов), оно будет разряжено.

Материальный Компонент: Пыль из гранит и бриллианта, ценой не менее 250 зм, посыпаямая на кожу цели.

Карабкающаяся Погибель

Колдовство (Призыв)

Уровень: Дрд 7

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Один рой сороконожек/2

уровня заклинателя

Длительность: 1 мин./уровень

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Когда вы произносите заклинание *карабкающаяся погибель*, вы вызываете рой сороконожек (один рой за каждые два уровня заклинателя до максимальных 10-ти на 20-м уровне) которые должны появляться в смежных друг с другом клетках. (Для получения более подробной информации роях сороконожек смотрите *Справочник Монстров*). Вы можете вызвать рой таким образом, что он покроет территорию, в которой расположены другие существа. Рой остается на месте атакуя любого в зоне поражения, до тех пор, пока вы не дадите команду погибели двигаться дальше (стандартное действие). Как стандартное действие вы можете приказывать любому количеству роев двигаться в определенном направлении в радиусе 30 м от вас. Вы не можете управлять роем, который покинул зону, превышающую 30 м. Если рой выходит за пределы контроля, то он стоит на месте и атакует всех существ в этой зоне (рой снова может стать управляемым если просто сократите расстояние между вами и роем до 30 м и менее).

Касание Идиотизма

Очарования (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Через касание вы поражаете цель при помощи ментальной способности. Ваша успешная рукопашная касательная атака вызывает у цели 1d6 штрафа

к Интеллекту, Мудрости и Обаянию. Штраф не может снизить ни один из этих параметров ниже 1.

Это заклинание может привести к тому, что цель утратит возможность творить некоторые или все свои заклинания, если число необходимого параметра опустится ниже необходимого.

Касание Упыря

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касание живого гуманоида

Длительность: 1d6+2 раунда

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Наделяя вас негативной энергией, это заклинание даёт вам возможность при успешной касательной рукопашной атаке, парализовать одно живое существо на длительность заклинания.

В дополнение, от парализованного исходит запах гниющего разложения, который заставляет всех (за исключением вас) в пределах 3 метров от субъекта ослабеть (Стойкость нейтрализует). Заклинание *нейтрализовать яд* снимает эффект с ослабевшего, а иммунное к ядам существо не попадает под эффект вони.

Материальный Компонент: Маленький лоскут одежды, которую носил упырь, или щепотка земли из логова упыря.

Касание Усталости

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 0

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы открываете канал негативной энергии, который проходит через вашу руку, тем самым, ослабляя цель. Вы должны пройти одну успешную касательную атаку для того чтобы попасть по цели. Если атака успешна, то цель становится уставшей на все время длительности эффектов заклинания.

Это заклинание не действует на существ, которые уже были уставши. В отличие от нормальной усталости эффект от *касания усталости* проходит после того как заклинание закончится.

Материальные Компоненты: Капля пота.

Кислотная Стрела Мельфа

Колдовство (Созидание) [Кислота]

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, М, Ф.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Эффект: 1 кислотная стрела

Длительность: 1 раунд +1 раунд/3 уровня

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Магическая кислотная стрела вылетает из вашей руки и поражает цель. Для этого необходимо провести успешную касательную атаку. Стрела причиняет

2d4 пунктов повреждения кислотой, но нет никакого урона от брызг. За каждые 3 уровня заклинателя (максимум 18-й уровень) кислота, если её не нейтрализовать, повреждает еще на 2d4 пунктов повреждения в следующем раунде.

Материальный Компонент: Измельченный лист ревеня и желудок гадюки.

Фокусирование: Дротик.

Кислотный Всплеск

Колдовство (Созидание) [Кислота]

Уровень: Маг/Чар 0

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 действие

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 ур.)

Эффект: Один кислотный заряд

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы испускаете на определенную цель маленький кислотный шар. Чтобы повредить свою цель вам необходимо успешно пройти стрелковую касательную атаку. Шар наносит 1d3 повреждений кислотой.

Кислотный Туман

Колдовство (Созидание) [Кислота]

Уровень: Вода 7, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Туман с расширением радиусом 6 м и высотой 6 м

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Кислотный туман создает клубящуюся расплывчатую, парообразную массу. Это заклинание схоже с заклинанием *сплошной туман* (стр. 2__). В дополнение к этому, существо, попавшее в область этого тумана, замедляется и его зрение ухудшается, пары тумана этого заклинания высоко токсичны. Каждый раунд, начиная с того раунда, когда вы начали активацию заклинания, существо и объект, попавшие в область этого тумана получает 2d6 кислотных повреждений.

Волебный Материальный Компонент: Щепотка высушенного, измельченного гороха совместно с порошком копыта животного.

Клеть Силы

Заклятие [Сила]

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Зона: Запертая клеть (куб со стороной 6 м) или безоконная клеть (куб с 3 м)

Длительность: 2 часа/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это могущественное заклинание переносит существо в не передвигаемую, невидимую кубическую тюрьму, у которой прутья или сплошные стены созданы из силы (ваш выбор).

Существа внутри зоны пойманы внутри её и содержатся там, если только они не слишком крупны чтобы поместиться в неё, в таком случае заклинание автоматически терпит неудачу. Телепортация и прочие формы астраль-

ных перемещений позволяют возможность побега, но силовые стены или прутья простираются в Эфирный План, блокируя эфирное путешествие.

Как и с заклинание *стена силы*, *клеть силы* противостоит *рассеиванию магии*, но уязвимо перед заклинанием *дезинтеграция*, и может быть уничтожено *сферой аннигиляции* или *жезлом отрицания*.

Запертая Клеть: Эта версия заклинания создает куб со стороной в 6 метров, который создан из силовых прутьев (подобных заклинанию *стена силы*). Путь шириной 1,3 см. с 1,3 см. промежутками между ними. Любое существо способное пройти сквозь столь мелкие отверстия может бежать через них; другие же остаются внутри. Вы способны проводить атаки против существа запертого в клетки, но при условии, что оружие может пройти сквозь отверстия. Но даже против такого оружия (включая стрелы и подобные стрелковые атаки) у существа в запертой клетке есть прикрытие. Все заклинания и оружие дыхания могут проходить сквозь отверстия в клетку.

Безоконная Клеть: Эта версия заклинания уменьшает куб до 3 метров, но из него нет возможности выйти, или войти в него. Цельные силовые стены вормируют все его шесть сторон.

Материальный Компонент: Рубиновая пыль стоимостью 1500 зм, которую метают в воздух, и она исчезает в момент активации заклинания.

Клиновый Барьер

Заклятие [Сила]

Уровень: Война 6, Добро 6, Жрец 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Стена вращающихся клинков длиной до 6 м/уровень, или кольцевая стена вращающихся клинков радиусом 1,5 м/2 уровня; любая форма высотой 6 м

Длительность: 1 минута/уровень (П)

Спасбросок: Рефлекс Половина или Рефлекс Нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Неподвижный, вертикальный барьер вращающихся клинков безупречной формы, источником которого является жизненная энергия. Любое существо, проходящее через этот барьер, переносит 1d6 повреждений за уровень заклинателя (максимум 15d6), успешно пройдя проверку Рефлекса, существо получает половину повреждений.

Если вы вызываете этот барьер, он появляется в том месте, где находятся живые существа, каждое существо переносит повреждения, так как будто оно преодолело этот барьер. Каждое такое существо способно уклониться от барьера (переместившись в любом направлении от стены на усмотрение существа) и вовсе не перенести повреждения, успешно пройдя спасбросок Рефлекса.

Клиновый барьер обеспечивает укрытие (+4 бонус к КД, +2 бонус к спасброскам Рефлекса) против атак проводящихся через него.

Клинок Пламени

Заклятие [Огонь]

Уровень: Дрд 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 0 м

Цель: Мечевидный брусок

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

В вашей руке появляется яркогорящий красным пламенем брусок длиной 0,9 метра. Вы удерживаете этот клинообразный брусок как будто это скимитар. Атаки таким *клинком пламени* являются рукопашными касательными атаками. Клинок наносит 1d8 повреждений огнем плюс 1 пункт повреждения за каждые два уровня заклинателя (максимум +10). Так как клинок не является материальным, вы не применяете к его повреждению ваш модификатор Силы. *Клинок пламени* способен зажечь легковоспламеняющиеся материалы: пергамент, сено, сухи прутья и одежду.

Это заклинание не действует в подводных условиях.

Клон

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, М, Ф

Время Активации: 10 минут

Диапазон: 0 м

Эффект: Один клон

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание позволяет создать подвижную копию, какого либо существа. В том случае если оригинал существа будет убит, его душа переместится в тело клона (с условием что душа свободна и желает вернуться к жизни; смотрите Возвращение к Жизни Умерших, стр. 1__). Исходная физическая оболочка персоны сохранится, если она ещё есть, но станет инертной и через неё нельзя будет вернуть существо к жизни. Если исходное существо достигнет конца своей жизни по истечении времени, (то есть оно умрет по природным причинам) любая попытка клонирования не подействует.

Для того чтобы создать клон, вам потребуется частичка плоти из живого тела клонируемого существа (но только не волосы, ногти, чешуя и т.д.) объемом хотя бы 2,5 см³. Плоть не обязательно должна быть свежей, однако она должна быть защищена от загнивания (например, при помощи заклинания *заботливый уход*). После сотворения заклинания, клон должен закончить свое развитие в условиях лаборатории в течении не менее 2d4 месяцев.

Если исходное существо уже погибло, то его душа вселится в новое тело сразу после того, как его развитие будет завершено. Клон обладает теми же физическими способностями, а также имеет ту же личность и воспоминания, что и оригинал. В остальных отношениях, использования клона происходит так, как если бы это был оригинальный персонаж воскрешенный из мертвых, включая в себя и потерю уровня или 2 очков параметра Телосложения (если исходный хозяин был персонажем

первого уровня). Если корректировка приведет к показателю Телосложения клона равного нулю, то заклинание не сработает. Если плоть существа была взята в тот момент, когда персонаж потерял один или несколько уровней и умер так и не восстановив их, то породившийся клон будет иметь на один уровень меньше чем имел оригинал до того как умер.

Заклинание позволяет клонировать только тело и разум персонажа, но не его снаряжение.

Клон может развиваться во время жизни оригинала или же когда душа находится вне тела оригинала, однако используемая для создания клона плоть должна быть взята из тела с душой, и быть не в состоянии стадии гниения.

Материальные компоненты: Кусочек плоти и лаборатория с соответствующим оборудованием (стоимостью не менее 1,000 зм).

Фокусирование: Специальное лабораторное оборудование (стоимостью не менее 500 зм.).

Колыбельная

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 0

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Живые существа в пределах взрыва с 3 м радиусом

Длительность: Концентрация+1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Любое существо в пределах зоны поражения которое провалило проверку Воли, становится сонным и вялым, переноса -5 штраф к проверкам Прислушивания и Отслеживания, а также -2 штраф к проверкам Воли против эффектов сна, пока продолжается *колыбельная*. Она длится пока заклинатель поддерживает концентрацию+1 раунд/уровень заклинателя после прекращения концентрации.

Команда

Очарование (Внушение) [Зависит от Языка, Воздействует на разум]

Уровень: Жр 1

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно живое существо

Длительность: 1 раунд

Спасброски: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы даете субъекту одну команду, которую тот старается выполнить как можно лучше, используя для этого все свои возможности. Команды, которые вы можете использовать, описаны ниже.

Приблизиться: На время своего хода, субъект движется к вам, подчиняясь вашему приказу, настолько быстро и открыто, насколько это возможно за один раунд. Существо может не предпринимать никаких действий, но все равно будет продолжать двигаться и как обычно провоцировать благоприятные атаки противника своим перемещением.

Бросить: На время своего хода субъект будет ронять все, что окажется у

него в руках и кроме того он не будет иметь возможность поднять упавшие предметы до конца своего следующего хода.

Упасть: Во время своего хода, субъект упадет на землю и будет лежать там в течении 1 раунда. Находясь на земле, он может предпринимать любые действия, однако терпит при этом соответствующие штрафы.

Убегать: Во время своего хода, субъект будет двигаться в противоположном от вас направлении так быстро насколько это вообще возможно за 1 раунд. Существо может не предпринимать никаких действий, но все равно будет продолжать двигаться и как обычно провоцировать благоприятные атаки противника своим перемещением.

Остановиться: Субъект стоит на месте в течение 1 раунда. Он не может принимать никакие действия, но и не принимается беспомощным.

Если субъект не может выполнить вашу команду в своем следующем ходе, то заклинание автоматически терпит неудачу.

Команда, Неограниченная

Очарование (Внушение) [Зависит от языка, Воздействует на разум]

Уровень: Жр 5

Цели: Одно живое существо/уровень, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 1 раунд/уровень

Это заклинание действует также как и заклинание *команда*, за тем лишь исключением, что эффекты распространяются на одного и более существ и действуют дольше чем 1 раунд. Каждое выбранное вами в качестве цели существо, совершает свой спасбросок против заклинания. Каждое из выбранных вами существ, должно выполнять одну и ту же команду.

Командование Нежитью

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м. +1,5 м/2 ур.)

Цели: Одна нежить

Длительность: 1 день/уровень

Спасброски: Воля Нейтрализует;

смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание позволяет вам в определенной степени контролировать одно существо, которое является нежитью. Подразумевается, что субъект интеллектуален, подверженный эффекту заклинания, может понимать вас и воспринимает все ваши слова и действия в наиболее благоприятном смысле (принимайте его отношение как дружеское-любное). Оно не станет атаковать вас до тех пор, пока не закончатся действия заклинания. Вы можете отдавать существу приказы, однако если отданный приказ вынуждает существо делать то, что оно бы в нормальных условиях делать бы не стало, то вы должны выиграть встречную проверку Обаяния (повторные проверки не допускаются). Обладая достаточным интеллектом нежить, находящееся под действием этого заклинания никогда не станет выполнять самоубийственные или оче-

видно губительные для себя приказы. Однако вы можете заставить ее совершить какое либо чрезвычайно опасное действие (смотрите заклинание *очаровать персону*).

Нежить не обладающая интеллектом (как, например зомби или скелет) не получает спасброска против этого заклинания. Взяв под контроль подобного типа нежить, вы можете давать только базовые команды, например «иди ко мне», «иди туда», «сражайся», «стой на месте» и тому подобные.

Любые агрессивные действия против командуемой нежити (независимо от интеллекта), с вашей стороны или со стороны ваших спутников приведут к разрушению заклинания.

Материальные компоненты: Кусок сырого мяса и обломок кости.

Командование Растением

Превращение

Уровень: Дрд 4, Растение 4, Рджр 4

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5м.+1,5м./2 ур.)

Цели: Растительное существо с 2 КХП/уровень, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 1 день/уровень

Спасброски: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание позволяет вам в определенной степени контролировать одно или более растительных существ. Подверженные эффекту заклинания, могут понимать вас и воспринимают все ваши слова и действия в наиболее благоприятном смысле (принимайте их отношение как дружелюбное). Они не станут атаковать вас до тех пор, пока не закончится действие заклинания. Вы можете отдавать субъекту приказы, однако если отданный приказ вынуждает существо делать то, что оно бы в нормальных условиях делать бы не стало, то вы должны выиграть встречную проверку Обаяния (повторные проверки не допускаются). Растительное существо, находящееся под действием этого заклинания никогда не станет выполнять самоубийственные или очевидно губительные для себя приказы. Однако вы можете заставить его совершить какое либо чрезвычайно опасное действие (смотрите заклинание *очаровать персону*).

Вы можете взять под контроль группу растительных существ, чей общий уровень или общее КХП которых не превышает вашего удвоенного уровня.

Контакт с Другим Планом

Ворожба

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Личный

Цель: Вы

Длительность:

Концентрация

Вы направляете свой разум в другой планарный мир (Элементальный План или какой либо другой отдаленный план), с целью получения совета или опреде-

ленной информации от сил этого плана. (Смотрите соответствующую таблицу возможных последствий и результатов). Силы дают ответ на понятном вам языке, однако как правило это очень короткие фразы, поскольку они не испытывают большого удовольствия от вашего вторжения (МП отвечает на все вопросы требующие краткого ответа, вроде «да», «нет», «возможно», «никогда», «неуместно» и тому подобные). Вы должны быть сконцентрированы, для того чтобы поддерживать заклинание (стандартное действие), вы можете задавать по одному вопросу за раунд. Ответ приходит в течение того же раунда. Вы можете задать один вопрос за каждые два уровня заклинателя.

Контакт при помощи разума далеких расстояний от вашего родного плана повышает возможность того, что вы можете понизить свой показатель Интеллекта и Обаяния, но шанс того, что сила будет знать ответ или ответит правильно, соответственно повышается с продвижением на более отдаленные планы. После того как внешний план был достигнут, сила божества определяет дальнейший эффект заклинания. (Случайный результат определяется из таблицы, в зависимости от изменений внесенных МП или личных особенностей божества и т.п.)

В редких случаях, ворожба при помощи этого заклинания может быть блокирована действиями определенных божеств или сил.

Избегание Понижения Интл/Обн: Вы должны успешно пройти проверку Интеллекта против указанного КС чтобы избежать понижения Интеллекта и Обаяния. Если проверка неуспешна, ваши показатели Интеллекта и Обаяния опускаются до 8 на указанный промежуток времени, и вы становитесь не способным применять волшебные заклинания. Если вы теряете Интеллект и Обаяние эффект происходит как только вы задаете свой первый вопрос, и не получаете ответа. (Строки в скобках относятся к вопросам, касающихся соответствующего Элементального Плана).

Результаты Успешного Контакта: МП бросает d%, чтобы определить результат в соответствии с таблицей:

Правдивый Ответ: Вы получаете истинный ответ одним словом. Вопросы, на которые невозможно ответить таким образом переходят под категорию случайного ответа.

Не Знаю: Сущность отвечает вам, что оно не знает ответа на этот вопрос.

Ложь: Сущность намеренно лжет вам.

Случайный Ответ: Сущность попы-

тается солгать, так как не знает ответа, на ваше усмотрение.

Контроль Ветра

Превращение [Воздух]

Уровень: Воздух 5, Дрд 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 12 м/уровень

Зона: Цилиндр с радиусом 12 м и высотой 12 м

Длительность: 10 мин./уровень

Спасброски: Стойкость Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Нет

Вы изменяете, направление ветра в области, которая вас окружает. Вы можете заставить ветер дуть в нужном вам направлении, увеличивая или уменьшая его силу. Новое направление и сила ветра действуют до тех пор, пока заклинание не закончится или пока вы не захотите изменить то, что сделали, что требует концентрации. Вы можете создать «средоточие» спокойного ветра, от 24 м в диаметре с центром в том месте, которое вы укажете, и вы можете выбрать ограничение зоны до любой цилиндрической формы, но меньше за ваше максимальное ограничение (к примеру, торнадо с диаметром 6 метров, с центром в 30 м от вас).

Направление Ветра: Вы можете выбрать четыре основных варианта из представленных ниже:

- Нисходящий поток воздуха, который равномерно дует из центра во всех направлениях и с равной силой.
- Восходящий поток воздуха который равномерно дует из центра во всех направлениях и с равной силой расходясь веером вверх, прежде чем столкнуться со средоточием в центре.
- Вращение по кругу вызванное ветром в центре, вращение происходит как по, так и против часовой стрелке.
- Сильные порывы вызванные ветром дующим в одном направлении через область возникновения от одной стороны до другой.

Сила Ветра: За каждые три уровня заклинателя вы можете уменьшать или увеличивать силу ветра на один уровень (категории на которые разделяются типы ветров описаны ниже, более подробную информацию можно найти в *Руководстве Мастера Подземелий*). Каждый раунд существа подверженные действию сильного ветра должны бросить спасбросок Стойкости или переносить эффекты характерные для пребывания в области подверженной сильному ветру.

Контакт с Другим Планом

Контактируемый План

Избегание

Понижения

Интл/Обн

Правдивый

Не Знаю

Ложь

Случайный

Элементальный План

(точно указанный)

План Позитивной/

Негативной Энергии

Астральный План

Внешний План, полу-бог

Внешний План, младший бог

Внешний План, средний бог

Внешний План, верховный бог

КС 7/1 неделя

(КС 7/1 неделя)

КС 8/1 неделя

КС 9/1 неделя

КС 10/2 недели

КС 12/3 недели

КС 14/4 недели

КС 16/5 недель

01-34

(01-68)

01-39

01-44

01-49

01-60

01-73

01-88

35-62

(69-75)

40-65

45-67

50-70

61-75

74-81

89-90

63-83

(76-98)

66-86

68-88

71-93

76-95

82-98

91-99

84-100

(99-100)

87-100

89-100

92-100

96-100

99-100

100

Сильный ветер (33,6 км), затрудняет навигацию во время плавания.

Резкий ветер (49,6 км), разрушает небольшие корабли и здания.

Буря (81,6 км), затягивает большинство летающих существ в небо, вырывает с корнем небольшие деревья, валит на землю небольшие деревянные строения, срывает крыши, подвергает опасности корабли.

Ураган (120 км), уничтожает деревянные здания, иногда вырывает с корнем большие деревья, и топит большинство кораблей.

Торнадо (280 км), уничтожает все, не укрепленные здания, и часто вырывает с корнем большие деревья.

Контроль Воды

Превращение

Уровень: Вода 4, Дрд 4, Жр 4, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Зона: Вода в объеме 3 м/уровень на 3

м/уровень, на 0,6 м/уровень (ИФ)

Длительность: 10 минут/уровень (П)

Спасброски: Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

В зависимости от выбранной вами версии заклинания *контроль воды*, вы можете понижать или повышать уровень воды.

Понижение уровня воды: В этом случае вода или другое подобное вещество понижают свою глубину на 0,6 м за уровень заклинателя (до минимальной глубины в 2,5 см). Площадь воды подверженной действию эффектов заклинания равна уровню заклинателя×3 метра. В случае с большими объемами воды как в случае с океаном или морем, заклинание создает ограниченную область водоворота, которая способна захватывать корабли другие подобные конструкции, подвергая их риску, и лишая возможности обычного передвижения на длительность заклинания. Если это заклинание применяется на водных существ наподобие водных элементаров, то оно действует аналогично заклинанию *замедление* (Воля нейтрализует). На любых других существ заклинание не имеет никакого эффекта.

Повышение уровня воды: Этот вариант заклинания действует также как и вариант с *понижением воды*, за тем лишь исключением, что теперь уровень воды или подобного вещества будет повышаться. Суда поднятые при помощи заклинания начинают скользить вниз по образовавшейся возвышенности. Если область подверженная действию заклинания включает в себя берег реки, пляж, или другую близко лежащую сушу, поднявшейся уровень воды может привести к их затоплению. Используя оба варианта, вы можете снизить один из горизонтальных объемов на половину и увеличить другой в два раза.

Вошебные Материальные Компоненты: Капля воды (для того чтобы подвеса воды) или щепотка пыли (для понижения воды).

Контроль Нежити

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цели: Нежить до 2 КХП/уровень,

расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 1 мин/уровень

Спасброски: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание позволяет вам в определенной степени контролировать одну или более нежити на короткий промежуток времени. Вы отдаете команды при помощи голоса, и подверженные эффекту заклинания понимают вас на каком бы языке вы не говорили. Даже в том случае если зона, в которой вы находитесь, не дает возможности для голосового общения, (например, зона с заклинанием *тишина*) существа под действием эффектов заклинания не станут атаковать вас. После завершения действия заклинания субъекты возвращаются в свое нормальное состояние. Интеллектуальная нежить помнит о том что вы ее контролировали.

Материальные Компоненты: Кусок сырого мяса и небольшой кусок кости.

Контроль Погоды

Превращение

Уровень: Воздух 7, Дрд 7, Жр 7, Маг/Чар 7

Компоненты: В, С

Время Активации: 10 минут; смотрите текст

Диапазон: 3,2 км.

Зона: Круг радиусом в 3,2 км. в центре на вас

Длительность: 4d12 часов; смотрите текст

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы изменяете погоду в ограниченной области. Для сотворения заклинания требуется 10 минут плюс еще 10 минут, чтобы проявились его эффекты. Текущее состояние погоды определяется МП. В зависимости от четырех времен года вы можете вызвать эффекты соответствующие сезону в вашей местности.

Времена года	Возможные погодные эффекты
Весна	Торнадо, гроза, дождь со снегом, высокая температура воздуха
Лето	Проливной дождь, горячая волна, гроза с градом
Осень	Жаркая или холодная погода, туман, дождь со снегом
Зима	Очень холодная погода, снежная буря, оттепель
Поздняя зима	Ураганный ветер, или ранняя весна (в прибрежной зоне)

Вы управляете только основными элементами погоды. Так, например вы можете задавать только направление и интенсивность ветра. Вы не можете управлять более специфическими элементами, так, например вы не можете заставить молнию бить в определенное место или управлять путем движения торнадо. После того как вы выбрали какой эффект использовать и произнесли заклинание, эффекты начнут действовать по истечении 10 минут (изменения происходят постепенно, а не вдруг и сразу). Погода длится до тех пор, пока не закончится срок действия заклинания или пока вы не решите сно-

ва изменить погоду (как и раньше изменения произойдут спустя 10 минут). Противоположные друг другу погодные эффекты не могут быть использованы одновременно, например туман и сильный ветер.

При помощи заклинания *управление погодой* можно не только создавать, но и успешно прекращать действие разных природных явлений (вызванных природными причинами или как-то еще).

Если это заклинание создается друидом, то оно имеет удвоенную длительность и действие заклинания распространяется в центре круга с радиусом в 4,8 км.

Контроль Растений

Превращение

Уровень: Дрд 8, Растение 8

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цели: Растительное существо до 2 КХП/уровень, расстояние между двумя не более чем 9 м друг от друга

Длительность: 1 минута/уровень

Спасброски: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание позволяет вам контролировать одно или более растительных существ на короткий промежуток времени. Вы отдаете команды растениям при помощи голоса, и подверженные эффекту заклинания понимают вас, на каком бы языке вы не говорили. Даже в том случае если зона, в которой вы находитесь, не дает возможности для голосового общения, (например, зона с заклинанием *тишина*) существа под действием эффектов заклинания не станут атаковать вас. После завершения действия заклинания субъекты возвращаются в свое нормальное состояние.

Все самоуничтожительные или заставляющие причинять себе вред приказы просто игнорируются.

Конус Холода

Заклятие [Холод]

Уровень: Вода 6, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: 18 м

Зона: Конусообразный взрыв

Длительность: Мгновенно; смотрите текст

Спасброски: Рефлекс Половина

Устойчивость к Магии: Да

Конус холода создает зону смертельного холода, которая образуется из вашей руки и принимает форму конуса. Она поглощает тепло и наносит 1d6 пунктов повреждения холодом за уровень заклинателя (максимум 15d6).

Вошебные Материальные Компоненты: Очень маленький кристаллический или стеклянный конус.

Коракожа

Превращение

Уровень: Дрд 2, Растение 2, Рджд 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: 10 минут/уровень

Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Кожа существа благодаря заклинанью *коракожа* делается жесткой. Этот эффект дает +2 бонус заколдованности к имеющемуся бонусу природного доспеха. Начиная с третьего уровня, этот бонус заколдованности повышается на 1 за каждые 3 уровня заклинателя, максимальный бонус +5 на 12 уровне заклинателя.

Бонус заколдованности предусмотренный *коракожей*, суммируется с бонусом природного доспеха цели, но не с другими бонусами заколдованности природного доспеха. Существо, не имеющее природного доспеха, получает результативный бонус природного доспеха +0, как и персонаж, одетый в простую одежду имея бонус доспеха +0.

Красноречивость

Превращение
Уровень: Бард 3
Компоненты: С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: На себя
Цель: Вы
Длительность: 10 мин./уровень

Ваша речь становится более плавной и более правдоподобной. Вы получаете +30 бонус к проверкам Блефа, если вы пытаетесь убедить кого-то в правдивости своих слов. (Этот бонус не применим к иным применениям этого навыка Блеф, например обманным выпадам в сражении, отвлечении во время скрытия, общении скрытыми посланиями, как при инсинуации).

Если против вас применяется ворожба, чтобы определить врете ли вы, или заставить вас говорить правду (например заклинание *обнаружение лжи*), заклинатель заклинания должен пройти проверку уровня заклинателя (1d20+уровень заклинания) против КС 15+ваш уровень заклинателя, чтобы раскусить вас. Неудача обозначает, что ему не удалось обнаружить вашей лжи или заставить вас говорить правду.

Крик

Заклятие [Звук]
Уровень: Брд 4, Маг/Чар 4
Компоненты: В
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: 9 м
Зона: Конусообразный взрыв
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Стойкость частично или Рефлекс нейтрализует (объект); смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да (объект)

Вы издаете громкий, буквально разрывающий звенящий звук, который оглушает и наносит повреждения всем существам оказавшимся на его пути. Любое существо оказавшееся в зоне действия заклинания становится оглушенным на 2d6 раундов и получает 5d6 пунктов повреждения звуком. Успешный спасбросок ней-трализует оглушение и уменьшает полученные повреждения на половину. Все незащищенные хрупкие или кристаллические объекты или кристаллические существа получают 1d6 пунктов повреждений за каждый уровень заклинателя (максимум

15d6). Подверженные эффекту заклинанья существа могут пройти успешный спасбросок Стойкости и получить только половину полученных повреждений. Те существа, которые держат хрупкие или кристаллические объекты, могут спасти их от разрушения успешно пройдя спасбросок Рефлекса.

Заклинанье *крик* не может быть проникнуть сквозь заклинанье *тишина*.

Крик, Увеличенный

Заклятие [Звук]
Уровень: Брд 6, Маг/Чар 8
Компоненты: В, С, Ф
Диапазон: 9 м
Спасбросок: Стойкость частично или Рефлекс нейтрализует (объект); смотрите текст

Это заклинание действует аналогично заклинанию *крик* за исключением того, что конус наносит 10d6 пунктов повреждений звуком (или 1d6 пунктов повреждений звуком за каждый уровень заклинателя против хрупких или кристаллических объектов или кристалльных существ, максимум 20d6). Кроме того оно вызывает эффект ошеломления на 1 раунд и эффект оглушения на 4d6 раундов. Существа в зоне действия конуса могут нейтрализовать эффект ошеломления и уменьшить наполовину полученные повреждения и длительность эффекта оглушения, пройдя успешный спасбросок Стойкости. Те существа, которые держат хрупкие или кристаллические объекты, могут спасти их от разрушения успешно пройдя спасбросок Рефлекса.

Волшебное Фокусирование: Небольшой металлический или сделанный из слоновой кости горн.

Крошечная Избушка Леомунда

Заклятие [Силовое]
Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: 6 м
Эффект: Сфера с радиусом 6 м, центр в точке вашего нахождения
Длительность: 2 часа/уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Вы создаете не передвигаемую, непроницаемую, непрозрачную силовую сферу вокруг себя, указанного вами света. Половина сферы спроецирована над землей, вторая половина уходит вниз под землю. Вместе с вами в зону поля могут поместиться до девяти существ Среднего размера; они могут свободно входить и выходить из неё, не неся никакого ущерба не себе не сфере. Однако если вы выйдете из избушки, заклинанье оканчивает свое действие.

Температура внутри избушки 70° по фаренгейту, если снаружи температура между 0 и 100° по фаренгейту. Внешняя температура изменяющаяся на -1 или +1 град соответственно, изменяет температуру и внутри избушки (то есть, если снаружи -20, то в избушке 50). Избушка также обеспечивает защиту от элементов, таких как дождь, пыль и песчаная буря. Избушка способна противостоять любому ветру по силе равному меньше урагана, ураган (скорость ветра 120 км./час и выше) и более мощная сила уни-

чтожают её.

Внутреннее строение избушки полусфера. Вы способны при команде осветить её тусклым светом, или погасить свет. Хотя силовое поле непрозрачно снаружи, оно прозрачно изнутри. Стрелы, оружие и большинство эффектов заклинания могут проходить сквозь избушку не поражая её, хотя обитатели не могут быть видимы снаружи избушки (у них полное укрытие).

Материальный Компонент: Маленький кристаллический шарик, который разбивается когда оканчивается действие заклинания, или *избушка* рассеяна.

Круг Волшебства против Добра

Защита [Зло]
Уровень: Жр 3, Зло 3, Маг/Чар 3

Это заклинание работает как заклинание *круг волшебства против зла*, за исключением того, что он подобен *защите от добра*, а не *защите от зла*, и может пленить незлых призванных существ.

Круг Волшебства против Закона

Защита [Хаос]
Уровень: Жр 3, Маг/Чар 3, Хаос 3

Это заклинание работает как заклинание *круг волшебства против зла*, за исключением того, что он подобен *защите от закона*, а не *защите от зла*, и может пленить нехаотичных призванных существ.

Круг Волшебства против Зла

Защита [Добро]
Уровень: Добро 3, Жр 3, Маг/Чар 3, Пал 3
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Зона: Излучение с 3 м радиусом от касаемого существа
Длительность: 10 мин./уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к Магии: Нет, смотрите в тексте

Все существа в указанной зоне испытывают на себе эффект заклинания *защита от зла*, и ни одно недоброе призванное существо не может войти в этот круг. Для этого вы должны преодолеть устойчивость существа к магии, что бы удерживать его на расстоянии (как в третьей функции *защита от зла*), но при этом все бонусы отклонения, сопротивляемости и защиты от умственного контроля складываются с магической устойчивостью противника.

У этого заклинания есть альтернативная версия, которую вы можете применять по желанию. *Круг волшебства против зла* можно сфокусировать вовнутрь, а не наружу. Если оно сфокусировано вовнутрь, заклинание сковывает всех недобрых призванных существ (как тех, которых можно ограничить *ограниченной планарной привязкой*, *планарной привязкой* и *неограниченной планарной привязкой*) максимум на 24 часа/уровень заклинателя, принимается, что вы активизируете заклинание призыва существа в пределах 1 раунда от активации *круга волшебства*. Существо не может пресечь границы круга. Если существо слишком крупное для круга, и не помещается в зону поражения заклинания,

закливание действует в таком случае как обычная *защита от зла*, и только на это существо.

По желанию *круг волшебства* можно использовать как ловушку. Если круг создаваемый серебряным порошком в процессе активации прерван, то и эффект немедленно прекращается. Пойманное существо не может ничего предпринимать, чтобы нарушить круг, ни прямо, ни косвенно, но могут другие существа. Если у призванных существ есть устойчивость к магии, они могут попытаться раз в день вырваться из ловушки. Если оно выигрывает проверку устойчивости, существо вырывается на свободу, уничтожая при этом круг. Существо способно перемещаться между измерениями (*астральная проекция, мерцание, дверь измерений, эфирность, врата, смещение планов, теневое передвижение, телепорт* и т.д.) может спокойно покинуть круг таким способом. Вы можете предотвратить побег существа через измерения сактивировав на него закливание *якорь измерений*, но закливание необходимо наложить до того, как подействует существо. Если все успешно, *якорь* действует до тех пор, пока действует *круг волшебства*. Существо не может дотянуться до чего-либо через *круг волшебства*, но ему разрешены стрелковые атаки (стрелковое оружие, закливания, магические способности, и подобное). существо может атаковать любого при помощи атак на расстоянии в пределах диапазона, но только не сам круг.

Вы можете добавить специальную диаграмму (двухмерную фигуру, представляющую собой непрерывную окружность, заполненную различными магическими знаками), чтобы сделать *круг волшебства* более надежным. Рисование диаграммы от руки занимает 10 минут по времени, и требует проверки Искусства Магии против КС 20. МП может проводить эту проверку в тайне. Если проверка неудачна, диаграмма не эффективна. Вы можете использовать прием 10 (смотрите стр. —) когда рисуете диаграмму, если у вас достаточно времени для выполнения задания. Такое задание также занимает полные 10 минут. Если же время совсем не играет роли, то вы можете затратить 3 часа и 20 минут, и тогда использовать прием 20.

Успешная диаграмма позволяет вам активировать *якорь измерений* на *круге волшебства* за раунд до закливания призыва. *Якорь* удерживает любых призванных существ в *круге волшебства* в течение 24 часов/уровень закливателя. Существо не может использовать свою устойчивость к магии против *круга волшебства* с подготовленной диаграммой, и ни одна из его способностей или атак не может пройти через круг. Если существо проверяет Обаяние для того, чтобы вырваться из ловушки (смотрите закливание *ограниченная планарная привязка*), КС повышается на 5. Существо немедленно освобождается, если что-либо нарушает диаграмму, даже соломинка переложенная через его очертание. Однако само существо не может нарушить диаграмму, ни прямо, ни косвенно, как было отмечено выше.

Это закливание не суммируется с эффектами *защиты от зла* и наоборот.

Волшебный Материальный Компонент: Серебряный порошок, которым

вы рисуете на полу или на земле круг диаметром 0,9 м вокруг опекаемого существа.

Круг Волшебства против Хаоса

Защита [Закон]

Уровень: Жр 3, Закон 3, Маг/Чар 3, Пал 3

Это закливание работает как закливание *круг волшебства против зла*, за исключением того, что он подобен *защите от хаоса*, а не *защите от зла*, и может пленить незаконных призванных существ.

Круг Смерти

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Несколько живых существ попавших в 12 м радиус взрыва

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Стойкость Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Закливание *круг смерти* мгновенно убивает живых существ, вытягивая из них жизненную силу.

Закливание убивает живых существ с количеством КХП равных 1d4 за уровень закливателя (максимум 20d4). Первыми подвергаются эффекту закливания существа с наименьшим КХП. Если КХП существ равны, то первым подвергается действию эффектов закливания ближайшее к точке образования взрыва. Существа с КХП более 9 не могут быть убиты этим закливанием, и Кубики Хит-Поинтов, которых недостаточно для поражения существа потрачены зря.

Материальные компоненты: Порошок из дробленой черной жемчужины, стоимостью не менее 500 зм.

Круг Телепортации

Колдовство (Телепортация)

Уровень: Чар/Маг 9

Компоненты: В, М

Время активации: 10 минут

Диапазон: 0 м

Эффекты: Круг радиусом 1,5 м который телепортирует любого, кто активировал его

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы создаете на полу или другой горизонтальной поверхности круг, который может телепортировать, как закливание неограниченный телепорт, любого кто на него ступил. Один раз, определив точку выхода телепорта, вы уже не можете изменить ее. Закливание будет провалено, если вы определили точку выхода в твердом объекте, мало известном имеющем нечеткое описание месте, или при попытке телепортироваться на другой план.

Сам по себе круг достаточно тонкий и его фактически невозможно заметить. Если вы намереваетесь сохранить телепорт от случайного попадания в него существ, вам следует как ни будь отметить его присутствие, например поместив на выделяющееся возвышение.

Закливание круг телепортации можно сделать постоянным, при помощи

закливания постоянство. Постоянный круг телепортации после применения деактивируется на 10 минут, после чего снова может быть использован.

Примечание: Такие магические ловушки как круг телепортации очень тяжело заметить и обезвредить. Вор (и только) может использовать навык Поиск для обнаружения круга, и Блокировка Устройств для его обезвреживания. КС в таком случае равен 25+уровень закливания, или 34 в случае с кругом телепортации.

Материальные Компоненты: Янтарная пыль которая покрывает площадь круга (стоимостью не менее 1000 зм).

Крушащее Отчаяние

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: 9 м

Зона: Конусообразный взрыв

Длительность: 1 мин/уровень

Спасброски: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Невидимый конус отчаяния вызывает огромное чувство печали у субъекта. Каждое существо, подвергнутое действию эффектов закливания, получает -2 штраф ко всем броскам атаки, спасброскам, проверкам параметров, проверкам навыков и броскам повреждений.

Контр-закливанием и рассеивающим закливанием является закливание *добрая надежда*.

Материальные Компоненты: Пузырек слез.

Куча-Охранник

Колдовство (Созидание)

Уровень: Дрд 9, Растение 9

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Три или более шаркающих куч, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: Семь дней или семь месяцев (П); смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Закливание *куча охранник* создает 1d4+2 шаркающих кучи, у каждой из которых по 11 КХП. (Для деталей о шаркающих кучах смотрите *Справочник Монстров*). Существа добровольно будут помогать вам в сражении, выполнять специальные миссии или служить как телохранители. Эти существа будут находиться рядом с вами в течение семи дней, или пока вы не прекратите закливание ранее. Если шаркающие кучи созданы только для охраны, то длительность закливания составляет семь месяцев. В таком случае, вы можете приказывать им охранять специальное место или участок. Кучи созданные для этой миссии не могут выходить за пределы закливания, которое рассчитывается с точки появления первой кучи.

У шаркающих куч есть устойчивость к огню, как и обычных природных шаркающих куч, но только во влажной, болотистой или дождливой местности.

Лабиринт

Колдовство (Телепортация)

Уровень: Маг/Чар 8

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 существо

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы помещаете существо в лабиринт силового поля между измерениями. Каждый раунд в свою инициативу субъект делает попытку броска Интеллекта КС 20, чтобы выбраться из лабиринта. Это полнораундовое действие. Если субъект не освобождается, лабиринт исчезает через 10 минут, оставляя субъекта на свободе.

Освобождаясь и покидая лабиринт, существо оказывается в том месте, где было сактивировано заклинание. Если это место занято сплошным объектом, то субъект оказывается рядом на свободном месте.

Заклинания и способности, которые перемещают существо между планами (например, телепорт и дверь между измерениями), не помогают выбраться из магического лабиринта, хотя заклинание смещение планов позволяет выйти в любой план, указанный в данном заклинании. На минотавров заклинание лабиринт не действует.

Левитация

Превращение

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Лично или ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Вы и одно не сопротивляющееся существо или один объект (общий вес не более 45 кг./уровень)

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Левитация позволяет вам при желании передвигать себя или другое существо, или объект вверх или вниз. Существо не должно сопротивляться левитации, а объект не должен быть удерживаемым сопротивляющимся существом, или прикрепленным. Вы способны разумом направлять реципиента вверх или вниз на расстояние до 6 м за раунд; выполнение этого действие передвижения, вы не способны передвигать реципиента по горизонтали, но реципиент способен карабкаться по поверхности утеса, или к примеру, отталкиваться от потолка, чтобы передвигаться в бок (в целом, при половине от своей базовой скорости).

Левитирующее существо, проводящее атаки стрелковым или рукопашным оружием, обнаруживает, что оно очень нестабильно; первая атака переносит -1 штраф к броскам атаки, вторая -2 штраф, и т.д., максимум -5 штраф. Для стабилизации существо должно потраить один раунд, а затем вновь может начать со штрафом -1.

Фокусирование: Или маленькая кожаная петля, или кусочек золотистой проволоки, вдетой в чашку, имеющей в своей форме вытянутую ножку с одной стороной.

Леденящее Прикосновение

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Прикосновение

Цели: Касаемое существо или существа

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Стойкость Частично или

Воля Нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Прикосновение вашей руки, сияющей холодным голубым цветом, разрушает жизненную силу живых существ. Каждое прикосновение открывает канал негативной энергии, причиняя 1d6 пунктов повреждений. Существо, подвергнутое атаке этим заклинанием также теряет 1 пункт Силы, если не пройдет успешный спасбросок Стойкости. Вы можете использовать эту касательную атаку один раз/уровень.

Нежить не получает никаких повреждений, однако она может впасть в состояние паники и убежать на 1d4 раундов+1 на уровень заклинателя, если не пройдет успешный спасбросок Воли.

Ледяной Шторм

Заклятие [Холод]

Уровень: Вода 5, Дрд 4, Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Зона: Цилиндр (радиус 6 м, высота 12 м)

Длительность: 1 полный раунд

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

На протяжении 1-го полного раунда, огромные магические градины сыпятся вниз, причиняя по 3d6 повреждений+2d6 холодом, каждому существу в зоне поражения. При проверке Прислушивания в зоне поражения ледяного шторма существа переносят штраф -4, скорость передвижения в пределах зоны составляет 1/2 от нормы. По окончании заклинания градины исчезают, не оставляя постоянных эффектов, кроме нанесенного повреждения.

Волшебный Материальный Компонент: Щепотка пыли и несколько капель воды.

Лечение Критических Ранений

Колдовство (Лечение)

Уровень: Брд 4, Жр 4, Дрд 5, Лечение 4

Это заклинание действует аналогично заклинанию лечение легких ранений за тем исключением, что оно лечит 4d8 пунктов повреждений +1 пункт за каждый уровень заклинателя (максимум +20).

Лечение Критических Ранений, Массово

Колдовство (Лечение)

Уровень: Жр 8, Дрд 9, Лечение 8

Это заклинание действует аналогично заклинанию лечение легких ранений массово за тем исключением, что оно лечит 4d8 пунктов повреждений +1 пункт за каждый уровень заклинателя (максимум +40).

Лечение Легких Ранений

Колдовство (Лечение)

Уровень: Брд 1 Жр 1, Дрд 1, Лечение 1, Пал 1, Рджр 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Воля Половина (безвредно); смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (безвредно); смотрите текст

Прикоснувшись рукой к живому существу, вы направляет на него канал вашей позитивной энергии, которая излечивает 1d8 пунктов повреждений +1 пункт за каждый уровень заклинателя (максимум +5).

При использовании на нежить это заклинание причиняет им повреждения, так как нежить питается негативной энергией. Нежить может снизить полученные повреждения наполовину, если пройдет успешный спасбросок Воли или проверку на устойчивость к магии.

Лечение Легких Ранений, Массово

Колдовство (Лечение)

Уровень: Брд 5 Жр 5, Дрд 6, Лечение 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо/уровень каждое, расстояние между двумя не более чем 9 м друг от друга

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Воля Половина (безвредно) или Воля Половина; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (безвредно) или Да; смотрите текст

Вы открываете канал позитивной энергии, излечивая по 1d8 пунктов повреждений +1 пункт за каждый уровень заклинателя (максимум +25) для каждого выбранного заклинателем существа.

Также как и остальные лечащие заклинания, заклинание лечение легких ранений массово наносит повреждение нежити. Любая нежить подвергаемая эффекту этого заклинания может пройти спасбросок Воли, для того чтобы уменьшить полученные повреждения на половину.

Лечение Мелких Ранений

Колдовство (Лечение)

Уровень: Жр 0, Дрд 0

Это заклинание действует аналогично заклинанию лечение легких ранений за тем исключением, что оно лечит только 1 пункт повреждений.

Лечение Серьезных Ранений

Колдовство (Лечение)

Уровень: Брд 3, Жр 3, Дрд 4, Лечение 3, Пал 4, Рджр 4

Это заклинание действует аналогично заклинанию лечение легких ранений за тем исключением, что оно лечит 3d8 пунктов повреждений +1 пункт за каждый уровень заклинателя (максимум +15).

Лечение Серьезных Ранений, Массово

Колдовство (Лечение)
Уровень: Жр 7, Дрд 8

Это заклинание действует аналогично заклинанию *лечение легких ранений массово* за тем исключением, что оно лечит 3d8 пунктов повреждений +1 пункт за каждый уровень заклинателя (максимум +35).

Лечение Средних Ранений

Колдовство (Лечение)
Уровень: Брд 2, Жр 2, Дрд 3, Лечение 2, Пал 3, Рджр 3

Это заклинание действует аналогично заклинанию *лечение легких ранений* за тем исключением, что оно лечит 2d8 пунктов повреждений +1 пункт за каждый уровень заклинателя (максимум +10).

Лечение Средних Ранений, Массово

Колдовство (Лечение)
Уровень: Брд 6, Жр 6, Дрд 7

Это заклинание действует аналогично заклинанию *лечение легких ранений массово* за тем исключением, что оно лечит 2d8 пунктов повреждений +1 пункт за каждый уровень заклинателя (максимум +30).

Ловушка для Души

Заклятие (Призыв)
Уровень: Маг/Чар 8
Компоненты: В, С, М, (Ф); смотрите текст
Время активации: 1 стандартн. действ. или смотрите текст
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Эффекты: Одно существо
Длительность: Постоянно; смотрите текст
Спасбросок: Смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да; смотрите текст

При помощи данного заклинания можно заключить жизненную энергию существа (и его материальную оболочку), в драгоценный камень.

Драгоценный камень хранит заключенную в себе душу неопределенный промежуток времени или до тех пор пока не будет разрушен, а душа существа будет освобождена и материализуется в своей прежней оболочке. Если пойманная цель является могущественным существом с другого плана (что может означать, что заключенный персонаж является обитателем другого плана на когда находится не на Материальном Плана), то от неё можно сразу же при освобождении затребовать выполнение просьбы. В остальных случаях существо может свободно уйти после того как будет освобождено.

В зависимости от выбранной версии, заклинание может быть активировано двумя способами.

Оканчивающее Заклинание: Первое, заклинание может быть завершено путем произнесения последнего необходимого слова, стандартное действие, когда вы применяете обычное заклинание на какую либо цель. Этот путь позволяет совершить спасбросок Воли и

применить устойчивость к магии (если есть) против заклинания. Если во время активации заклинания было произнесено имя существа которое стало целью заклинателя, то любая устойчивость к магии игнорируется а КС спасброска повышается на 2. Если спасбросок или устойчивость к магии была успешной, то камень разбивается.

Иницируемый Объект: Второй метод гораздо более коварный. Вы можете поместить заклинание на какой либо объект, который заставляет заклинание сработать, после того как объект был задействован. Для того чтобы использовать этот метод, оба слова (имя существа и слово активирующее заклинание) должны быть нанесены на выбранный объект. В дополнении к этому на объект может быть наложено заклинание *симпатия*. Как только существо прикоснется или каким либо другим образом задействует иницируемый объект, его жизненная сила автоматически будет помещена в драгоценный камень, без какой либо возможности совершить спасбросок или применить устойчивость к магии.

Материальный Компонент: Перед тем как активировать заклинание *ловушка для души*, вы должны раздобыть драгоценный камень, стоимостью не менее 1000 зм за каждый КХП заключаемого существа (например для того чтобы заключить существо с количеством 10 КХП, вам потребуется камень суммой в 10000 зм). Если камень не достаточно подходит для выбранного вами существа, то при попытке поимки существа он будет уничтожен. (Существо, имеющее неопределенный уровень или КХП должно быть исследовано более подробно, для того чтобы вы могли сделать его целью вашего заклинания. Не забывайте, что со временем количество КХП выбранного вами существа может увеличиться).

Фокусирование (Только Иницируемый Объект): Если вы использовали метод установки заклинания на каком либо иницируемом объекте, то вам потребуется подготовить его так как уже описывалось ранее.

Ловушка Леомунда

Иллюзия (Зачаровывание)
Уровень: Маг/Чар 2
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемый объект
Длительность: Постоянно (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание делает замок или иной мелкий механизм кажущимся с ловушкой, для любого, кто способен обнаруживать ловушки. Вы располагаете заклинание на маленький механизм или устройство, такое как замок, петлю, засов, крючок, пробку, люк или дверную собачку/щеколду. Любой персонаж, который способен обнаруживать ловушки, или использовать любое заклинание или устройство, которые позволяют обнаруживать ловушки, на 100% уверен, что здесь расположена настоящая ловушка. Конечно, эффект на самом деле иллюзорен, и ничего не происходит когда «срабатывает» ловушка; его

непосредственным действием является отпугивание воров, или заставить их потратить драгоценное время при воровстве.

Если при активации заклинания в пределах 15 м наложена другая *ловушка Леомунда*, то активация потрачена впустую (заклинание потеряно).

Материальный Компонент: Кусочек железного колчедана, которым касается к предмету на который накладывается заклинание. Объект также осыпается специальной пылью, приготовление которой стоит 50 зм.

Ложная Жизнь

Некромантия
Уровень: Маг/Чар 2
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: 1 час/уровень или пока не разряжено; смотрите текст

Вы приспосабливаете под себя силу смерти, чтобы наделить себя ограниченной способностью избегания эффектов смерти. Пока это заклинание в действии, вы получаете временные хитпоинты в количестве 1d10+1 за каждый уровень заклинателя (до максимум 10).

Материальный Компонент: Небольшое количество алкоголя или очищенного спирта, с помощью которого вы наносите специальные символы на ваше тело в момент активации. Знаки невозможно увидеть, как только алкоголь или спирт испаряется.

Луч Изнеможения

Некромантия
Уровень: Маг/Чар 3
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Эффект: Луч
Длительность: 1 минута/уровень
Спасбросок: Стойкость частично; смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да

Черный луч исходит из кончиков ваших пальцев. Вы должны провести успешную стрелковую касательную атаку, чтобы поразить цель. Субъект мгновенно истощается на все время длительности заклинания. При успешном спасброске Стойкости субъект только лишь утомлен. Персонаж, который уже был утомлен, становится изнеможенным.

Это заклинание не эффективно для существ, которые уже изнеможены. В отличие от нормального изнеможения или утомления, эффект заканчивается по истечении длительности заклинания.

Материальный Компонент: Капля пота.

Любопытные Глаза

Воружба
Уровень: Маг/Чар 5
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 минута
Диапазон: 1,6 км.
Эффект: 10 или более летающих глаз
Длительность: 1 час/уровень; смотрите текст (П)
Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы создаете полупрозрачные видимые магические сферы (называемые «глазами») количеством 1d4+ваш уровень заклинателя. Эти глаза летают повсюду, наблюдают и возвращаются по вашему указанию. Каждый глаз может видеть на 36 метров (при нормальной видимости) во всех направлениях.

Глаза очень хрупкие, но они маленькие и их трудно заметить. Каждый глаз — это Мелкий механизм по размеру как маленькое яблоко, имеет 1 Хп, КД 18 (+8 бонус за размер), летает со скоростью 9 метров с прекрасной маневренностью, имеет +16 бонус к навыку Скрытности. Модификатор Отслеживания у него равен вашему уровню заклинателя (максимум +15) и на них воздействуют иллюзии, темнота, туман и другие факторы, которые влияют на вашу способность получать информацию об окружающем мире. Глаз, передвигающийся в темноте, будет искать дорогу на ощупь.

Когда вы создаете глаза, то даете им инструкцию, состоящую из 25 слов (не более). Любые обладаемые вами знания знают также и глаза, поэтому, например, если вы знаете, как выглядит типичный купец, то и глаза знают это.

Простая команда: «Летайте вокруг меня в пределах 120 метров и вернитесь, если заметите опасных существ». Фраза «Летайте вокруг меня» означает, что глаза должны сформировать горизонтальное кольцо в диапазоне, который вы указали, а затем двигаться в этих пределах. Когда глаза возвращаются или разрушаются, остальные автоматически занимают их место. В случае такой простой команды, глаза вернутся, только если заметят существ, которых вы сочтете опасными. «Крестьянин», который является на самом деле *изменившим форму драконом*, не заставит глаз вернуться. Десять глаз могут сформировать кольцо с радиусом 120 метров и между собой видят все, что пересекает кольцо.

Другая простая команда: «Рассыпаться и обыщите город в поисках Арвета. Следуйте за ним 3 минуты, оставаясь вне поля зрения, а затем возвращайтесь». Фраза «Рассыпаться» означает, что глаза удаляются от вас во всех направлениях. В этом случае каждый глаз будет в отдельности следовать за Арветом 3 минуты, как только найдет его.

Другие команды также могут быть полезны: сформируйте определенную линию, летите наугад на определенном расстоянии, следуйте за определенным типом существа. МП решает, насколько приемлемы ваши указания.

Чтобы сообщить о своих поисках, глаза должны вернуться к вашей руке, каждый передает в ваш разум все, что увидел во время путешествия. Чтобы передать образы, увиденные в течение 1 часа, глазу нужно 1 раунд. После передачи информации глаз исчезает.

Если глаз оказывается на расстоянии более чем 1,6 км. от вас, он немедленно исчезает. Но ваша взаимосвязь такова, что вы знаете, уничтожен, глаз из-за того, что превысил диапазон, или по другой причине.

Глаза существуют 1 час/уровень заклинателя или пока не вернуться к вам. *Рассеивание магии* способно уничтожить глаза. Делайте отдельный бро-

сок для каждого глаза, попавшего в зону рассеивания. Если глаз направлен в темноту, он может удариться об стену или подобную преграду, и уничтожить себя.

Материальный Компонент: Горсть мраморных кристаллов.

Любопытные Глаза, Неограниченные

Ворожба

Уровень: Маг/Чар 8

Заклинание работает как *любопытные глаза*, но глаза могут видеть все вещи такими, как они есть, как если бы у них было *истинное зрение* в пределах 36 метров. Поэтому они могут передвигаться в темноте с нормальной скоростью. Глаза также имеют максимальный модификатор Отслеживания +25, вместо +15.

Магическая Аура Нистала

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 1, Магия 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Один касаемый объект весом до 2,25кг/уровень

Длительность: 1день/уровень (П)

Спасбросок: Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Вы изменяете ауру вещи так, что для *обнаруживающих* заклинаний (или подобных способностей) она видна как не магическая, или же, как магическая вещь особого вида, который вы указываете, или же как субъект определенно-го заклинания, которое вы указываете. Можно сделать так, чтобы обычный меч казался, *меч отсекая* +2 для магического обнаружения, или же сделать так, чтобы *меч отсекая* +2 выглядел как *меч +1* или вообще немагический.

Если на предмет с *магической аурой Нистала* применить заклинание *идентификация* или подобное исследование, исследователь обнаруживает, что аура ненастоящая и определяет реальные свойства предмета при удачной проверке спасброска Воли. В противном случае, он верит, что аура настоящая, и дальнейшие исследования не обнаружат правды.

Если собственная аура предмета исключительно сильна (например, как у артефактов), *магическая аура Нистала* не действует.

Примечание: Магическое оружие, щит или комплект доспехов должны быть превосходными предметами, так как обычный посредственный меч будет выглядеть слишком подозрительно с магической аурой.

Фокусирование: Маленький кусочек шелка, который должен быть пронесен над предметом, получающим ауру.

Магическая Стрела

Заклятие [Сила]

Уровень: Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: До 5 существ на расстоянии друг от друга не более 4,5 м

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Заряд магической энергии вылетает из кончиков ваших пальцев и поражает цель, причиняя 1d4+1 пунктов повреждения силовой энергией.

Заряд попадает точно, даже если цель вступает в рукопашную схватку или скрывается за полным или меньшим укрытием. Отдельные части существа не могут служить целью. Неодушевленные предметы нельзя повредить этим заклинанием.

За каждые 2 уровня заклинателя, после первого, Вы получаете дополнительную стрелу — 2 на 3-м уровне, 3 на 5-м уровне, 4 на 7-м и максимум 5 на 9-м уровне. Если Вы выпускаете многочисленные стрелы, то можете нацелить их на одно существо или на нескольких, отдельная стрела поражает только одно существо. Вы должны определить цель до проверки устойчивости к магии или броска повреждения.

Магический Камень

Превращение

Уровень: Дрд 1, Жр 1, Земля 1

Компоненты: В, С, БФ

Диапазон: Касание

Цель: До 3-х касаемых камней

Длительность: 30 минут или пока не розряжены

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно, объект)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

Вы превращаете до 3-х камешков размером не более чем снаряды для пращи, в метательные снаряды большой силы. При метении их диапазон поражения 6 м. Если метать их при помощи пращи, то расстояние метания составит 15 м. Заклинание наделяет их волшебным бонусом +1 к броску атаки и повреждения. Существо, использующее эти камни, проводит обычную стрелковую атаку. Каждый попавший в цель камень наносит 1d6+1 пунктов повреждения (включая вышеупомянутый бонус) или 2d6+2 пунктов повреждения для нежити.

Магический Клык

Превращение

Уровень: Дрд 1, Рджд 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Магический клык дает одному природному оружию субъекта +1 бонус заколдованности к броскам атаки и повреждения. Заклинание может воздействовать на атаки ударом, удары кулаком, укусы и прочее природное оружие. (Заклинание не меняет повреждение от невооруженных ударов с временных на стандартные).

Магический клык можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

Магический Клык, Неограниченный

Превращение

Уровень: Дрд 3, Рджд 3

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно живое существо

Длительность: 1 час/уровень

Это заклинание действует, как и *магический клык*, за исключением того, что дает одному природному оружию субъекта +1 бонус заколдованности к броскам атаки и повреждения за каждые четыре уровня заклинателя (максимум +5).

По своему выбору вы можете наделять все природное оружие существа +1 бонусом заколдованности (вне зависимости от вашего уровня заклинателя).

Неограниченный *магический клык* можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

Магический Рот

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5м.+1,5м./2 ур.)

Цель: 1 существо или объект.

Длительность: Постоянно по не разряжено

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Это заклинание связывает избранный объект или существо с магическим ртом, который неожиданно появляется и произносит послание в тот момент, когда происходит указанное событие. Послание (до 25 слов) может быть на любом языке, который вы знаете, и должно быть передано в течение 10 минут. Рот не может произносить вербальный компонент, использовать слова-команды, активировать магические эффекты. Но он двигается в соответствии со словами — если помещен на статую, то её рот двигается, и кажется, что она говорит. Конечно, *магический рот* может быть размещен на дереве, скале или любом другом объекте или существе.

Заклинание действует при выполнении особых условий, заранее указанных при активации. Указания могут быть общими или подробными, но должны использоваться визуальные или звуковые команды, например: «Говори только тогда, когда старая женщина человек, несущая мешок, сядет, скрестив ноги на расстоянии 30 см.». Инициаторы реагируют на всё, что кажется правдой. Гримировка или иллюзии могут их обмануть. Обычная темнота не препятствует командам, в отличие от магической *темноты* или *невидимости*. Бесшумное передвижение или магическая *тишина* препятствуют звуковым инициаторам. Звуковые инициаторы могут быть определены общими видами шумов (шаги, звон металла), специфическим шумом или произнесенными словами (звук падающей иглы или когда кто-то скажет: «Уу»). Действие может служить командой, если в нем присутствуют визуальные и звуковые эффекты, например: «Говори, когда любое существо коснется статуи» — это приемлемая команда, если существо видимое. *Магический рот* не отличает мировоззрение, Кубики Хит-Поинтов, уровень, класс, кроме как по внешнему виду.

Диапазон команды составляет 4,5 метра/уровень заклинателя, так заклинатель

6-го уровня может управлять *волшебным ртом*, чтобы он отвечал на команды в пределах 27 метров. Независимо от расстояния, рот реагирует только на визуальные и звуковые команды и действия в поле зрения и слышимости.

Магический рот может быть постоянным в случае применения заклинания *постоянство*.

Материальные Компоненты: Небольшой кусочек медовых сот и порошок нефрита ценой 10 зм.

Магический Сосуд

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Средний (30м.+3м./ур.)

Цель: 1 существо

Длительность: 1 час/уровень или до возвращения в своё тело

Спасбросок: Воля нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

При активации этого заклинания вы помещаете свою душу в драгоценный камень или большой кристалл (известный как *магический сосуд*), оставляя своё безжизненное тело. Затем вы можете попытаться взять под контроль ближайшее тело, выселяя его душу в «магический сосуд». Вы можете вернуться в сосуд (возвратив пойманную душу в своё тело) и попытаться завладеть другим телом. Заклинание заканчивается при переселении вашей души в ваше собственное тело, оставляя сосуд пустым.

Чтобы активировать заклинание, вы должны знать, где находится сосуд (и он должен быть в указанном диапазоне), но вам не обязательно его видеть или касаться. Когда вы перемещаете свою душу во время заклинания, ваше тело практически как мертвое.

Находясь в *магическом сосуде*, вы можете чувствовать и атаковать любую жизненную энергию в пределах 3 метра/уровень заклинателя (и на том же самом плане). Необходимо, чтобы была линия эффекта от магического сосуда до существа. Вам не известны точный вид существа и его местоположение. В группе жизненных энергий вы можете ощущать различия между 4 или более КХП существами, а также определять, чья жизненная сила питается позитивной или негативной энергией (нежить наполнена негативной энергией, но душа есть только у осознающей нежити).

Например, если 2-х персонажей 10 уровня атакуют холмовой великан (12 КХП) и 4 огра (4 КХП), вы можете определить, что в диапазоне находятся 3 более сильные и 4 более слабые жизненные силы, все они позитивной энергии. Вы можете выбирать, вселиться Вам в более сильное или более слабое существо, но в какое именно решит случай.

Попытка вселиться в тело — полноразмерное действие. Она блокируется *защитой от зла* или подобными охранными средствами. Вы вселяетесь в тело и заключаете душу существа в сосуд, если только субъект проваливает проверку спасброска Воли. В случае неудачи аша душа остается в *магическом сосуде*, а цель автоматически успешно проходит

дальнейшие проверки при попытке завладеть его телом.

В случае успеха ваша жизненная энергия переходит в тело хозяина, а его жизненная энергия заключается в *магическом сосуде*. Вы сохраняете свои показатели Интеллекта, Мудрости, Обаяния, уровень, класс, базовый бросок атаки, базовые спасброски, мировоззрение и умственные способности. С телом приходит его Сила, Ловкость, Телосложение, хит-поинты, естественные и врожденные способности. Например, в теле рыбы вы дышите под водой, а в теле тролля регенерируете конечности. Если у тела имеются дополнительные конечности, это не позволяет вам проводить больше атак (или более предпочтительные атаки двумя оружиями). Вы не сможете использовать экстраординарные или сверхъестественные способности тела. Заклинания существа и его подобные заклинанию способности не остаются с телом.

Стандартным действием, вы можете свободно перемещаться из тела хозяина в *магический сосуд*, если он в диапазоне, возвращая при этом пойманную душу назад в своё тело. Когда ваша душа возвращается в ваше тело, заклинание заканчивается.

Если тело хозяина убито, вы возвращаетесь в *магический сосуд*, если он в диапазоне, а жизненная энергия хозяина исчезает (то есть он умирает). Если убийство происходит вне диапазона, то умираете и вы, и хозяин. Любая жизненная энергия, которой некуда вернуться, считается мертвой.

Если заклинание заканчивается, пока вы в *магическом сосуде*, вы возвращаетесь в своё тело (или умираете, если ваше тело уничтожено или находится вне диапазона). Если заклинание заканчивается, пока вы в теле хозяина, вы возвращаетесь в своё тело (если оно в диапазоне, или умираете, если вы вне диапазона). Разрушение сосуда прерывает заклинание, а также оно может быть рассеяно на *сосуде* или теле хозяина.

Фокусирование: Драгоценный камень или кристалл стоимостью не менее 100 зм.

Магическое Одевание

Превращение

Уровень: Война 3, Жр 3, Сила 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый доспех или щит

Длительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно, объект)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

Вы наделяете доспех или щит бонусом +1 за каждые 4 уровня заклинателя (максимум +5 на 20 уровне). Для этого заклинания обычная одежда считается как доспех без бонуса КД.

Магическое Оружие

Превращение

Уровень: Война 1, Жр 1, Маг/Чар 1, Пал 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое оружие
Длительность: 1 мин./уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно, объект)
Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

Заклинание придает оружию +1 бонус заколдованности к броску атаки и повреждению (этот бонус не суммируется с бонусом атаки +1 превосходного оружия).

Заклинание нельзя применять для природного оружия (например, для невооруженного удара) в отличие от заклинания *магический клык*. Но невооруженный удар монаха считается оружием, поэтому его можно улучшить этим заклинанием.

Магическое Оружие, Неограниченное

Превращение
Уровень: Жр 4, Маг/Чар 3, Пал 4
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Цель: 1 оружие или 50 снарядов, которые должны соприкоснуться друг с другом во время активации заклинания.
Длительность: 1 час/уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно, объект)
Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

Это заклинание действует как *магическое оружие*, но наделяет оружие +1 бонусом заколдованности к атаке и поражению за каждые 4 уровня заклинателя (максимум +5).

По выбору вы можете улучшить до 50-ти стрел, арбалетных зарядов или ядер для пращи. Они все должны быть одного вида и находиться вместе (в одном колчане или т.п.). Снаряды в отличие от рукопашного оружия теряют свой бонус после первого использования (для этого заклинания сюррикены считаются снарядами, то есть метательным оружием).

Материальные Компоненты: Порошок извести и графит.

Магическое Слежение

Ворожба (Магическое Слежение)
Уровень: Брд 3, Дрд 4, Жр 5, Маг/Чар 4
Компоненты: В, С, М/БФ, Ф
Время Активации: 1 час
Диапазон: Смотрите текст
Эффекты: Магический сенсор
Длительность: 1 мин./уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует
Устойчивость к Магии: Да

Вы можете слышать и видеть существ, которые могут находиться от вас на любом расстоянии. Если цель успешно прошла спасбросок Воли, то заклинание не имеет эффекта. Сложность спасброска зависит от того насколько хорошо вам знаком объект, и какой тип физической связи (если есть) вы с ним имеете. Более того, если ваша цель находится в другом плане, то она получает бонус к спасброску Воли +5.

Знания	Модификатор спасброска Воли
Нет!	+10
Из вторых рук (вы слышали об объекте)	+5
Из первых рук (вы встречались с объектом)	+0
Тесное знакомство (вы хорошо знаете объект)	-5
1 Если вы не знаете объект, вы должны иметь с ним какой либо тип физической связи	
Связь	Модификатор спасброска Воли
Подобие или картина	-2
Имущество или снаряжение	-4
Часть тела, клочок волос, кусочек ногтя, и т. д.	-10

Если проверка неудачна, то вы сможете увидеть и услышать объект, а также все в радиусе 3 м от него. Если объект находится в движении, то сенсор наблюдающего продолжает следовать за ним со скоростью до 45 м

Как и со всеми заклинаниями ворожбы (магическое слежение), у сенсора полная ваша визуальная способность, включая магические эффекты. В дополнение, следующие заклинания могут действовать через сенсор с 5% шанс за уровень заклинателя: *обнаружение хаоса, обнаружение добра, обнаружение зла, обнаружение магии, послание*.

Если спасбросок успешен то вы не сможете вести магическое слежение за объектом как минимум в течение 24 часов

Волшебный Материальный Компонент: Глаз ястреба, орла или птицы рок, плюс азотная кислота, медь и цинк.

Фокусирование Мага, Чародея, Барда: Зеркало в хорошем исполнении и тщательно отполированное. Стоимость предмета не ниже 1000 зм. Размер зеркала как минимум 0,6 м на 1,2 м

Фокусирование Жреца: Сосуд святой воды, стоимостью не ниже 100 зм.

Фокусирование Друида: Природный водоём.

Магическое Слежение, Неограниченное

Ворожба (Магическое Слежение)
Уровень: Брд 6, Дрд 7, Жр 7, Маг/Чар 7
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Длительность: 1 час/уровень

Это заклинание действует как и *магическое слежение*, за исключением того, что при успешном применении заклинания, можно применить через сенсор следующие заклинания: *обнаружение хаоса, обнаружение добра, обнаружение зла, обнаружение магии, послание, чтение магии и языки*.

Малый образ

Иллюзия (Фикция)
Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2
Длительность: Концентрация + 2 раунда

Заклинание работает как *безмолвный образ*, но *малый образ* включает некоторые звуки, но не понятную речь.

Малое Созидание

Колдовство (Созидание)
Уровень: Маг/Чар 4
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 минута
Диапазон: 0 метров
Эффект: Никому не принадлежащий, не магический объект из неживого растительного материала до 0,3 м³/уровень
Длительность: 1 час/уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Вы создаете не магический, никому не принадлежащий объект из неживой растительной материи – льняную одежду, пеньковую веревку, деревянную лестницу и т.д. Объем предмета – до 0,3 м³/уровень заклинателя. Вы должны пройти успешную проверку соответствующего навыка, чтобы создать сложный предмет, например, Ремесло (изготовление луков) для того, чтобы сделать прямые древка стрелы.

Попытки использовать любой созданный объект как материальный компонент приводит к провалу заклинания.

Материальные Компоненты: Маленький кусочек материала того же вида, из которого состоит *сотворяемый* объект – немного пеньки для веревки, и т.д.

Массовое (Название Заклинания)

Любое заклинание, название которого начинается со слова *массовое*, можно найти по алфавиту соответственно второму слову в названии заклинания. Название *массового* заклинания находится после названия базового заклинания. Разновидности заклинаний *массового* характера базируются на следующих заклинаниях: *выносли-вость медведя, сила быка, грация кошки, очаровать монстра, лечение критических ранений, лечение легких ранений, лечение средних ранений, лечение серьезных ранений, великоление орла, увеличение персоны, хитрость лисы, излечение, удержание чудовища, удержание персоны, причинить средние ранения, причинить критические ранения, причинить легкие ранения, причинить серьезные ранения, невидимость, мудрость совы, уменьшение персоны, внушение*.

Мгновенный Призыв Драумиджа

Колдовство (Призыв)
Уровень: Маг/Чар 7
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Смотрите текст
Цель: Один объект весом до 4,5 кг. или меньше, чей максимальный размер достигает 1,8 метра или меньше
Длительность: Постоянна, или пока не разрядится
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Вы способны призвать любой неживой объект из практически любого места непосредственно в свои руки.

Вначале вы должны нанести *волшебную метку* (стр. 202) на предмет. Затем, активируя заклинание, на сапфире стоимостью как минимум 1000 зм магически и невидимо наносится наименование предмета. После этого вы

способны призывать предмет произнося специальное слово (установленное вами в момент активации) и уничтожая драгоценный камень. Предмет сразу же появляется в ваших руках. Использовать драг. камень таким способом способны лишь вы.

Если предмет в обладании другого существа, заклинание не действует, но вы знаете кто обладатель, и где приблизительно находится существо, когда происходит призыв.

Надпись на драгоценном камне невидима. Её также невозможно прочесть никому кроме вас, за исключением заклинания *чтение магии*.

Предмет может быть призван из другого плана, но только если никакое другое существо не взяло его в свое обладание.

Материальный Компонент: Сапфир стоимостью как минимум 1000 зм.

Мерцание

Превращение

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Как и мерцающий пес (смотрите *Справочник Монстров*), вы начинаете мерцать туда сюда, находясь между Материальным Планом и Эфирным Планом. Вы постоянно очень быстро и случайно мерцаете в и во вне реальности.

Мерцание имеет несколько эффектов, которые приведены ниже.

Физические атаки против вас имеют 50% шанс на провал, а черта Сражение в Слепую не помогает вашим оппонентам, так как вы становитесь бесплотным а не просто невидимым. Если атаки которые наносит существо способны поражать эфирных существ, то шанс на промах уменьшается до 20% (за укрытие). Если атакующий способен видеть невидимых существ, шанс промаха также остается 20%. (Для атакующих существ способных видеть невидимых существ, а также наносить повреждения эфирным существам шанс на промах аннулируется). Ваши собственные атаки также имеют шанс промаха 20%, лишь в тех случаях, когда вы собираетесь нанести удар, но в этот момент вы эфирны.

Любые индивидуальные заклинания против вас имеют шанс провала 50% во время длительности заклинания *мерцание*, кроме того, ваш противник может активировать свои заклинания на эфирных, невидимых целей. Ваши собственные заклинания имеют 20% шанс активации, только тогда когда вы становитесь бестелесным, и в этом случае они просто не действуют в Материальном Плане.

Пока длится *мерцание* вы получаете половину повреждений от атак воздействующих на зону (но полные повреждения, если они способны распространяться и на Эфирный План). Вы атакуете как невидимое существо (с бонусом +2 к броскам атаки), отрицая любые бонусы Ловкости цели к КД. Вы получаете лишь половину повреждений от падения, так как считается, что вы падаете лишь в том момент, когда материальны.

Пока длится *мерцание* вы способны проходить через плотные объекты (но не видеть через них). Для каждого 1,5 м плотного вещества существует 50% шанс того, что вы станете материальными. Если это произошло, вы немедленно передвигаетесь на любое свободное пространство и переносите 1д6 повреждений за каждые 1,5 м перемещения. Вы способны передвигаться лишь с 1/3 своей скорости (потому что передвижение в Эфирном Плане равно половине вашего передвижения, и вы проводите половину своего времени в Эфирном Плане, а остальную половину времени в Материальном Плане).

Так как вы проводите половину своего времени в Эфирном Плане вы способны видеть и даже атаковать эфирных существ. Вы взаимодействуете с эфирными существами приблизительно таким же образом, как и с материальными существами. Например, вы имеете 20% успеха при активации заклинаний на эфирных существ, так как вы можете вновь стать материальным, а заклинание будет потеряно.

Эфирные существа невидимы, бестелесны и способны передвигаться в любых направлениях даже вниз или вверх. Как эфирное существо вы способны передвигаться через плотные объекты, даже через живых существ. Эфирные существа могут видеть и слышать, что происходит в Материальном Плане но все выглядит серо и размыто. Видимость и слышимость Материального Плана ограничивается 18 м Силовые эффекты (такие как *магическая стрела* или *стена силы*) и эффекты заклинаний школы защиты нормально воздействуют на вас. Их эффекты распространяются с Материального Плана на Эфирный План, но не в обратной последовательности. Эфирные существа не способны атаковать материальных существ, а заклинания, которые вы активируете, находясь в эфирном состоянии, влияют лишь на эфирные предметы. Особые материальные существа или объекты имеют атаки или эффекты, которые действуют и в Эфирном Плане (к примеру, василиск и его атака взглядом). Принимайте других эфирных существ и объекты так же как и материальных.

Мерцапыль

Колдовство (Созидание)

Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Существа и объекты в пределах 3 метрового расширения

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (только ослепляет)

Устойчивость к Магии: Нет

Облако золотистых частичек покрывает все и всех в зоне поражения, ослепляя существ, и обозначая очертания невидимых существ на время длительности заклинания. Все в пределах зоны покрыто пылью, которую невозможно снять, и она продолжает мерцать до тех пор, пока не погаснет.

Любое существо покрытое пылью, переносит -40 штраф к проверкам Скрытности.

Материальный Компонент: Щепотка слюды.

Метеоритный Шторм

Заклятие [Огонь]

Уровень: Маг/Чар 9

Компоненты: В, С.

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Зона: 4 сферы при взрыве распространяются в радиусе 12 м; смотрите текст

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет или Рефлекс половина; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Метеоритный шторм — очень мощное и эффективное заклинание, которое во многих аспектах похоже на *шар огня*. Когда вы его активируете, из вашей руки вылетают 4 сферы диаметром 60 см. и летят к выбранной цели. Метеориты оставляют за собой огненный след.

Если вы нацеливаете сферы на определенный субъект, вам нужно провести касательную атаку, чтобы поразить цель метеоритом. Каждое существо, в которое попала одна из сфер, переносит 2д6 пунктов повреждения от дробящего (спасбросков нет), а также не получает возможности спасброска от огненных повреждений этих сфер (смотрите ниже). Если нацеленные сферы не попадают, то они просто взрываются в ближайшем от цели углу. На одну цель можно направить более чем один метеорит.

Как только сфера достигает пункта своего назначения, она взрывается, распространяя взрыв в радиусе 12 м от себя, нанося по 6д6 пунктов повреждения огнем для каждого существа в зоне поражения. Если существо в пределах зоны поражения более чем одной сферы, то оно проверяет спасбросок от каждой в отдельности. (Устойчивость к огню проверяется также против каждой сферы отдельно).

Метка Правосудия

Некромантия

Уровень: Жр 5, Пал 4

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Когда тщетны все попытки наставить преступника на путь истинный, Вы можете применить *метку правосудия* и поощрить его следовать прямой и честной дорогой.

Вы наносите несмываемый знак на субъекта и определяете, какое именно его поведение активирует метку. При активации метка проклинает субъекта. Как правило, вы указываете какой-то вид преступного поведения, которое будет активировать метку, но по желанию можно выбирать любое действие. Эффект метки идентичен заклинанию *наложить проклятие*.

Так как наложение заклинания занимает 10 минут и требует начертания знака на цели, вы можете сделать его, только если существо само этого желает или не может сопротивляться.

Подобно заклинанию *наложить проклятие*, *метка правосудия* не может быть рассеяна, но может быть удален

заклинанием *сбить колдовство, ограничить желание, чудо, снять проклятие* или *желание*. Снять проклятие будет работать только в том случае, если заклинатель равен уровнем или выше, чем ваш. Эти ограничения применяются независимо от того, активировалась метка или нет.

Меч Морденкайна

Заклятие [Силовое]

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: 1 меч

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Заклинание призывает сияющий энергетический силовой меч. Меч поражает любого противника по вашему желанию в пределах диапазона, начиная с того раунда, когда активировано заклинание. Меч атакует обозначенную цель 1 раз в раунд в ваш ход. Его бонус атаки равен ваш уровень заклинателя+ваш бонус Интл или Обн (для магов и чародеев соответственно)+3 дополнительный бонус заколдованности. Как силовое оружие он может поражать эфирных и бестелесных существ. Он наносит 4d6+3 повреждений силы, критически 19-20 (×2).

Меч всегда бьет по вашему указанию. Он не получает бонуса от фланкирования и не помогает сражающимся его получить. Если меч выходит из диапазона заклинания, скрывается из вида или вы не нацеливаете его, меч возвращается к вам и парит рядом.

Каждый раунд после первого вы можете перенаправить меч на новую цель; стандартное действие. Если вы этого не делаете, меч атакует ту же цель. Меч нельзя поразить физическими атаками, но против него действуют *рассеивание магии, дезинтеграция, сфера аннигиляции* или *жесткая ликвидация*. КД меча 13 (10+0 модификатор размера Средний+3 бонус отклонения).

Если у атакуемого существа есть устойчивость к магии, она проверяется при первой атаке меча. Если мечу успешно противостоят, заклинание рассеивается. Если же нет, то меч наносит нормальные повреждения на протяжении всей длительности заклинания.

Фокусирование: Миниатюрный платиновый меч с рукояткой и гардой из меди и цинка, стоимостью 250 зм.

Мнемоническое Усиление Рари

Превращение

Уровень: Маг 4

Компоненты: В, С, М, Ф

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: Мгновенно

Активация этого заклинания позволяет подготовить вам дополнительные заклинания или восстановить уже использованные. Выбирайте один из этих вариантов:

Подготовка: Вы подготавливаете до 3 дополнительных уровней заклинаний (например, 3 заклинания первого уров-

ня, или одно - второго и одно - первого уровня, или одно - третьего уровня). Кантрип считается как 1/2 уровня. Вы готовите и активизируете эти заклинания как обычно.

Восстановление: Вы восстанавливаете любое заклинание до третьего уровня, которое вы сактивировали не позднее 1 раунда до использования *мнемонического усиления*. Это восстанавливает предварительно сактивированное заклинание в вашей памяти.

В другом случае, заклинания готовятся или восстанавливаются спустя 24 часа (если не колдовать).

Материальные Компоненты: Кусочек нитки и чернила, состоящие из секрети калмара смешанной с кровью черного дракона.

Фокусирование: Пластинка из слоновой кости ценой 50 зм.

Мнимость

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 5, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо/два уровня,

расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 12 часов (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует, или Воля неверие (если взаимодействует)

Устойчивость к Магии: Да или Нет; смотрите текст

Это заклинание действует точно также как и *собственная маскировка*, за исключением того, что вы также изменяете внешность других людей. Если они убиты, то эффект наложенный на существ пропадает.

Не желающие существа, могут нейтрализовать эффект заклинания пройдя успешно проверку Воли, или применив устойчивость к магии.

Молитва

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Жр 3, Пал 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: 12 метров

Зона: Все союзники и враги в круге с

радиусом 12 м и центром на вас

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы призываете особую милость для себя и своих соратников и в то же время – немилость для ваших врагов. Вы и каждый из ваших союзников получаете +1 бонус удачи к броскам атаки, броскам повреждения, спасброскам, проверкам навыков, в то время как каждый из ваших врагов переносит –1 штраф к таким же броскам.

Молот Хаоса

Заклятие [Хаос]

Уровень: Хаос 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона Поражения: Взрыв с 12 м

радиусом

Длительность: Мгновенно (1d6 раундов); смотрите текст

Спасбросок: Воля нейтрализует;

смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Вы даете волю неведомой хаотичной силе, которая поражает ваших врагов. Сила приобретает форму разноцветной взрывающейся, пульсирующей, рикошетящей энергии. Лишь законные и нейтральные (не хаотичные) существа повреждаются этим заклинанием.

Заклинание наносит 1d8 повреждений за каждые 2 уровня заклинателя (максимум 5d8) законным существам (или 1d6 повреждений за уровень заклинателя, максимум 10d6, законным внешним), и замедляет их на 1d6 раундов. Замедленное существо способно проводить только стандартное действие или действие передвижения в свой ход, плюс свободные действия. В дополнение, оно получает штраф –2 к КД, броскам атаки, повреждениям, и спасброскам Рефлекса. Успешный спасбросок Воли уменьшает повреждения до половины и нейтрализует замедляющий эффект.

Заклинание наносит лишь половину повреждений существам которые ни хаотичные, ни законные в своем мировоззрении, и они не поддаются эффекту замедления. Такие существа способны уменьшить повреждения ещё на половину (понижаются до 1/4) успешно пройдя спасбросок Воли.

Молчаливый Образ

Иллюзия (Фикция)

Уровень: Бард 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Эффект: Визуальная фикция, которая не может быть больше 12 м² + 3 м³/уровень (О)

Длительность: Концентрация

Спасбросок: Воля неверие (при взаимодействии)

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание создает визуальную иллюзию объекта, существа, или силы которую заклинатель видел, когда-либо. Иллюзия не создает никаких звуков, запахов, текстур или температур. Вы можете перемещать иллюзию ограничения размеров эффекта.

Фокусирование: Небольшая прясть шерsti

Момент Предвидения

Ворожба

Уровень: Маг/Чар 8, Удача 8

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 час/уровень или до разряджения

Заклинание наделяет вас сильнейшим шестым чувством. Во время его длительности вы можете выбирать один из следующих эффектов: заклинание дает внутренний бонус, равный вашему уровню заклинателя (максимум +25) для одного броска атаки, использования способности, навыка или спасброска. По выбору вы можете применить этот внутренний бонус к КД против одной атаки (даже если вы оторопевший).

Активация этого эффекта не занимает действие. Вы можете активировать его при необходимости даже в чужую инициативу. Вы должны заявить, что используете *момент предвидения* перед броском, который хотите модифицировать. После одного использования бонуса заклинание заканчивается.

Нельзя иметь более одного активированного заклинания *момента предвидения* одновременно.

Мудрость Совы

Превращение

Уровень: Дрд 2, Жр 2, Маг/Чар 2, Пал 2, Рджд 2

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да

Зачарованное существо становится мудрее. Заклинание дает +4 бонус заколдованности к Мудрости, добавляя премии к навыкам, зависящим от неё. Жрецы, Друиды, Паладины и Рейнджеры (и другие заклинатели, чья способность применения заклинаний зависит от Мудрости), которые получают *мудрость совы*, не имеют дополнительных бонусных заклинаний исходя из улучшенной Мудрости, но зато повышается КС спасброска против их заклинаний.

Волшебный Материальный Компонент: Несколько перьев или помет совы.

Мудрость Совы, Массовая

Превращение

Уровень: Дрд 6, Жр 6, Маг/Чар 6

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 существо/уровень, если несколько, то на расстоянии друг от друга 9 м

Это заклинание работает как *мудрость совы*, за исключением того, что воздействует сразу на нескольких существ.

Нагреть Металл

Превращение

Уровень: Дрд 2, Солнце 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Металлическое снаряжение одного существа/2 уровня, если несколько, то расстояние между ними не более 9 м; или 7,5 кг. металла, который должен находиться в круге с радиусом 9 м
Длительность: 7 раундов
Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)
Устойчивость к Магии: Да (объект)

Нагреть металл заставляет металл очень сильно нагреваться. Неудерживаемый не магический металл не получает возможности проходить спасбросок, для магического металла разрешен спасбросок против заклинания. (Спасброски для магических предметов приведены в *Руководстве Мастера Подземелий*). Если вещь находится во владении, то используется спасбросок владельца, если только он не выше у самого предмета.

Если металлическое снаряжение на-

гревается, то владелец предмета переносит повреждение от огня. Наносится полное повреждение, если на его доспех наложено заклинание, или персонаж держит, прикасается, несет на себе или одет в металлическое изделие, вес которого составляет 1/5 от его веса. Существо переносит минимальные повреждения (1 и 2 пункта, смотрите ниже таблицу), если не одето в металлический доспех, а металлический предмет, который он держит или несет, весит менее 1/5 его веса.

1 раунд заклинания металл становится теплым и его неприятно касаться, но он ещё не наносит повреждений. Такой же эффект и на последнем раунде заклинания. 2 раунд (а также предпоследний) – сильный жар причиняет боль и наносит повреждения. 3, 4 и 5 раунды металл обжигающе горячий, и наносит более крупное повреждение, как показано в таблице:

Раунд	Температура металла	Повреждение
1	Теплый	Нет
2	Раскаленный	1d4
3-5	Обжигающий	2d4
6	Раскаленный	1d4
7	Теплый	Нет

Любой эффект холода, которого достаточно чтобы нанести повреждения существу, нейтрализует повреждения от огня этого заклинания (и наоборот) на то же количество пунктов. Например, если бросок повреждения *нагретым металлом* укажет 2 повреждения от огня, а на субъект воздействовать *охлаждающим лучом* на 3 пункта, то субъект не перенесет повреждений от огня, и лишь 1 повреждение от холода. Если заклинание активировать под водой, то оно наносит лишь половину повреждений, а вся вода вокруг закипает.

Нагретый металл рассеивается *охлаждать металлом*, которое также является для него и контр-заклинанием.

Наделить Способностью Колдовать Заклинания

Заклятие

Уровень: Жр 4, Магия 4

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо (смотрите текст)

Длительность: Постоянно, пока не выпущено (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Вы передаете некоторые из своих зараннее заготовленных заклинаний другому существу, а также даете ему возможность их активировать самостоятельно. Только существо с показателем Интеллекта как минимум 5, и с показателем Мудрости как минимум 9, может принять этот дар. Передаются только жреческие заклинания школ защиты, ворожбы, колдовства (лечение). Число и уровень заклинаний, которые субъект может получить зависят от его КХП; даже многократное активирование *Наделить Способностью Колдовать Заклинания* не может превысить этот предел:

КХП Получателя	Передаваемые Заклинания
2 и ниже	Одно заклинание 1-го уровня
3-4	Одно или два заклинания 1-го уровня
5 и выше	Одно или два заклинания 1-го уровня и одно 2-го

Различные характеристики передаваемых заклинаний (диапазон, длительность, зона поражения и т.д.) функционируют в соответствии с вашим уровнем, а не уровнем получателя.

После активации *наделить способностью колдовать заклинания* вы не можете подготовить новое заклинание 4-го уровня вместо данного, пока реципиент не использует дарованные ему заклинания, или не погибнет, либо пока вы сами не прекратите действие *наделить способностью колдовать заклинания*. В то же время вы несете ответственность перед своим богом и своими принципами за то, как будут использованы дарованные заклинания. Если количество заклинаний 4-го уровня, которые вы можете применять уменьшается, и это число опускается ниже ваших текущих активированных *наделить способностью колдовать заклинания*, то ранее наложенные заклинания рассеяны.

Для того чтобы применять заклинания с вербальным компонентом, субъект должен уметь говорить. Для того чтобы активировать заклинания с соматическим компонентом, субъект должен иметь руки схожие с человеческими. Для того, чтобы активировать заклинания с материальным компонентом или фокусировкой, субъект должен иметь эти материальные компоненты или фокусировку.

Надземный Полет

Превращение

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 час/уровень

Это заклинание работает как *полет*, но вы можете лететь со скоростью 12 метров (9 метров, если одеты в средний или тяжелый доспех или переносите среднюю или тяжелую нагрузку) со средней маневренностью. При использовании этого заклинания для передвижения на большие расстояния, вы можете действовать, не перенося при этом временных повреждений (форсированный марш тем не менее, требует проверку Телосложения). Это значит, что Вы можете покрывать 102 км. за 8 часовой период полета (или 76,8 км. при скорости 9 метров). Смотрите стр. _ для более детального описания надземного передвижения.

Наложить Проклятие

Некромантия

Уровень: Жр 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы способны проклясть существо. Во время активации выберите один из

ниже перечисленных эффектов:

- утрата 6 пунктов показателя параметра (минимум 1).
- штраф —4 к броскам атаки, спасброскам, проверкам параметров, и проверкам навыков.
- Каждое действие, существо имеет шанс 50%, что оно сможет нормально подействовать в этом раунде; иначе если оно провалит проверку оно будет бездействовать.

Вы можете придумать свое собственное проклятие, но при этом его эффект не должен быть мощнее выше описанных эффектов, и окончательно эффект проклятия определяет МП.

Проклятие, наложенное этим заклинанием нельзя рассеять, но его можно снять заклинаниями: *сбить колдовство*, *ограниченное желание*, *чудо*, *снять проклятие* или *желание*.

Наложить проклятие является контр-заклинанием для *снять проклятие*.

Насекомые Чума

Колдовство (Призыв)

Уровень: Брд 5, Жр 5

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Эффект: 1 рой саранчи за каждые три уровня, каждый из которых должен быть рядом хотя бы с одним из роев.

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы призываете рой саранчи (1 за 3 уровня заклинателя до максимума 6 на 18-м уровне). Каждый отдельный рой должен быть призван соседней клетке от хотя бы ещё одного (то есть, все насекомые занимают соприкасающуюся между собой территорию). Вы можете призвать рои саранчи так, что они будут в той клетке где и противник, так как могут занимать территорию оппонентов. Насекомые остаются на том месте, где их призвали, и не преследуют убегающих существ.

Смотрите *Справочник Монстров* для детального описания роя саранчи.

Наслатъ Страх

Некромантия [Страх, Воздействует на разум]

Уровень: Брд 1, Жр 1, Маг/Чар 1, Смерть 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно живое существо с 5 или меньше КХП

Длительность: 1d4 раунда или 1 раунд; смотрите текст

Спасбросок: Воля частично

Устойчивость к Магии: Да

Существо, находящееся под воздействием заклинания очень испуганно. Если субъект успешно прошел спасбросок Воли, то оно всего лишь шокирован на 1 раунд. Существа с 6 или более КХП иммунны к эффектам этого заклинания.

Страх является противоположностью и рассеивается заклинанием *снять страх*.

Невидимость

Иллюзия (Чары)

Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2, Обман 2

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Лично или касание

Цель: Вы или субъект/объект весом не более 45 кг/уровень

Длительность: 1 минута/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно) или Воля нейтрализует (безвредно, объект)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно) или Да (безвредно, объект)

Существо или объект, которого коснулись, становятся невидимыми даже для темновидения. Если существо что-то несет, его снаряжение тоже исчезает с поля зрения. Если Вы активируете заклинание на кого-либо, то не Вы, ни Ваши союзники не видят этого субъекта, если только не применять способность *видеть невидимое* или тому подобную магию.

Вещи, которые уронил или бросил невидимка, становятся видимыми; подобранные вещи исчезают, если их прятать в одежду, вещмешок или завернуть во что-либо. Свет не становится невидимым, но его источник — да (это выглядит, как свет есть, а источника освещения — нет). Любая часть снаряжения невидимки, выдающаяся от него более чем на 3 метра, становится видимой, как, например, тянущаяся веревка.

Конечно, невидимка не получает магическую *тишину*, и при некоторых условиях его можно выследить (если бы он, например, наступил в лужу). Заклинание заканчивается, если субъект атакует кого-либо. В данном случае под атакой понимаются любые заклинания, нацеленные на врага, и чья зона поражения и эффект затрагивают врага (кто именно является врагом, решает сам невидимка). Действия относительно оставленных без присмотра вещей не разрушают заклинание. Причинение косвенного вреда не является атакой. Невидимка может открывать двери, говорить, есть, идти по ступенькам, вызывать чудовищ и заставлять их нападать, подрезать веревочный мост, когда враги находятся на нем, ставить ловушки, открывать клетки и выпускать оттуда боевых псов, и т.д. Если же субъект атакует непосредственно, он сразу же становится видимым со всеми своими вещами. Заклинания, подобные *благословению*, воздействуют только на союзников, а не на врагов, и не являются атакой, даже если враги находятся в диапазоне заклинания.

Смотрите Таблицу 8–5: Модификаторы Броска Атаки и Таблицу 8–6: Модификаторы Класа Доспехов стр. — для определения эффектов невидимости в бою.

Невидимость можно сделать постоянной (только для объектов) при помощи заклинания *постоянство*.

Волшебный Материальный Компонент: Ресница, залитая клеем.

Невидимость, Массовая

Иллюзия (Чары)

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, М

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Цель: Любое количество существ на

расстоянии друг от друга не более 54 метров

Это заклинание работает как *невидимость*, но воздействует на группу существ и рассеивается, если кто-то из них проводит атаку. Отдельные невидимки в группе не могут видеть друг друга. Заклинание заканчивается для того, кто отошел на расстояние более чем на 54 метра от ближайшего члена группы (если только двое невидимы, тот, кто отошел от другого, становится видимым. Если оба удаляются друг от друга, то оба и теряют невидимость, когда расстояние между ними превысит 54 метра.

Материальный Компонент: Ресница, залитая клеем.

Невидимость, Неограниченная

Иллюзия (Чары)

Уровень: Брд 4, Маг/Чар 4

Компоненты: В, С

Цель: Вы или касаемое существо

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Воля отрицает (безвредно)

Это заклинание работает как *невидимость*, но не заканчивается, если субъект-невидимка атакует.

Невидимый Слуга

Колдовство (Созидание)

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Один невидимый, без разума, бесформенный слуга

Длительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание позволяет вам создать одного невидимого, бесформенного, без разума слугающего, который может выполнять простые задания по вашей команде. Он сможет бегать и приносить вещи, открывать незапертые двери и придерживать стул так же, как и почистить и отремонтировать его. Слуга может выполнять только одно действие одновременно, однако он будет повторять выполнение этого действие каждый раз как вы ему прикажете, то есть, если вы прикажете ему вымыть пол, он выполнит задание и будет ожидать следующего приказа пока вы в зоне заклинания. Он может открывать только обычные двери, выдвижные ящики, крышки и тому подобное. Параметр Силы слуги равен 2 (то есть он может поднять груз массой не более 9 кг., а тащить не более 45 кг.). Слуга может действовать ловушки и тому подобное, однако следует помнить, что сила его воздействия не превышает 9 кг., поэтому некоторые ловушки-плиты, на которые нужно наступить, могут не сработать. Слуга не может выполнять задания, КС которых превышает 10 или не могут использоваться нетренированно. Скорость передвижения слуги равна 4,5 м

Слуга ни при каких обстоятельствах не может предпринимать атакующих действий; он никогда не совершает бросков атаки. Слуга не может быть убит, однако он рассеивается, если перенесет 6 пунктов повреждений от атаки воздействующей на область. (Он не имеет спасбросков против любых атак). Если

вы отдали слуге приказ, выполнение которого требует выхода из области действия заклинания, то слуга остановится у границы, не идя далее.

Материальный Компонент: Кусочек веревки и дерева.

Неистовая Рука Бигби

Заклятие [Сила]

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, Ф

Это заклинание действует, как и заклинание, *промежуточная рука Бигби*, за исключением того, что рука способна преследовать и отгонять противника, на которого вы указали. Принимайте её атаки также, как и при стремительности с бонусом +14 к проверке Силы (+8 за Силу 27, +4 Большой размер, и бонус +2 стремительности который является постоянным). Рука постоянно двигается вместе с противником и пытается оттолкнуть цель назад на полную допустимую дистанцию, и она не ограничивается скоростью. Направление заклинания на новую цель считается как действие равное передвижению.

Очень сильные создания не могут оттолкнуть руку с ее пути, потому что она мгновенно будет становиться между существом и вами, но противник может толкнуть её в вашу сторону, чтобы это сделать ему необходимо успешно пройти напор.

Фокусирование: Твердая перчатка сделанная из кожаной или плотной одежды.

Нейтрализация Яда

Колдовство (Лечение)

Уровень: Брд 4, Дрд 3, Жр 4, Пал 4, Рджд 3

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо или объект до 30 см.³/уровень

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно, объект)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

Вы нейтрализуете любой вид яда в существе или объекте, которого коснулись. Отравленное существо не страдает дальше от эффектов яда, и все временные эффекты также прекращаются. Но заклинание не снимает мгновенные эффекты, такие как потеря хит-поинтов, временная потеря параметров или эффекты, которые не проходят сами по себе. Например, если яд уменьшил Телосложение на 3 пункта и может причинить дальнейший ущерб, это заклинание предотвращает дальнейшие повреждения, но не восстанавливает те, что уже нанесены.

На протяжении длительности этого заклинания существо иммунное к любому яду. В отличие от *замедления яда*, отравление не отсрочивается на время окончания заклинания – существо не надо делать никаких спасбросков от яда после окончания заклинания.

Это заклинание может также нейтрализовать яд в ядовитых существах или объектах на протяжении своей длительности по желанию заклинателя.

Волебный Материальный Компонент: Кусочек древесного угля.

Неограниченное/Увеличенное (Название Заклинания)

Любое из заклинание, чье название начинается с Увеличенный, установлено в алфавитном в порядке в соответствии со вторым словом в названии заклинания. Поэтому описание *увеличенного* заклинания расположено рядом с описанием исходного заклинания. Цепочки заклинаний, которые могут быть увеличенными заклинаниями включают в себя следующие: *волебный взгляд, командование, рассеивание магии, глиф опеки, невидимость, волебный клык, волебное оружие, планарный союзник, планарная связка, молящиеся глаза, восстановление, магическое слежение, теневое колдовство, теневое заклиание, крик, телепорт.*

Не определение

Защита

Уровень: Маг/Чар 3, Мошенничество

3, Рджд 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо или объект

Длительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

(безвредно, объект)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

Охраняемое существо или объект труднее обнаружить при помощи заклинаний ворожбы, таких как *ясновидение/яснослышание, обнаружение объекта* и других *обнаруживающих* заклинаний.

Не определение также усложняет использование магических предметов, подобным *кристаллическим шарам* для обнаружения местонахождения. При попытке обнаружить опекаемое существо или объект, заклинатель должен сделать проверку уровня заклинателя (1d20+уровень заклинания) против КС 11+уровень заклинателя, который активировал заклинание *не определение*. Если вы активировали *не определение* на себя или на свои вещи, то КС 15+ваш уровень заклинателя.

Заклинание, активированное на существе также действует на все его вещи и его самого.

Материальный Компонент: Щепотка бриллиантовой пыли стоимостью 50 зм.

Неопределимое Мироззрение

Защита

Уровень: Брд 1, Жр 1, Пал 2

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо или объект

Длительность: 24 часа

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Это заклинание защищает от определения любыми формами ворожбы, мироззрение выбранного существа или объекта.

Неостановимый Танец Отто

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 6, Маг/Чар 8

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: 1d4+1 раунда

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Субъект чувствует непреодолимую потребность танцевать и начинает делать это, стуча каблуками и притоптывая. Заклинание не позволяет субъекту делать ничего другого, кроме как скакать и пританцовывать на месте. Эффект ухудшает его КД на -4 и спасбросок Рефлекса на -10, а также нейтрализует все бонусы защиты от щита, который носит субъект. Танцующий провоцирует благоприятные атаки каждый раунд в его ход.

Неправильный Курс

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2ур.)

Цель: 1 существо или объект размером до 3м²

Длительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет или Воля нейтрализует, смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Посредством этого заклинания вы вводите в ложном направлении заклинания ворожбы, которые показывают ауру (*обнаружение зла, обнаружение магии, обнаружение лжи* и т.д.). Чтобы активировать это заклинание, вы выбираете какой-либо другой объект в пределах диапазона. На всё время длительности заклинания субъект обнаруживается для ворожбы как какой-либо другой объект (ни субъекты, ни объекты не получают спасброска против данного эффекта). Заклятия ворожбы дают информацию о другом предмете, а не о своей цели ворожбы, если только заклинатель не проходит успешную проверку спасброска Воли. Например, вы можете обнаруживать себя для ворожбы как дерево, если одно из них есть в диапазоне: не злое, не лживое, не магическое, с нейтральными жизненными ценностями и т.д. Это заклинание не действует на другие типы заклинаний ворожбы (*предвестие, чтение мыслей, ясновидение/яснослышание* и т.д.).

Нечестивая Аура

Защита [Зло]

Уровень: Жр 8, Зло 8

Компоненты: В, С, Ф

Время активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 6 м

Цель: Одно существо/уровень во взрыве с радиусом 6 м от вас

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Злая тьма окружает субъекты, защищая их от атак и обеспечивая устойчивостью к заклинаниям, которые активируют добрые существа, и ослабляет существ доброго мироззрения, которые пытаются ударить субъектов. Это заклинание обладает четырьмя эффектами.

Первый, каждое существо, на которое было нацелено заклинание, полу-

чает +4 бонус отклонения к КД, и +4 бонус устойчивости на все спасброски. В отличие от заклинания *защита от добра*, это заклинание дает защиту от всех атак, а не только от тех, которые исходят от добрых существ.

Второй, каждое существо, на которое было нацелено заклинание, получает устойчивость к магии 25 против добрых заклинаний и заклинаний, применяемых добрыми существами.

Третий, заклинание блокирует ментальное влияние и овладение, так же как заклинание *защита от добра*.

И, наконец, последнее, если доброе существо проводит успешную рукопашную атаку против опекаемого существа *нечестивой аурой*, то оно получает 1d6 временных повреждений Силы (успешный спасбросок Стойкости нейтрализует эффект).

Фокусирование: Крошечная усыпальница, содержащая в себе какую-нибудь реликвию, вроде кусочка пергамента с проклятым текстом. Реликвия должна обладать стоимостью не менее 500 зм.

Нечестивая Болезнь

Защита [Зло]

Уровень: Зло 4

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Расширение с радиусом 6 м

Длительность: Мгновенно (1d4 раунда); смотрите текст

Спасбросок: Воля частично

Устойчивость к Магии: Да

Вы обращаетесь за помощью к нечестивой силе, для того чтобы поразить своего врага. Эта сила приобретает форму холодной, насыщенной испарениями непроглядной тьмы. Эффекты данного заклинания поражают только добрых или нейтральных (не злых) существ.

Заклинание наносит 1d8 пунктов повреждений за каждые два уровня заклинателя (максимум 5d8) любому доброму существу (или 1d6 за каждый уровень заклинателя, максимум 10d6, против добрых внешних) и вызывает у него болезненное состояние длительностью на 1d4 раундов. Успешный спасбросок Воли уменьшает полученный вред на половину и позволяет нейтрализовать эффект болезни. Эффект болезни не может быть снят при помощи заклинаний *излечить болезнь* или *излечение*, однако может помочь заклинание *снять проклятие*.

Существа, чье мировоззрение является ни злым, ни добрым, получают лишь половину повреждений и не подвергаются эффектам болезни. Такие существа ещё раз понижают наполовину повреждения при удачном спасброске Воли, они переносят 1/4 от возможных повреждений.

Нечестивость

Заклятие [Зло]

Уровень: Жр 5, Дрд 5

Компоненты: В, С, М

Время активации: 24 часа

Диапазон: Касание

Зона: Эманация с радиусом 12 м от указанной точки

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Смотрите текст

Нечестивость делает выбранное место, строение, здание проклятым местом. Оно обладает тремя основными эффектами.

Первый: место или строение охраняется заклинанием *круг волшебства против добра*.

Второй: все проверки изгнания нежити переносят штраф -4, а проверки подчинения нежити, +4 бонус нечестивости. Устойчивость к магии не имеет действия на этот эффект. (Это пункт не действует в заклинании друида).

Третий: вы должны зафиксировать одно заклинание, которое будет действовать в *нечестивом* месте. Эффект заклинания длится в течение года и будет срабатывать при пересечении кем либо границ проклятой области, вне зависимости от его обычной длительности и зоны эффекта. Вы можете выбрать подействует ли эффект на всех существ, существ совместной с вами веры или мировоззрения, или существ другой веры или мировоззрения. Например, вы можете создать заклинание *благословение*, которое будет действовать на всех существ в области или только на существ определенного мировоззрения. Или наложить заклинание *чума*, которое будет вредить существам противоположного мировоззрения или врагам вашей веры. По истечении года выбранный эффект заканчивается, однако его легко можно восстановить, еще раз применив заклинание *нечестивость*.

Ниже представлен список заклинаний, которые могут использоваться вместе с заклинанием *нечестивость*, для создания проклятого места.

Дневной свет, глубокая темнота, защита от энергии, помощь, обнаружение добра, обнаружение магии, охрана от смерти, наслать страх, рассеивание магии, противостоять элементам, свободное передвижение, очищение невидимости, снять страх, темнота, чума, якорь измерений, распознать ложь, устойчивость энергии, языки, зона правды. Для всех этих заклинаний присутствует возможность для совершения спасбросков и применение сопротивления заклинаниям. (для деталей смотрите отдельное описание перечисленных заклинаний).

На одну и ту же область одновременно может быть применено только одно заклинание *нечестивость*.

Контр-заклинанием, но не рассеивающим заклинанием для *нечестивости* является *почтivity*.

Материальный Компонент: Травы, масло и ладан на сумму не менее 1000 зм, плюс по 1000 зм за каждый уровень заклинания применяемого в зоне *нечестивости*.

Ночной Кошмар

Иллюзия (Фантом) [Воздействует на разум; Зло]

Уровень: Брд 5, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Неограниченно

Цель: Одно живое существо

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Воля нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Вы насылаете ужасное призрачное видение на определенное существо, которое вы называете или указываете иным образом. *Ночной кошмар* не дает нормально спать и наносит 1d10 пунктов повреждений. После такого сна существо остается уставшим и не способно восстановить волшебные заклинания в течение последующих 24 часов. Сложность спасброска зависит от того, насколько хорошо вы знаете субъекта и от того, какого вида физическая связь между вами существует.

Знание	Модификатор Воли
Нет!	+10
Второстепенное (Вы когда-то слышали о субъекте)	+5
Лично знакомы (вы встречались с субъектом)	0
Хорошо знакомы (вы хорошо знаете субъекта)	-5

1 У Вас должен быть какой-либо вид связи с существом, которого Вы не знаете.

Связь	Модификатор Воли
Описание или картина	-2
Одежда или предмет, принадлежащий существу	-4
Кусочек кожи, клочок волос, ноготь и т.п.	-10

Рассеивание зла, сактивированное на субъект в то время, пока вы активируете свое заклинание, рассеивает *ночной кошмар* и ошеломляет вас на 10 минут за уровень заклинателя, активировавшего *рассеивание зла*.

Если реципиент просыпается в момент начала заклинания, вы можете прервать активацию (окончить заклинание) или войти в транс пока жертва снова не заснет, и тогда вы сможете закончить активацию. Если вас потревожили во время транса, вы должны сделать проверку Концентрации (смотрите стр. 76), или заклинание прекращается.

Когда вы в трансе, вы ничего не замечаете вокруг. Вы беззащитны физически и ментально (к примеру, вы проваливаете любой спасбросок).

Существа, которые не спят или не видят снов (эльфы, но не полу-эльфы, иммунные к этому заклинанию).

Облако Тумана

Колдовство (Созидание)

Уровень: Вода 2, Дрд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Расширение тумана в 6 метровом радиусе и высотой 6 м

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Клубы тумана вздымаются с указанного вами места. Туман закрывает все обозрение, включая темновидение, ограничивая его 1,5 м У существ в пределах 1,5 м укрытие (шанс промаха атаки 20%). Далее расположенные существа имеют полное укрытие (шанс промаха 50%, и атакующий не может использовать зрение для определения местоположения цели).

Умеренный ветер (17,5 и выше км./ч) раздувает туман в течение 4 раундов; сильный ветер (33,5 и выше км./ч) раздувает туман в течение 1 раунда.

Это заклинание не действует под водой.

Облик Дерева

Превращение

Уровень: Дрд 2, Рджр 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 час/уровень

Применив это, заклинание вы можете принять форму Большого живого дерева, или куста, или Большого мертвого дерева с небольшим количеством ветвей. Даже самое пристальное изучение не сможет определить что под видом обычного дерева, магически скрывается живое существо. Для всех обычных проверок вы будете оставаться обычным деревом или кустом не более, хотя применения на вас заклинания *обнаружение магии*, укажет на слабую ауру школы превращения. В форме дерева вы можете наблюдать окружающую вас обстановку так же как и в вашем обычном облике, все ваши спасброски и хит-поинты остаются прежними. Вы получаете +10 природный бонус к вашему КД, но эффективный показатель Ловкости понижается до 0, скорость также равна 0 м В облике дерева вы иммунны к критическим попаданиям. Вся одежда и снаряжение которое было при вас, изменятся вместе с вами.

Вы можете прервать заклинание в любой момент, и снова принять обычную форму свободным действием (вместо стандартного действия).

Облик Животного

Превращение

Уровень: Дрд 8, Животное 7

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цели: Одно не сопротивляющееся существо/уровень, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 1 час/уровень (П)

Спасбросок: Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Это заклинание действует наподобие заклинания *полиморф*, за исключением того, что вы можете изменить одно существо за уровень, в животное на ваш выбор; заклинание не действует, если существо не желает менять свой облик. Все животные должны принять один и тот же вид; например, вы не можете одного субъекта превратить в ястреба, а второго в жуткого волка. Реципиенты остаются в облике животного пока заклинание не закончится или вы прекратите действие заклинания для всех реципиентов. В дополнение к этому, индивидуальный субъект может возвратиться в свою нормальную форму (занимает полнорундовое действие); применение этого оканчивает действие заклинания только для этого существа. Максимальные КХП принимаемого облика животного зависят от вашего уровня заклинателя, или КХП субъекта, в зависимости что ниже, до максимум 20 КХП на 20-м уровне.

Обнаружение Добра

Ворожба

Уровень: Жр 1

Это заклинание действует аналогично заклинанию *обнаружение зла*, за тем лишь исключением, что определяет ауру добрых существ, жрецов или паладинов добрых божеств, заклинания добра, добрые магические пред-меты. Если вы являетесь злым по мировоззрению, то есть вероятность того, что вы подвергнетесь влиянию подавления ауры добра. Снабдя лечения, противоядия и подобные помогающие предметы не являются по себе добрыми.

Обнаружение Животных и Растений

Ворожба

Уровень: Дрд 1, Рджр 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/2 ур.)

Цель: Конусообразное излучение

Длительность: Концентрация, до 10 мин./уровень (П)

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы можете обнаруживать типичные виды животных и растений в конусе излучения направленного в ту же сторону что и ваше лицо. Вы должны думать о выбранном вами животном или растении, однако вы можете менять их каждый новый раунд. Количество полученной вами информации будет зависеть от того, насколько долго вы исследовали одну территорию и сосредотачивались на одном животном или растении.

1-й раунд: Присутствие или отсутствие видов выбранного вами животного или растения.

2-й раунд: Количество особей выбранного вами вида и состояние их здоровья.

3-й раунд: Состояние (смотрите ниже), и местонахождение каждого отдельного индивида. Если животное или растение не находятся на линии вашего обзора, то вы лишь получаете информацию о направлении в котором оно находится, но не его местоположение.

Состояние: Для данного заклинания существуют следующие состояния:

Нормальное: Имеет по крайней мере 90% от общего числа хит-поинтов, не заражено болезнью.

Неплохое: от 30% до 90% от общего числа хит-поинтов

Плохое: Менее 30% от общего числа хит-поинтов, заражено болезнью или страдает от тяжелой раны.

Слабое: Осталось 0 или несколько хит поинтов, заражен конечной стадией болезни или покалечен.

Если существо попадает под несколько категорий сразу, то заклинание определяет слабейшую.

Каждый раунд вы можете изменять направление поиска необходимых вам животных или растений. Заклинание может преодолевать барьеры, однако ему не пройти сквозь 0,3 м камня, 2,5 см. металла, тонкий слой свинца или 0,9 м дерева или грязи.

Есть ли нет искомое вами животное или растение решает МП.

Обнаружение Закона

Ворожба

Уровень: Жр 1

Это заклинание действует аналогично заклинанию *обнаружение зла*, за тем лишь исключением что определяет ауру законных существ, жрецов законных божеств, заклинания закона, законные магические предметы. Если вы являетесь хаотичным по мировоззрению то есть вероятность того что вы подвергнетесь влиянию ауры закона.

Обнаружение Зла

Ворожба

Уровень: Жр 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 18 м

Цель: Конусообразное излучение

Длительность: Концентрация, до 10 мин./уровень (П)

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы можете чувствовать присутствие зла. Информация, которую вы получаете, зависит от того, насколько долго вы наблюдали за определенной областью или субъектом.

1-ый раунд: Присутствие или отсутствие зла

2-ой раунд: Число злых аур (существ, объектов, заклинаний) в зоне поражения, и наиболее мощную ауру зла из присутствующих. Если вы доброго мировоззрения, а самая сильная из аур подавляет вас (смотрите ниже), и КХП или уровень источника ауры в два раза выше вашего уровня персонажа, вы ошарашены на 1 раунд, а действие заклинания оканчивается.

3-й раунд: Силу и местонахождение каждой из аур. Если аура не находится на линии вашего обзора, то вы лишь получаете информацию о направлении в котором оно находится, но не его местоположение.

Сила Ауры: Сила злой ауры зависит от типа злого существа или объекта, которого вы определяете, его КХП, уровня заклинателя, или уровня (в случае жреца) класса; смотрите сопровождающую таблицу. Если аура превышает более чем на одну категорию силы, аура обозначает более сильную из них.

Например, как отмечено в таблице злой внешний с 12 КХП обладает подавляющей аурой зла. Добрый жрец активировавший это заклинание, и направивший его в направлении такого существа более чем на 1 раунд, ошеломлен на 1 раунд и теряет это заклинание, если его уровень персонажа 6 и ниже.

Задержка Ауры: Злая аура имеет свойство задерживаться после того, как её источник рассеялся (в случае заклинания), или уничтожен (в случае заклинания или магического предмета). Если *обнаружение зла* активировано и направлено в это место, заклинание указывает на присутствие ауры с тусклой силой (даже слабее чем незначительная аура). Как долго аура задерживается в таком тусклом состоянии зависит от её оригинального источника силы:

Исходная Сила	Длительность Задержки Ауры
Незначительная	1d6 раундов
Средняя	1d6 минут
Сильная	1d6×10 минут
Подавляющая	1d6 дней

Животные, ловушки, яды и прочие потенциальные опасности не являются злыми, и поэтому такое заклинание не обнаруживает их.

Каждый раунд вы можете изменять направление поиска зла. Заклинание может преодолевать барьеры, однако ему не пройти сквозь 0,3 м камня, 2,5 см. металла, тонкий слой свинца или 0,9 м дерева или грязи.

Обнаружение Ловушек

Ворожба

Уровень: Жр 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 мин./уровень

Вы приобретаете врожденную интуицию относительно того, как действуют ловушки. Вы способны использовать навык Поиск, чтобы обнаруживать ловушки точно также как и вор. В дополнение на время действия заклинания, вы получаете бонус проникательности, который равен половине вашего уровня заклинателя (максимум +10), ко всем проверкам Поиска при обнаружении ловушек.

Но отметьте для себя, *обнаружение ловушек* не наделяет вас возможностью обезвреживания найденных ловушек.

Обнаружение Магии

Ворожба

Уровень: Брд 0, Дрд 0, Жр 0, Маг/Чар 0

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 18 м

Цель: Конусообразное излучение

Длительность: Концентрация, до 1 мин./уровень (П)

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы обнаруживаете ауры магии. Информация, которую вы получаете, зависит от того, насколько долго вы наблюдали за определенной областью или субъектом.

1-ый раунд: Присутствие или отсутствие магических аур.

2-ой раунд: Число аур магии в зоне поражения, и наиболее мощную ауру магии из присутствующих.

3-й раунд: Силу и местонахождение каждой из аур. Если предметы или существа в пределах вашего поля зрения, вы можете пройти проверку навыка Искусство Магии для определения присутствующих школ магии. (Проводится одна проверка на одну ауру; КС 15+уровень заклинания, или 15+половина уровня заклинателя для эффекта не связанного с заклинанием). Магические зоны, множественные типы магии, или сильное местное излучение магии может подвлять или скрывать более слабые ауры.

Сила Ауры: Сила ауры зависит от уровня заклинания действующего заклинания, или от уровня заклинателя предмета. Если аура превышает более

Существо/Объект	Сила Ауры			
	Незначительная	Средняя	Сильная	Подавляющая
Злое существо ¹ (КХП)	10 или ниже	11–25	26–50	51 или выше
Нежить (КХП)	2 или ниже	3–8	9–20	21 или выше
Злой внешний (КХП)	1 или ниже	2–4	5–10	11 или выше
Жрец злого бога ²	1	2–4	5–10	11 или выше
(уровни класса)				
Злой магический предмет или заклинание (уровень заклинателя)	2-й или ниже	3-й–8-й	9-й–20-й	21-й или выше

¹ За исключением нежити и внешних, у которых свои строки в этой таблице.

² Некоторые персонажи, которые не являются жрецами, могут излучать ауру равной силы. В описании класса будет отмечено, если это применяется.

чем на одну категорию, *обнаружение магии* указывает более сильную из них.

Задержка Ауры: Аура магии имеет свойство задерживаться после того, как её источник рассеялся (в случае заклинания), или уничтожен (в случае заклинания или магического предмета). Если *обнаружение магии* активировано и направлено в это место, заклинание указывает на присутствие ауры с тусклой силой (даже слабее чем незначительная аура). Как долго аура задерживается в таком тусклом состоянии зависит от её оригинального источника силы:

Исходная Сила	Длительность Задержки Ауры
Незначительная	1d6 раундов
Средняя	1d6 минут
Сильная	1d6×10 минут
Подавляющая	1d6 дней

Внешние и элементали не являются по себе магическими созданиями, но если они призваны, то от них заметна аура колдовства.

Каждый раунд вы можете изменять направление поиска магии. Заклинание может преодолевать барьеры, однако ему не пройти сквозь 0,3 м камня, 2,5 см. металла, тонкий слой свинца или 0,9 м дерева или грязи.

Эффект *обнаружения магии* можно сделать постоянным, если на него применить заклинание *постоянство*.

Обнаружение Магического Слежения

Ворожба

Уровень: Брд 4, Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 12 м

Цель или Зона: Излучение с радиусом 12 м, с центром на вас.

Длительность: 24 часа

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы сразу же становитесь осведомленным относительно того, что за вами кто-то пытается следить при помощи заклинаний или эффектов ворожбы (магического слежения). Зона поражения заклинания исходит от вас, и передвигается вместе с вами. Вы знаете о местоположении каждого магического сенсора в пределах зоны поражения заклинания.

Если попытка слежения возникает в пределах зоны, вы знаете о её местопо-

ложении, в противном случае вы проводите встречные проверки уровня заклинателя (1d20+уровень заклинателя). Если у вас как минимум равные проверки, вы получаете зрительный образ следящего, и точное определения его расположения и расстояния о вас.

Материальные Компоненты: Маленький кусочек зеркала, и миниатюрная латунная слуховая трубочка.

Обнаружение Нежити

Ворожба

Уровень: Жр 1, Чар/Маг 1, Пал 1

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 18 м

Зона: Конусообразное излучение

Длительность: Концентрация, до 1 мин./уровень (П)

Спасброски: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Нет

Вы можете определять ауру, которую излучает нежить. Количество информации, которую вы получаете при изучении определенного субъекта или области, зависит от количества времени, которое вы на это потратите.

1-й Раунд: Присутствие или отсутствие аур нежити.

2-й Раунд: Количество аур нежити в исследуемой области, а также интенсивность и сила их излучения. Если вы имеете доброе мировоззрение, если аура нежити подавляющая, а количество КХП нежити в два раза больше чем у вас, то вы будете ошеломлены на 1 раунд и ваше заклинание завершится.

3-й Раунд: Силу и место расположение каждой ауры нежити. Если аура находится вне линии вашего взгляда, то вы определяете только направление, в котором ее следует искать.

Сила Ауры: Сила ауры определяется по количеству КХП нежити, которая ее излучает. (смотрите таблицу представленную ниже).

КХП	Сила
1 и ниже	Незначительная
2–4	Средняя
5–10	Сильная
11 и выше	Подавляющая

Задержка Ауры: Аура нежити имеет свойство задерживаться после того, как её источник уничтожен. Если *обнаружение нежити* активировано и направлено в это место, заклинание ука-

Заклинание/Объект	Сила Ауры			
	Незначительная	Средняя	Сильная	Подавляющая
Действующее заклинание (уровень заклинания)	3-й или ниже	4-й–6-й	7-й–9-й	10-й и ↑ (уровень бога)
Магический предмет (уровень заклинателя)	5-й или ниже	6-й–11-й	12-й–20-й	21-й и ↑ (артефакт)

зывает на присутствие ауры с тусклой силой (даже слабее чем незначительная аура). Как долго аура задерживается в таком тусклом состоянии зависит от её оригинального источника силы:

Исходная Сила	Длительность Задержки Ауры
Незначительная	1d6 раундов
Средняя	1d6 минут
Сильная	1d6×10 минут
Подавляющая	1d6 дней

Каждый новый раунд вы можете изменять одну область исследования на другую. Заклинание может преодолевать барьеры, но если на его пути встретится камень толщиной в 30 см., железо толщиной в 2,5 см., тонкая пластина свинца, дерево или грязь толщиной в 0,9 м и более, оно будет блокировано.

Волшебный Материальный Компонент: Кусочек земли из могилы.

Обнаружение Путь

Ворожба

Уровень: Брд 6, Дрд 6, Жр 6, Знание 6, Путешествие 6

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 3 раунда

Диапазон: Лично или касание

Цель: Вы или касаемое существо

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Нет или Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Нет или Да (безвредно)

Реципиент этого заклинания способен находить самые короткие и самые прямые из физических маршрутов к необходимому пункту назначения, будучи знакомым или незнакомым с дорогой. Место действия может быть на открытом воздухе, под землей, и даже внутри заклинания *лабиринт*. **Обнаружение путей** действует в соответствии с местностью, а не объектами или существами места действий. Поэтому субъект не сможет найти короткую дорогу «к лесу где живет зеленый дракон» или «лежит гора платиновых монет», но сможет найти выход из лабиринта. Местоположение должно быть на том же плане где и вы во время активации.

Заклинание позволяет субъекту ощущать правильное направление, которое сможет вывести его к точке назначения, указывая соответствующее время, которое займет для преодоления пути, или необходимые физические действия. Например, заклинание позволит вам ощутить, что нужно передвигаться по канатам, или дать необходимое слово для преодоления *глифа опеки*. Заклинание заканчивается когда достигнута точка назначения, или когда заканчивается время длительности заклинания, смотря, что будет первым. Заклинание *обнаружение путей* может быть использовано для снятия с субъекта и его компаньонов эффектов заклинания *лабиринт* за одни раунд.

Эта ворожба связана с реципиентом, а не его компаньонами, и его эффект не прогнозирует или овекает за действия существ (включая стражей).

Фокусирование: Комплект фишек для ворожбы (непосредственно вашей) — кости, четки из слоновой кости, палочки, резные руны и т.д.

Обнаружение Секретных Дверей

Ворожба

Уровень: Брд 1, Знание 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 18 м

Цель или Зона: Конусообразное излучение

Длительность: Концентрация, до 1 мин./уровень (П)

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы обнаруживаете секретные двери, проходы ниши т.д. Только проходы, двери или отверстия, которые были сконструированы так, чтобы находиться в скрытом состоянии, обнаруживаются этим заклинанием, обычный люк-ловушка под кучей мусора обнаружен не будет. Информация, которую вы получаете, зависит от того, насколько долго вы наблюдали за определенной областью или объектом.

1-ый раунд: Присутствие или отсутствие секретных дверей.

2-ой раунд: Число секретных дверей и их местоположение. Если аура вне вашего поля зрения, вы определяете её направление, но не знаете местоположение.

Каждый Дополнительный Раунд: Механизм или инициатор действия одного конкретного секретного портала, который вы исследуете.

Каждый раунд вы можете изменять направление поиска секретных дверей. Заклинание может преодолевать барьеры, однако ему не пройти сквозь 0,3 м камня, 2,5 см. металла, тонкий слой свинца или 0,9 м дерева или грязи.

Обнаружение Силков и Ям-Ловушек

Ворожба

Уровень: Дрд 1, Рджр 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 18 м

Цель или Зона: Конусообразное излучение

Длительность: Концентрация, до 10 мин./уровень (П)

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы обнаруживаете простые ямы, западни, капканы и силки, а также механические ловушки изготовленные из природных материалов. Заклинание не обнаруживает комплексные ловушки, включая ловушки встроенные в двери.

Обнаружение силков и ям-ловушек — обнаруживает определенные природные угрозы: зыбучие пески (силки), _____ (яма), ненадежные стены или природная порода (западня). Однако оно не обнаруживает другие потенциально опасные состояния, как например пещера затопляемая во время дождя, ненадежное строение, или природное ядовитое растение. Это заклинание не обнаруживает магические ловушки (за исключением тех, что действуют в яме, западне или силке; смотрите описание заклинания *силки*), или те, что являются механически сложными, а также те что не активны или уже безопасны. Информация, которую вы получаете, зависит от того, насколько долго вы наблюдали

за определенной областью.

1-ый раунд: Присутствие или отсутствие опасностей.

2-ой раунд: Число опасностей и их местоположение. Если опасность вне вашего поля зрения, вы определяете её направление, но не знаете местоположение.

Каждый Дополнительный Раунд: Общий тип и инициатор действия одной конкретной опасности, которую вы исследуете.

Каждый раунд вы можете изменять направление поиска силков и ям-ловушек. Заклинание может преодолевать барьеры, однако ему не пройти сквозь 0,3 м камня, 2,5 см. металла, тонкий слой свинца или 0,9 м дерева или грязи.

Обнаружение Хаоса

Ворожба

Уровень: Жр 1

Это заклинание действует аналогично заклинанию *обнаружение зла*, за тем лишь исключением что определяет ауру хаотических существ, жрецов хаотичных божеств, заклинания хаоса, хаотичные магические предметы. Если вы являетесь законным по мировоззрению то есть вероятностью того что вы подвергнетесь влиянию ауры хаоса.

Обнаружение Яда

Ворожба

Уровень: Дрд 0, Жр 0, Маг/Чар 0, Пал 1, Рджр 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель или Зона: Одно существо, один объект, или куб со стороной 1,5 м

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы определяете, ядовит или отравлен объект, существо или определенная зона. С помощью проверки Мудрости против КС 20, вы можете определить тип яда. Если проверка Мудрости неудачна, персонаж с навыком Ремесло (алхимия) можете попытаться пройти его против КС 20, или пройти проверку Ремесла (алхимия) вместо проверки Мудрости.

Заклинание может преодолевать барьеры, однако ему не пройти сквозь 0,3 м камня, 2,5 см. металла, тонкий слой свинца или 0,9 м дерева или грязи.

Обнаружить Объект

Ворожба

Уровень: Брд 2, Жр 3, Маг/Чар 2, Путешествие 2

Компоненты: В, С, Ф/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Зона: Круг с центром на вас и радиусом 120 м+12 м/уровень

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы ощущаете в каком направлении находится хорошо знакомый или четко представляемый объект. Заклинанием обнаруживают такие объекты: как одежда, драгоценности, мебель, инструменты, оружие и даже лестницы. Можно искать по общему определению

предмета, какие-то ступени, какой-то меч, какая-то драгоценность, в таком случае вы обнаруживаете ближайший предмет. Попытка найти определенную вещь, такую как определенную часть драгоценности, требует её точного воспроизведения в памяти, а если он не достаточно близок к оригиналу, то заклинание не срабатывает. Вы не можете загадать уникальный предмет (такой как «фамильное кольцо Барона Вульдена»), если только не видели эту особую вещь лично (но не через ворожбу).

Это заклинание блокирует даже тонкой полоской кожи. С его помощью невозможно обнаруживать существ. Заклинание можно обмануть путем использования заклинания: *полиморфлюбого объекта*.

Волшебное Фокусирование: Раздвоенная веточка.

Обнаружить Существо

Ворожба

Уровень: Брд 4, Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Длительность: 10 мин./уровень

Это заклинание действует также, как и обнаружить объект, за исключением того, что заклинание обнаруживает знаемое, знакомое существо.

Вы медленно поворачиваетесь, и чувствуете, когда лицом направлены в сторону искомого существа, принимается, что оно находится в диапазоне заклинания. Вы также знаете в какую сторону передвигается существо, если оно это делает.

Заклинанием можно обнаруживать существ определенного вида (как человек или единорог), или конкретных существ знаемых вами. Оно не может обнаружить существ определенного типа (как например, гуманоид или животное). Чтобы найти существо определенного вида, вы должны видеть хотя бы раз вблизи его (в пределах 9 м).

Текущая вода блокирует действие заклинания, и оно не может обнаружить существ. Заклинание можно обмануть путем использования заклинаний: *вести в заблуждение, не определение* или *полиморф*.

Материальный Компонент: Кусочек меха собаки ищейки.

Обратная Гравитация

Превращение

Уровень: Дрд 8, Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, М, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: До 3 м³/2 уровня (О)

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Заклинание отменяет гравитацию в какой-либо зоне, заставляя все неукрепленные объекты и существа в этой области «падать» вверх и достигать самой верхней точки области за 1 раунд. Если какой-либо твердый объект (например, потолок) встречается на пути, объекты и существа ударяются о него также, как если бы она падали на землю. Если объект или существо достигает

самой верхней точки без каких-либо препятствий, они остаются там, слегка покачиваясь, до конца заклинания. По окончании длительности заклинания, зачарованные объекты или существа падают вниз.

Если есть что-то, что может их удерживать, существа в зоне поражения могут сделать попытку спасброска Рефлекса, чтобы не взлететь. Существа, умеющие летать или левитировать, могут предохранять себя от падения.

Волшебный Материальный Компонент: Магнит и железные опилки.

Общение

Ворожба

Уровень: Жр 5

Компоненты: В, С, М, БФ, Оп

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 раунд/уровень

Вы входите в контакт со своим божеством или его посланником, и можете задавать вопросы, на которые можно дать ответ только да или нет (Жрец, не имеющий божества, получает связь с тем богом, который философически наиболее ближе к нему). Вы можете задать один вопрос за каждый уровень заклинателя. Если существо из другого измерения располагает необходимыми знаниями, для того чтобы ответить на ваш вопрос, то вы получаете ясный ответ. Если ваш ответ это «Неведомо», то в конце концов, даже мощь существ из Внешних Планов имеет свои границы. В случае если задаваемый вопрос может быть запутанным или противоречивым для интересов божества, МП может дать в качестве ответа короткую фразу (не более 5 слов).

Это заклинание, в лучшем случае, предоставляет информацию, для того чтобы помочь персонажу сформировать свое решение. Контактные существа могут выстраивать свои ответы в соответствии со своими собственными дальнейшими намерениями. Если вы запоздаете с вопросом, начнете обсуждать полученный ответ или займетесь чем то совершенно другим, то эффект заклинания закончится.

Материальные компоненты: Святая (или нечестивая) вода и ладан.

Стоимость Оп: 100 Оп.

Общение с Камнем

Ворожба

Уровень: Дрд 6

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 мин./уровень

Вы получаете способность говорить с камнями. Прикоснувшись к ним, вы узнаете то что скрыто за или под ними, рассказывают вам что или кто когда-либо касался к ним. При вопросе камни передают детальное описание. Отношение, восприятие и знание камня может предотвращать камень от определенных деталей, какие вы пытаетесь разузнать (определяется МП). Вы способны разговаривать с природным или обработанным камнем.

Огненная Ловушка

Защита [Огонь]

Уровень: Дрд 2, Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый объект

Длительность: Постоянно до тех пор, пока не выпущено

Спасбросок: Рефлекс половина; смотрите текст;

Устойчивость к Магии: Да

Огненная ловушка создает огненный взрыв, как только нарушитель открывает предмет, который защищает ловушка. Огненная ловушка может защищать любой объект, который можно открыть или закрыть (книгу, коробку, бутылку, сундук, гроб, сейф, дверь, ящик комода и т.д.).

При активации огненной ловушки вы выбираете точку на объекте как центр заклинания. Когда кто-то кроме вас попытается открыть его, произойдет огненный взрыв с 1,5 метровым радиусом в центре заклинания. Пламя наносит 1d4 повреждений огнем плюс 1 пункт повреждений за каждый уровень заклинателя (максимум +20). Предмет защищенный этой ловушкой не повреждается этим взрывом.

Защищенный огненной ловушкой предмет не можно повторно защищать этим заклинанием или другим защищающим заклинанием.

Заклинание *стук* не позволяет проходить сквозь огненную ловушку. Неудачно применение заклинания *рассеивание магии* не взрывает заклинание.

В подводных условиях это заклинание наносит половину повреждений и создает большое облако пара.

Вы можете использовать объект с огненной ловушкой не разряжая его, как и любая личность, к которой специально расположен объект во время активации. Настройка объекта с огненной ловушкой под личность обычно подразумевает пароль, которым она может поделиться со своими друзьями.

На заметку: Волшебные ловушки такие как *огненная ловушка* тяжело заметить и обезвредить. Вор (и только) способен применять навык Поиска для обнаружения *огненной ловушки* и Блокировка Устройств для её обезвреживания. КС в таком случае 25+уровень заклинания (КС 27 для *огненной ловушки* друида или КС 29 для волшебной версии).

Материальный Компонент: 225 гр. золотой пыли (стоимостью 25 зм) рассыпаемый над охраняемым объектом.

Огненные Семена

Колдовство (Созидание) [Огонь]

Уровень: Дрд 6, Огонь 6, Солнце 6

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: До четырех касаемых желудей или до восьми касаемых ягод падуба

Длительность: 10 мин./уровень или пока не используете

Спасбросок: Нет или Рефлекс половину; смотрите текст;

Устойчивость к Магии: Нет

В зависимости от версии *огненных семян* вы способны превращать желуды

в разбрызгивающееся оружие, которое вы или другой персонаж способны метнуть, или превратить ягоды падуба в бомбы, которые будут срабатывать по вашей команде.

Гранаты Желуди: Вы способны превратить до четырех желудей в особые разбрызгивающееся оружие, которое можно метать не далее 30 метров. Вам необходимо провести по цели стрелковую касательную атаку. Совместно желуди наносят до 1d6 огненных повреждений за уровень заклинателя (максимум 20d6) которые вы разделяете между желудями по желанию. Например, друид 20-го уровня способен создать один снаряд на 20d6, или два на 10d6, один на 11d6 и три на 3d6, или любую комбинацию из четырех желудей которые в сумме будут получать 20d6.

При соприкосновении с твердой поверхностью желудь взрывается. В дополнение к обычному повреждению огнем, он наносит по 1 пункту повреждений брызгами за каждый кубик, и поджигает любые воспламеняющиеся материалы. Существо в пределах зоны поражения способно пройти проверку Рефлекса чтобы перенести половину повреждений; существо, по которому непосредственно попали не имеет возможности проходить проверку спасброска.

Бомбы из Ягод Падуба: Вы способны превратить до восьми ягод падуба в особые бомбы. Обычно ягоды падуба устанавливаются вручную, так как они слишком легки чтобы их эффективно метать (их можно швырнуть только на 1,5 метра). Если вы в пределах 60 метров от ягоды, и произносите командное слово, каждая из ягод мгновенно воспламеняется, и наносит по 1d8 повреждений огнем +1 за каждый уровень заклинателя каждому существу в пределах взрыва с радиусом 1,5 метра, а также поджигает любые воспламеняющиеся материалы, в такой же зоне поражения. Существо в зоне поражения может пройти проверку Рефлекса, если успешно, тогда оно переносит лишь половину повреждений.

Материальный Компонент: Желуди или ягоды падуба.

Огненный Шторм

Колдовство [Огонь]

Уровень: Дрд 7, Жр 8, Огонь 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Два куба со стороной 3 м за уровень (С)

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлекс половина

Устойчивость к Магии: Да

Когда применяется заклинание *огненный шторм*, целая зона поражается потоками яростного пламени. Этот огонь не повреждает обычную растительность, поверхность земли и любых растительных существ в пределах зоны поражения, которым вы не желаете нанести вред. Все другие существа переносят по 1d6 повреждений огнем за каждый уровень заклинателя (максимум 20d6).

Огненный Щит

Заклятие [Огонь или Холод]

Уровень: Маг/Чар 4, Огонь 5, Солнце 4

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 раунд/уровень

Это заклинание окутывает вас пламенем и наносит повреждение любому существу, которое пытается провести против вас рукопашную атаку. Пламя также защищает вас от атак основанных на огне или холоде (на ваш выбор).

Любое существо, которое наносит удар по вас своим телом или удерживаемым оружием, причиняет стандартные повреждения, но в тоже время атакующий переносит 1d6 пунктов повреждений +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +15). Это или повреждение холодом (если *щит* защищает от огненных атак) или огненное повреждение (если *щит* защищает от атак холодом). Если у атакующего есть устойчивость к магии, то она применима к этому эффекту. Существа, удерживающие оружие с увеличенным диапазоном, такие как длинные копья, нападая на вас не являются субъектом этих повреждений.

Когда вы активируете заклинание, кажется, что вы поджигаете себя, но языки пламени тонкие и мелкие, источая свет равный половине освещения обычного факела (3 метра). Цвет пламени определяется случайным образом (50% шанс вероятности)—синий или зеленый если *охлаждающий щит*, фиолетовый или синий если *согревающий щит*. Особые силы каждого из щитов следующие:

Согревающий Щит: Языки пламени теплые на ощупь. Вы переносите лишь половину повреждений от атак основанных на холоде. Если такая атака позволяет пройти проверку Рефлекса, при успешной проверке вы вовсе не переносите повреждений.

Охлаждающий Щит: Языки пламени прохладные на ощупь. Вы переносите лишь половину повреждений от атак основанных на огне. Если такая атака позволяет пройти проверку Рефлекса, при успешной проверке вы вовсе не переносите повреждений.

Волебный Материальный Компонент: Кусочек фосфора для *согревающего щита*; живой светлячок или жук светляк, или брюшка этих четырех мертвых насекомых для *охлаждающего щита*.

Ограниченное/Уменьшенное (Название Заклинания)

Любое заклинание, чье название начинается на *ограниченное/уменьшенное*, расположено по алфавиту в этой главе в соответствии со вторым словом в своем названии. То есть, описание *ограниченного* заклинания появляется рядом с заклинанием, на котором оно основано. Цепочки заклинаний, которые могут содержать в себе *ограниченные/уменьшенные* заклинания могут включать в себя: *замешательство*, *покорение*, *сфера неувязимости*, *планарный союзник*, *планарная привязка* и *восстановление*.

Ограниченное Желание

Универсальная

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, Оп

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Смотрите текст

Цель, Эффект, Зона: Смотрите текст

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Ограниченное желание позволяет вам воссоздать практически любой эффект. Например, *ограниченное желание* способно сделать следующее:

- Дублировать любое заклинание мага/чародея до 6-го уровня или ниже, принимая, что это заклинание не из запрещенной для вас школы.

- Дублировать любое другое заклинание 5-го уровня или ниже, принимая, что оно не из запрещенной для вас школы.

- Дублировать любое заклинание мага/чародея до 5-го уровня или ниже, даже если это заклинание из запрещенной для вас школы.

- Дублировать любое заклинание до 4-го уровня или ниже, даже если это заклинание из запрещенной для вас школы.

- Устранить вредные эффекты от большинства заклинаний, таких как *покорить* или *безумие*.

- Создать любой иной эффект, чей уровень силы совпадает с перечисленными ниже, как например, отдельное существо автоматически попадающее при своей следующей атаке, или переносит —7 штраф при своем следующем спасброске.

Дублированные заклинания позволяют спасброски и устойчивость к магии как обычно, но КС спасброска учитывается как для заклинания 7-го уровня. Если *ограниченное желание* дублирует заклинание, которое требует затрат опыта, вы должны потратить его или как минимум 300 Оп. Если *ограниченное желание* дублирует заклинание, которое требует материальных компонентов, которые стоят более чем 1000 золотых, вы должны их обеспечить.

Стоимость в Оп: 300 Оп или больше (смотрите текст).

Оживить Дуб

Превращение

Уровень: Дрд 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое дерево

Длительность: один день/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание превращает дуб в ожившего защитника или охранника. Заклинание применяется только на одно дерево, и пока действует *оживить дуб*, нельзя вам сактивировать другое такое заклинание на иной дуб. Дерево, на которое применено вами заклинание, должно быть в пределах 3 м от вашего жилища, внутри вашего священного места, или на расстоянии 90 м оттого, что необходимо охранять или защищать.

Оживить дуб должно быть применено на здоровый дуб Огромного размера. Ключевой фразой должно быть несложное выражение (до одного слова за уровень заклинателя) к выбранному дереву. Например, «Атакуй любых персон, которые подойдут слишком близко, и при этом не произнесут «священная

омела» – является ключевой фразой из 11 слов, которую можно применять на 11-м уровне и выше. Заклинания заставляют оживать дерево наподобие трианта (смотрите Справочник Монстров). С усмотрения МП, вы можете изменять параметры для дерева более мелких размеров, по сравнению с параметрами трианта, если заклинание *оживить дуб* активировано на небольшое дерево.

Если заклинание рассеяно, дерево медленно врастает корнями в землю, на том месте где оно находилось. Если вы его сами высвобождаете, дерево старается вернуться на свое исходное место произрастания.

Оживить Погибшего

Колдовство (Лечение)

Уровень: Жрец 5

Компоненты: В, С, М, БФ

Время Активации: 1 минута

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое погибшее существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Вы возвращаете к жизни умершее существо. Вы можете оживить существо, умершее не более чем 1 день назад/уровень заклинателя. К тому же, душа субъекта должна быть свободной и желать возвращения (смотрите Возвращение из Мертвых, стр. 1__). Если душа субъекта не желает возвращения, заклинание не работает; поэтому, субъект, который желает вернуться, не делает спас бросков.

Возвращение из мертвых – большое испытание. Субъект заклинания теряет 1 уровень (или 1 КХП) при оживлении, как если бы он потерял уровень или КХП от атаки высасывающего энергию существа. Если субъект 1 уровня, он теряет 2 пункта Телосложения вместо уровня (если это снижает его Тело до 0 или менее, существо уже не возможно оживить). Эта потеря уровня/КХП или Тела не может быть восстановлена никакими способами. Персонаж, который умер с заготовленными заклинаниями, имеет 50% шанс потери любого заклинания после оживления в дополнение утраченным заклинаниям с потерей уровня. Существо которое не заготавливает заклинания (например, чародей), имеет 50% шанс потери любого неиспользованного слота заклинания, как если бы он был использован уже для активации, в дополнение утраченным заклинаниям с потерей уровня.

Оживленное существо имеет количество хит-поинтов равное 1 за его КХП. Любые характеристики, упавшие до 0, поднимаются до 1. Обычные яды и болезни излечиваются в процессе оживления, но магические болезни и проклятия не снимаются. Поскольку заклинание затягивает смертельные раны и восстанавливает летальные повреждения большинства видов, тело существа для оживления из мертвых должно быть целым. Иначе недостающих частей тела не будет хватать, когда существо вернут к жизни. Заклинание не воздействует на снаряжение и имущество существа.

Существо, которое превратили в не-

жить или убили эффектом смерти не может быть оживлено этим заклинанием. Механизмы, элементарии, внешние и нежить не могут быть оживлены этим заклинанием. Заклинание не может оживить существо, которое умерло от старости.

Материальный Компонент: Алмазы, общей стоимостью как минимум 5000 зм.

Озарение Морденкайна

Превращение

Уровень: Маг 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: Мгновенно

Вы мгновенно вспоминаете одно любое заклинание 5-го уровня и ниже, которое вы использовали в течение прошедших 24 часов. Это заклинание должно быть активировано в течение этого периода. Заклинание, которое вы вспомнили, хранится в вашей памяти как заготовленное обычным путем. Если оно требует материальных компонентов, вы должны их иметь, без материальных компонентов его нельзя применить.

Определить Местоположение

Ворожба

Уровень: Жр 8, Знание 8, Чар/Маг 8

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Неограниченно

Цели: Одно существо или объект

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Данное заклинание является наиболее мощным из всех заклинаний созданных, для того чтобы определять местоположение существ или объектов. Ничто кроме *чистого разума* или непосредственного вмешательства бога, не сможете скрыть от вас истинного местоположения существа или объекта. *Определить местоположение* перехитряет все защиты от магического слежения и определения местонахождения. Заклинание раскрывает имя существа или местоположение объекта (место, наименование, деловое имя, название здания и т.д.), общины, страны (или подобного политического разделения), континента, или плана существования, где находится цель.

Для обнаружения цели заклинанием, вы должны были видеть это существо, или иметь в своем обладании какой-то его предмет. Для обнаружения объекта, вы должны были ранее хотя бы раз к нему прикоснуться.

Опутывание

Превращение

Уровень: Дрд 1, Растение 1, Рджр 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Цель: Растения в радиусе с 12 м радиусом

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Рефлекс частично; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Трава, кустарники и даже деревья начинают извиваться и опутывать всех существ в зоне поражения, или тех, кто в неё входит, удерживая их на месте, и делая опутанными. Существо может вырваться из опутывания, и передвигаться с половиной своей скорости, применяя полнораундовое действие, но перед этим пройдя проверку Силы против КС 20, или Искусство Побега против КС 20. Существа успешно прошедшие проверку Рефлекса не опутаны, но все также передвигаются лишь с половиной своей скорости через зону поражения. Каждый раунд в ваш ход, растения вновь попытаются опутать всех существ, которые избежали или вырвались из опутывания.

Ко вниманию: МП может изменять эффект заклинания, базирываясь на природе опутывающих растений.

Орда Элементарей

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Вода 9, Воздух 9, Дрд 9, Земля 9, Огонь 9

Компоненты: В, С

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Двое или более призванных существ, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание открывает портал на Элементальный План и призывает оттуда элементарей. Друид может выбирать план (Вода, Воздух, Земля или Огонь); жрец открывает лишь портал соответствующий его сфере.

Когда заклинание окончено, появляются 2d4 Больших элементарей. Десять минут спустя 1d4 Огромных элементарей, а ещё десять минут спустя одна великая элементаль. У каждой из элементарей по максимуму хит-поинтов на каждый КХП. Как только эти создания появились, они служат вам до окончания длительности заклинания.

Элементарии беспрекословно вам подчиняются, и никогда на вас не нападают, даже когда кто-то берет их под контроль. Для поддержания контроля над элементами вам нет нужды поддерживать концентрацию. Вы можете вернуть их назад поодиночке или группами в любой момент времени.

Когда вы используете заклинание призыва для вызова водных, воздушных, земных или огненных существ, это заклинание становится заклинанием данного типа. К примеру, заклинание *орда элементарей* является огненным заклинанием, если вы призываете огненных элементарей, и водным, если вы призываете водных элементарей.

Освятить

Заклятие [Добро]

Уровень: Жр 2

Компоненты: В, С, М, БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)

Зона: Излучение радиусом 6 м

Длительность: 2 часа/уровень

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание благословляет область позитивной энергией. Любая проверка

параметра Обаяние сделанная для изгнания нежити, получает божественный бонус +3. Любая нежить вошедшая в зону действия заклинания, получает -1 штраф ко всем броскам атаки, повреждения и спасброскам. Нежить не может быть создана или призвана в *освященной* зоне заклинания.

Если в *освященной* зоне заклинания расположен алтарь, святыня или какой либо другой постоянный элемент вашего божества, пантеона или просто сходной в мировоззрении силы, модификаторы, получаемые вами удваиваются (для вас +6 бонус обращения нежити, для нежити штраф -2). Вы не можете использовать данное заклинание на территории, где расположен подобный символ власти божества, помимо вашего.

Если в зоне действия заклинания расположен алтарь, святыня или какой либо другой постоянный элемент другого божества, пантеона или силы превосходящей вашего покровителя, заклинание вместо того чтобы покрыть выбранную вами область, проклинает её, ограждает и лишает связи с окружающим пространством этот символ, связанный с божеством или другой силой. Если вы используете эту особенность заклинания, то бонусы и штрафы против нежити не будут работать, так как было описано ранее.

Противоположным и контр-заклинанием для заклинания *освятить* является заклинание *осквернить*.

Материальные Компоненты: Пузырек святой воды и серебряная пыль стоимостью 25 зм. (2,25 кг) которые должны быть рассеяны вокруг выбранной области.

Осквернить

Заклятие [Зло]

Уровень: Жр 2, Зло 2

Компоненты: В, С, М, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Зона: Излучение в радиусе 6 м

Длительность: 2 часа/уровень

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание буквально насыщает область негативной энергией. Любые проверки параметра Обаяние на изгнание нежити будут терпеть штраф -3, а любая нежить в зоне действия заклинания *осквернить* получает +1 бонус на все броски атаки, повреждения, и спасброски. Любая нежить призванная или созданная в области действия эффектов заклинания получает +1 хит-поинт к каждому КХП.

Если в территории действия заклинания *осквернить* имеется алтарь, гробница или другой постоянный символ вашего божества или союзной могущественной силы, то все эффекты заклинания удваиваются (-6 штраф на проверки обращения нежити, +2 бонус нечестивости и +2 хи-тпоинта на каждый КХП для нежити). Кроме того, любой кто применяет заклинание *анимировать мертвого* в этой зоне может создать удвоенное количество нежити (то есть по 4 КХП на уровень заклинателя вместо 2 КХП).

Если область содержит алтарь, гробницу или другой постоянный пантеон

божества или высшей силы противоположной вашему покровителю то заклинание *осквернить* вместо этого может проклясть данный источник власти, отрезая его тем самым от связи с соответствующим богом или силой. Эта дополнительная версия заклинания не дает никаких особых бонусов и штрафов для нежити, как было описано ранее.

Контр-заклинание и рассеивающим заклинанием заклинание *осквернить* является *освятить*.

Материальные Компоненты: Пузырек проклятой воды и серебряная пыль стоимостью 25 зм (2,25 кг.), которые должны быть разбрызганы вокруг требуемой области.

Ослабляющий Луч

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Эффект: Луч

Длительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Сверкающий луч вырывается из вашей ладони. Вы должны провести успешную касательную стрелковую атаку, чтобы поразить цель. Субъект переносит штраф к Силе 1d6+1 за 2 уровня заклинателя (максимум 1d6+5). Сила субъекта не может упасть ниже 1.

Остановить Нежить

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м +3 м/ур.)

Цели: До 3 неживых существ,

расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

(смотрите текст)

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание способно удерживать неподвижными до трех неживых существ. Неинтеллектуальная нежить (такая как скелет или зомби) не получает права на спасбросок, интеллектуальная получает. Если заклинание успешно, оно делает неживое существо неподвижным на время длительности заклинания (подобно заклинанию *удержание персоны* на живых существ). Эффект снят если на *остановленное* существо напали, или оно перенесло повреждение.

Материальный Компонент: Щепотка серы или измельченный чеснок.

Остановка Времени

Превращение

Уровень: Чар/Маг 9, Мошеничество 9

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1d4+1 (реального времени); смотрите текст

Это заклинание заставляет само время остановиться для всех кроме вас самого. На самом деле вы просто начинаете двигаться настолько быстро, что все остальное кажется вам как бы

замороженным, хотя все остальные существа продолжают двигаться со своей обычной скоростью. На 1d4+1 раундов в течение которых происходит замедление времени, вы можете делать все что угодно. Обычный и магический огонь, холод, газ и другие подобные явления все еще продолжают действовать на вас. Во время действия заклинания, все другие существа неуязвимы для ваших атак или заклинаний; вы не можете атаковать заклинаниями других существ. Однако заклинания действующие на область и длительность которых превышает длительность заклинания *остановка времени* (например *убийственное облако*), срабатывают как обычно сразу после завершения действия эффектов заклинания *остановка времени*. Большинство заклинателей используют это дополнительное время, для того чтобы построить свою защиту, призвать соратников или для того чтобы убежать от сражения.

Вы не можете передвинуть или повредить предметы удерживаемые или надетые существами, двигающимся в нормальном времени, однако вы можете влиять на любые предметы которые не находятся в чем либо распоряжении.

Пока заклинание длится, вы становитесь неопределяемым для всех остальных. Вы не можете войти на территорию защищенную *полем антимагии* находясь под эффектом *остановки времени*.

Острый Край

Превращение

Уровень: Маг/Чар 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 оружие или 50 метательных

снарядов (все должны соприкоснуться друг

с другом во время активации заклинания)

Продолжительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

(безвредно, объект)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

Это заклинание делает оружие магически заостренным, улучшая его способности наносить критические повреждения. Трансформация удваивает диапазон попадания для определенного оружия. Диапазон попадания 20 становится 19-20; 19-20 становится 17-20; 18-20 становится 15-20. Заклинание активируется только на рубящее или колющее оружие. Если его активировать на стрелы или арбалетные стрелы, то *острый край* оканчивается после первого использования каждого отдельного снаряда независимо от того попал он в цель, или нет (Принимайте сюрикены как стрелковое оружие, а не метательное относительно эффекта заклинания).

Множественные эффекты, которые улучшают диапазон критического попадания (например, *острый край* и черта Улучшенное Критическое Попадание), не суммируются. Нельзя также активировать это заклинание на природное оружие, например, когти.

Открыть/Заккрыть

Превращение

Уровень: Брд 0, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Цель: Объект весом до 1,35 кг. или портал, который может быть открыт или закрыт
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)
Устойчивость к Магии: Да (объект)

По выбору вы можете открывать или закрывать дверь, сундук, коробку, окно, сумку, мешок, бутылку или другой контейнер. Если что-либо мешает этому действию (например, щеколда на двери или замок на сундуке), то заклинание терпит неудачу. К тому же заклинанием можно открыть или закрыть только предметы весом до 1,35 кг. Поэтому двери, сундуки и подобные объекты, сделанные для огромных существ не поддаются действию этого заклинания.
Фокусирование: Латунный ключ.

Отогнать Насекомых

Защита
Уровень: Брд 4, Дрд 4, Жр 4, Рджр 3
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: 3 м
Зона: Излучение с радиусом 3 м и центром на вас.
Длительность: 10 мин./уровень (П)
Спасбросок: Нет или Воля нейтрализует; смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да

Невидимый барьер сдерживает насекомых. Насекомые с КХП меньшим, чем 1/3 от вашего уровня, не могут пересечь его. Насекомые с КХП равным 1/3 вашего уровня и более могут пересечь барьер при успешном спасброске Воли. Даже в этом случае пересечение барьера причиняет насекомым 2d6 повреждения, а его давление вызывает боль и сдерживает большинство из них.

Отражение Заклинаний

Защита
Уровень: Магия 7, Чар/Маг 7, Удача 7
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: Пока не будет истрчено или в течении 10 мин./уровень

Заклинание или магические эффекты направленные на вас возвращаются на того кто направил эти заклинания против вас. Школа защиты позволяет обратить только те заклинания кото-рые были нацелены лично на вас. И поэтому заклинания, нацеленные на определенную зону не могут быть отражены обратно. *Отражение заклинаний* также не эффективно против заклинаний с касательным диапазоном. Таким образом, заклинание *очаровать* направленное против вас, может быть обращено на исходного заклинателя, и даже дать вам возможность *очаровать* его, если тот поддастся эффектам заклинания *очаровать*, и в тоже время *огненный шар* не сможет быть отражен, как и *причинить критические ранения*.

От 7-и до 10-и (1d4+6) уровней заклинаний подвергаются эффекту обращения. МП в тайне определяет точное

число. После того как заклинание было обращено, МП вычитает количество обращенных заклинаний из общего числа оставшихся уровней.

Когда вы находитесь по поражением заклинания более высокого уровня, чем осталось у вашего *отражения заклинаний*, заклинание лишь частично обра-щается. МП высчитывает количество обращенных уровней из уровня поразившего заклинания, затем делит полученный результат на уровень заклинания, чтобы видеть долю поражения этим заклинанием. Для повреждающих заклинаний вы и заклинатель переносите по частичным долям заклинания. Для не повреждающих заклинаний для каждого из вас существует процентный шанс попадания под эффект.

Например, если у вас осталось три уровня обращения заклинаний, и будете атакованы заклинанием 4-го уровня *повышенная магическая стрел*, вы обратите 3/4 эффекта от заклинания обратно на заклинателя. Вы можете получить 1/4 часть повреждений, в то время как заклинатель получает 3/4 от повреждения. Если в той же ситуации вы были атакованы заклинанием *страх* (также 4-го уровня), то шанс на то, что вы подвергнитесь его эффектам равен 25%, в то время как шанс поддаться заклинанию *страх* у самого заклинателя будет 75%.

Если и вы и заклинатель находитесь под воздействием эффекта от заклинания *обращение заклинаний* то в этом случае создается резонирующее поле. В подобном случае производится случайный бросок на d%

d% Эффект

01-70	Заклинание проходит впустую
71-80	Заклинание действует на вас обоих в полную силу
81-97	Оба эффекта обращения заклинаний не функционирует в течение 1d4 минуты
98-100	Оба заклинателя попадают межпространственную трещину и переносятся на другой план

Волшебный Материальный Компонент:
Небольшое серебряное зеркальце.

Отталкивание

Защита
Уровень: Жр 7, Защита 7, Маг/Чар 6
Компоненты: В, С, Ф/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: До 3-х м/уровень
Зона: Излучение радиусом до 3-х м/уровень с центром на вас
Длительность: 1 раунд/уровень (П)
Спасбросок: Воля нейтрализует
Устойчивость к Магии: Да

Невидимое, подвижное поле окружает вас и не дает существам приблизиться к вам. Вы решаете, насколько большим будет это поле во время активации заклинания (в пределах, которых позволяет ваш уровень). Любое существо внутри поля или входящее в него должно сделать спасбросок. Если он неудачен, то оно не может подойти к вам на время длительности заклинания. Действия оттолкнутого существ ничем другим не ограничены. Они могут сражаться с другими, а также активировать

заклинания или атаковать вас стрелковым оружием. Если вы подходите к существу, то ничего не происходит (это существо не отталкивается). Существо свободно может атаковать вас в ближнем бою, если вы подошли в пределы его досягаемости. Если оттолкнутое существо отходит от вас а затем пытается подойти, оно все равно не сможет этого сделать, пока находится в зоне поражения заклинания.

Волшебное Фокусирование: Пара маленьких железных прутьев, прикрепленные к двум маленьким фигуркам собак, одной черной, а другой белой, общей стоимостью 50 зм.

Оттолкнуть Дерево

Превращение
Уровень: Дрд 6, Растения 6.
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: 18 м
Зона: 18 м линия от вас.
Длительность: 1 раунд/уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Волны энергии катятся от вас, двигаясь в указанном вами направлении, отталкивая все деревянные объекты на своем пути во время активации заклинания до предела его диапазона. Деревянные объекты, более чем 7,5 см. в диаметре и которые прочно укреплены, не подвержены этому воздействию. Объекты размером 7,5 см. в диаметре и менее, которые укреплены на месте, гнутся и ломаются, а их осколки движутся с волной энергии. Объекты, подверженные заклинанию, двигаются на 12 метров за раунд.

Такие объекты как: деревянные щиты, копыя, деревянные древки и рукоятки оружия, стрелы и арбалетные заряды отталкиваются назад, увлекая за собой тех, кто их удерживает. (Существо, которого тащит за собой предмет, может бросить его. Существо, которого тащит за собой щит, может спрятать его действием передвижения, или бросить его свободным действием). Если копье воткнуто, чтобы прекратить вынужденное движение, оно раскалывается. Даже магические вещи с деревянными частями отталкиваются, хотя *поле антимгии* блокирует этот эффект.

Волна энергии распространяется до конца длительности заклинания. После активации заклинания, его путь установлен, и вы можете делать что-либо другое или идти куда-либо, и это не повлияет на эффект заклинания.

Оттолкнуть Камень/Металл

Защита [Земля]
Уровень: Дрд 8
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: 18 м
Зона: 18-и метровая линия от вас
Длительность: 1 раунд/уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Как и *оттолкнуть дерево*, это заклинание создает волну невидимой и неосознаваемой энергии, которая исходит от вас. Все металлические или каменные объекты на пути заклинания отталкиваются от вас в пределах диапазона. Укреплен-

ные металлические и каменные объекты более чем 7,5 см. в диаметре и неукрепленные объекты весом более 225 кг. не затрагиваются заклинанием. Все прочее, включая оживленные объекты, маленькие валуны, существа в металлических доспехах, отталкиваются назад. Укрепленные объекты диаметром менее 7,5 см. гнутся или ломаются, а их осколки отлетают вместе с энергетической волной. Объекты, затронутые заклинанием, отталкиваются на 12 метров за раунд.

Объекты, подобные металлическим доспехам, мечам, отталкиваются назад, таща за собой их владельцев. Даже магические предметы с металлическими частями отталкиваются, хотя *поле анти-магии* блокирует этот эффект.

Волны энергии продолжают распространяться на все время длительности заклинания. После активации заклинания, его направление установлено, поэтому вы можете делать что-либо другое или уйти куда-либо, что не будет влиять на эффект заклинания.

Охладить Металл

Превращение [Холод]

Уровень: Дрд 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Все металлическое снаряжение одного существа/2 уровня, между которыми не более 9 м, или 11,25 кг. металла/уровень каждый из которых не должен быть далее 9 метров друг от друга.

Длительность: 7 раундов

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Это заклинание делает любой металл очень холодным. Обычный металл не имеет спасброска против эффектов этого заклинания. Магический имеет шанс на спасбросок против заклинания (Спасброски для магических предметов можно найти в *Руководстве Мастера Подземелий*). Предмет, находящийся в распоряжении существа, использует бонусы спасброска этого существа, только если его собственные не выше.

Если снаряжение существа охлаждено, то существо получает повреждения холодом. Существо получает полные повреждения, если его доспех подвержен эффекту заклинания, или то, что он удерживает, переносит, или несет металл весом в 1/5 от его собственного веса. Существо получает минимальные (1 или 2 хит-поинта; смотрите таблицу) повреждения если на нем нет металлической брони а все металлические предметы в его руках или входящие в его снаряжение по весу не превышают 1/5 веса самого существа.

В течение 1-го раунда действия заклинания, металл холодеет и становится неприятным для прикосновения, однако не наносит никаких повреждений. Такой же эффект наблюдается и в последнем раунде действия заклинания. В течение второго (и всех последующих не включая последний), ледяной холод причиняет боль и повреждения. В течение третьего, четвертого и пятого раундов металл замерзает и наносит большие повреждения, как описано в таблице представленной ниже.

Раунд Температура Повреждения Металла

1	Прохладно	Нет
2	Холодно	1d4
3-5	Леденящая	2d4
6	Холодно	1d4
7	Прохладно	Нет

Достаточно интенсивное воздействие тепла может нейтрализовать повреждения от холода (и, наоборот) в пропорциях один к одному. Например, если персонаж получил 5 повреждений от *охлаждать металл*, а затем подвергся действию заклинания *стена огня* и получил 8 пунктов повреждения огнем, то это значит что он получает всего 3 пункта повреждений огнем. Заклинание *охлаждать металл* может быть применено под водой, однако в этом случае оно не причиняет никаких повреждений, однако лед формируется вокруг поражаемого металла, делая его более плавающим.

Противоположным и контр-заклинанием для заклинания *охлаждать металл* является заклинание *нагреть металл*.

Охрана от Смерти

Некромантия

Уровень: Дрд 5, Жр 4, Смерть 4, Пал 4

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля Нейтрализует

(безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Субъект получает иммунитет ко всем заклинаниям смерти, магическим эффектам основанным на смерти, выкачиванию уровня и любым эффектам, вызываемым негативной энергией (например, от заклинаний *причинить* или *леденящее прикосновение*).

Это заклинание не удаляет негативные уровни которые были получены ранее, и не влияет на необходимые спасброски в течение 24 часов после получения негативного уровня.

Данное заклинание не дает защиту против других видов атак, таких как: потеря хит-поинтов, отравление или окаменение, даже в том случае если атака была смертельной.

Охраны и Опеки

Защита

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М, Ф

Время Активации: 30 минут

Диапазон: Все в пределах опекаемой зоны

Зона: До 60 кв. м/уровень (С)

Длительность: 2 часа/уровень (П)

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Смотрите Текст

Это мощное заклинание в основном направлено на защиту вашей цитадели. Опека способна взять под защиту до 60 метров площади за каждый уровень заклинателя. Вы способны взять под опеку несколько этажей цитадели, распределив зона воздействия между ними; вы должны находиться в пределах опекаемой зоны в момент активации заклинания. Заклинание создает следующие магические эффекты в пределах охраняемой зоны.

Туман: Туман заполняет все коридоры затрудняя видимость, включая и темновидение, до 1,5 метров. У существа в пределах 1,5 метров есть укрытие (шанс промаха 20%). У далее расположенных существ полное укрытие (50% шанс промаха, атакующий не может использовать зрение, чтобы определить местоположение цели). Спасбросок: Нет. Устойчивость к Магии: Нет.

Волебные Замки: Все двери в пределах охраняемой зоны *волебно замкнуты*. Спасбросок: Нет. Устойчивость к Магии: Нет.

Паутины: Паутина заполняет все этажи от пола до потолка. Её пряди идентичны тем, что создаются в заклинании *паутина*, за исключением того, что они заново отрастают за 10 минут, если их сожгли или разорвали, но только пока длится заклинание *стражи и опеки*. Спасбросок: Рефлекс нейтрализует, смотрите описание *паутины*. Устойчивость к Магии: Нет.

Замешательство: Если есть выбор направления, такой как сочленения коридоров или боковые ответвления, происходят эффекты мелкого *замешательства*, поэтому существует 50% шанс, что незванные гости поверят в то, что они идут в противоположном направлении от того, куда им следовало идти. Этот очаровывающий эффект, оказывающий влияние на разум. Спасбросок: Нет. Устойчивость к Магии: Да.

Утерянные Двери: Одна дверь за уровень заклинателя покрывается *молчаливым образом*, и выглядит так, будто на её месте ровная стена. Спасбросок: Воля не верить (если вступаешь в контакт). Устойчивость к Магии: Нет.

В дополнение вы можете разместить один из пяти нижеследующих магических эффектов:

1. **Танцующие огоньки** в четырех коридорах. Вы можете создать упрощенную программу, которая будет заставлять появляться время от времени огоньки, пока длится заклинание *стражи и опеки*. Спасбросок: Нет. Устойчивость к Магии: Нет.

2. **Волебный рот** в двух местах. Спасбросок: Нет. Устойчивость к Магии: Нет.

3. **Зловонное облако** в двух местах. Пары появляются в указанных вами местах; они восстанавливаются в течение десяти минут после того как были сдуты ветром, но только пака длится заклинание *стражи и опеки*. Спасбросок: Стойкость нейтрализует, смотрите описание *зловонное облако*. Устойчивость к Магии: Нет.

4. **Порыв ветра** в одном коридоре или комнате. Спасбросок: Стойкость нейтрализует. Устойчивость к Магии: Да.

5. **Внушение** в одном месте. Вы выбираете зону площадью до 1,5 кв. м, и любое существо входящее или проходящее через эту зону получает *внушение* в разум. Спасбросок: Воля нейтрализует. Устойчивость к Магии: Да.

Вся опекаемая зона излучает сильную магию школы защиты. *Рассеивание магии* сактивированное на специфический эффект, если успешно, снимает только этот эффект. Успешно примененное *Дизъюнкция Мордекайна* уничтожает все эффекты *стражей и опеки*.

Материальный Компонент: Горящий фимиам в небольшой емкости с серой маслом, шнурок с узелками, и небольшое количество крови умбер халка.

Фокусирование: Маленький серебряный жезл.

Очаровать Животное

Очарование (Чары) [Воздействует на разум]

Уровень: Дрд 1, Рджр 1

Цель: Одно животное

Это заклинание функционирует как заклинание *очаровать персону*, за исключением того, что оно воздействует на животных. Смотрите *Справочник Монстров* для большей информации по типам существ.

Очаровать Персону

Очарование (Очарование) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 1, Чар/Маг 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно гуманоидное существо

Длительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание заставляет любое гуманоидное существо относиться к вам как к своему лучшему другу и союзнику (при условии, что ваше отношение тоже будет оставаться дружественным; смотрите влияние на отношение НИП на стр. 71). Если существо уже было атаковано вами или вашими союзниками, то оно имеет бонус к спасброску против заклинания +5.

Заклинание не дает вам возможности управлять *очарованным* существом, как если бы оно было роботом, однако *очарованный* будет внимателен к вашим словам и действиям. Вы можете попытаться отдать ему приказ, но для этого вы должны пройти противоположную проверку Обаяния, для того чтобы заставить существо делать то, что в обычной ситуации оно делать не станет. (Повторные попытки не разрешены). Существо, находящееся под действием этого заклинания никогда не станет выполнять самоубийственные или очевидно губительные приказы. Однако если вы, например, попросите *очарованного* воина задержать красного дракона всего «на несколько секунд», поскольку это единственный возможный шанс спасти вашу жизнь, то он вполне может поверить вам и отправится на верную смерть. Любые ваши действия или действия вашей партии, которые каким либо образом могут быть восприняты как угрожающие по отношению к *очарованному* существу, разрушают заклинание. Для того чтобы отдавать приказы, вы должны говорить на языке которым владеет цель или же применить доступную для понимания пантомиму.

Очаровать Чудовище

Очарование (Очарование) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 1, Чар/Маг 1

Цель: Одно живое существо

Длительность: 1 день/уровень

Это заклинание действует аналогично заклинанию *очаровать персону* за тем лишь исключением, что действие эффектов заклинания не зависит от типа и размеров существа.

Очаровать Чудовище, Массовое

Очарование (Очарование) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 6, Чар/Маг 8

Компоненты: В

Цель: Одно или более живых существ, расстояние между двумя не более чем 9 м друг от друга.

Длительность: 1 день/уровень

Это заклинание действует аналогично заклинанию *очаровать монстра*, за тем лишь исключением, что оно действует на группу существ, общее количество КХП которых не превышает вашего удвоенного уровня или на одно существо с любым КХП. Если перед вами слишком много потенциальных целей, то вы можете выбрать необходимых вам во время сотворения заклинания, пока не выберете одного с множеством КХП.

Очищение Еды и Питья

Превращение

Уровень: Дрд 0, Жр 0

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 3 метра

Цель: 0,3 м²/уровень испорченной пищи и воды

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Заклинание очищает испорченную, гнилую, отравленную или другим способом зараженную пищу и воду и делает её пригодной для еды и питья. Заклинание не предотвращает дальнейшего естественного гниения и порчи. Проклятая/нечестивая вода и еда очищается этим заклинанием, но оно не имеет никакого влияния на существ любого типа магические снадобья.

Примечание: Вода весит 4,5 кг за галлон. 0,3 м² воды составляет примерно 8 галлонов и весит около 36 кг.

Очищение Невидимости

Защита

Уровень: Жр 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 минута/уровень (П)

Вы окружаете себя сферой силы радиусом 1,5 метра/уровень заклинателя, которое снимает все формы невидимости. Все невидимое становится видимым, попадая в зону поражения заклинания.

Оштитить

Защита

Уровень: Жр 2, Защита 2, Пал 2

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо

Длительность: 1 час/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Это заклинание опекает существо, создавая особую мистическую связь между заклинателем и целью, которая позволяет переносить часть полученных целью повреждений на заклинателя. Субъект получает +1 бонус отклонения к своему КД и +1 бонус устойчивости ко всем спасброскам. Кроме того, цель получает лишь половину повреждений от всех ранений и атак (включая те, которые, причиняются при помощи специальных способностей) которые причиняют повреждения хит-поинтов цели. Та часть повреждений, которая была игнорирована опекаемым субъектом, переходит на заклинателя. Формы повреждений не вызывающие уменьшение количества хит-поинтов, вроде эффектов *очарования*, временных повреждений параметров, высасывание уровня или эффекты смерти не переносятся на заклинателя. То же самое происходит и в случае, когда субъект теряет хит-поинты в результате снижения параметра Телосложения. Когда время действия заклинания заканчивается, то вред, нанесенный цели и переданный посредством канала, созданным заклинанием между заклинателем и целью, не возвращается обратно от заклинателя к цели.

Если заклинатель или цель перестанут находиться в диапазоне воздействия заклинания друг от друга, то эффекты от заклинания аннулируются.

Фокусирование: Пара платиновых колец (по цене не менее 50 зм за каждое) надетые на вас на вас и опекаемое существо.



Пагубный Полиморф

Превращение

Уровень: Дрд 5, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Стойкость нейтрализует,

Воля частично; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Как и *полиморф*, за исключением того, что вы способны преобразить существо в животное размером Маленькое или меньше с не более 1 КХП (такое как, собака, ящерица, обезьяна или жаба). Если новая форма будет проявлять опасность для жизни или противоречить образу жизни существа (к примеру, если вы преобразовали наземное существо в рыбу, или летающее существо в жабу), то тогда субъект получает +4 бонус к спасброску.

Если заклинание успешно, существо также должно пройти проверку спасброска Воли. Если этот второй бросок провален, то тогда существо теряет свои экстраординарные, сверхприродные, и магические способности, а также теряет способность активировать заклинания (если оно имеет эти способности), и получает, в соответствии с его новой формой и местом обитания, новое мировоззрение, особые способности, Интеллект, Мудрость и Обаяние. Оно, однако, сохраняет свой класс и уровень (или КХП), также хорошо, как и все преимущества от его новой формы (такие как, базовый бонус атаки, базовые бонусы спасбросков, и хит-поинты). Оно сохраняет любые классовые черты (те которые не связаны с активированием заклинаний), и которые не связаны с экстраординарными, сверхприродными и магическими способностями существа.

Бестелесные или газообразные существа имунны к воздействию заклинания *полиморф*, а существа подтипа перевертень (такие как, ликантроп или допельгангер) способны возвращаться в свою естественную форму, стандартным действием.

Падение как Перо

Превращение

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В

Время Активации: 1 свободное действие

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 среднее или более мелкое падающее существо/уровень, между двумя из которых должно быть не более 6 метров

Длительность: Пока не приземлится, или 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно) или Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Попадающие под эффект существа или объекты падают замедленно, хотя более быстрее, чем падают обычные перья. *Падение как перо* мгновенно скорость падения существа примерно до 18 м в раунд (эквивалент к падению с высоты около метра), и при приземлении субъекты

не переносят повреждений, если заклинание до сих пор в действии. Однако как только время действия заклинания оканчивается, скорость падения восстанавливается.

Если заклинание действует на одно или больше Средних или более мелких существ (включая снаряжение и переносимые объекты у каждого из существ до максимальной нагрузки) или объектов, или эквивалента в более крупных существ: Большие существа или объекты принимаются как два Средних существа или объекта, Огромное принимается как два Больших существа или объект, и т.д.

Вы способны применить это заклинание как мгновенное (свободным действием), достаточно быстро, чтобы спасти себя, если вы вдруг упали. Время активации свободное действие, наподобие применения ускоренного заклинания, и оно учитывается в ограничение применения одного ускоренного заклинания в раунд. Вы можете применять это заклинание даже не в свой ход.

Это заклинание не оказывает особого эффекта на стрелковое оружие, если только оно не падает с какого-то расстояния. Если заклинание активировано на падающий предмет, такой как булыжник сброшенный сверху со стены замка, объект наносит лишь половину повреждений, в зависимости от его веса, без бонуса за высоту, с которой он был сброшен. (Для дополнительной информации о падающих объектах смотрите *Руководство Мастера Подземелий*).

Падение как перо действует лишь на свободно падающие объекты. Оно никак не реагирует на удар мечом проведенный с размаху, или стремительно несущееся или летящее существо.

Палец Смерти

Некромантия [Смерть]

Уровень: Дрд 8, Маг/Чар 7

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 уровня)

Цель: Одно живое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость частично

Устойчивость к Магии: Да

В пределах диапазона заклинания вы способны уничтожить одно живое существо. Цели разрешено пройти проверку Стойкости, чтобы получить возможность выжить во время атаки. Если спасбросок успешен, то вместо этого существо переносит 3д6 пунктов повреждений и +1 за каждый уровень заклинателя (максимум +25). Даже если субъект успешно прошел проверку спасброска, он может умереть от перенесенных повреждений.

Парящий Диск Тенсера

Заклятие [Сила]

Уровень: Чар/Маг 1

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Эффекты: Диск состоящий из энергии диаметром в 0,9 м

Длительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы создаете слегка искривленный круглый диск из силы, который плывет рядом с вами и может помогать вам переносить ваше снаряжение. Диск составляет 0,9 м в диаметре и имеет углубление в центре равное 2,5 см. Он может переносить 45 кг. за уровень заклинателя. (При транспортировке жидкости емкость диска составляет 9 литров). Диск парит примерно в 0,9 м от поверхности все время действия заклинания. Он парит в горизонтальном направлении не выходя за максимальную зону действия заклинания и перемещается со скоростью равной обычной скорости заклинателя. Если диск не имеет определенного направления, то он просто висит в 1,5 метрах от вас и поддерживает это расстояние. Диск перестает функционировать после того, как время действия заклинания закончится. Диск также исчезает, если вы выйдете за зону действия заклинания (например начав двигаться слишком быстро) или попытаетесь заставить диск подняться выше чем 0,9 м от поверхности. После того как диск исчезнет все что было в нем упадет на поверхность, которая располагалась под ним.

Материальные Компоненты: Капля ртути.

Паутина

Колдовство (Созидание)

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м +3 м/ур.)

Эффект: Паутина в расширении радиусом 6 м

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Спасбросок: Рефлекс нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Паутина образует многослойную массу тонких прядей. Эти пряди опутывают всех, кто в них попал. Они подобны паутине паука, но гораздо крупнее и прочнее. Масса должна быть прикреплена к двум или более диаметрально противоположных точек — пол и потолок, противоположные стены, и т.д., или же паутина разрушает сама себя и пропадает. Существа попавшие в *паутину* опутаны её клейкими волокнами. Нападение на существо в паутине не делает вас также опутанным.

Любой, кто находится в зоне поражения в момент активации заклинания, должен пройти проверку Рефлекса. Если спасбросок успешен, существо опутано, но оно может передвигаться, хотя передвижение сильно затруднено по сравнению с обычным передвижением (смотрите ниже). Если спасбросок не успешен, существо опутано и не может двигаться со своей клетки, но может порвать пути потратив раунд, и пройдя проверку Силы против КС 20, или проверку Искусство Побега против КС 25. Освободившись (или пройдя первичную проверку Рефлекса, или позже проверку Силы или Искусства Побега), существо остается опутанным, но может медленно продвигаться через *паутину*. Каждый новый раунд потраченный на передвижение, вынуждает существо проводить новую проверку Силы или Искусства Побега. Существо продвигается на 1,5 м

за каждые 5 пунктов проверки, которые превысили 10.

Если вы хотя бы в 1,5 метрах от оппонента, паутина обеспечивает ему укрытие. Если вы как минимум в 6 м от оппонента, паутина обеспечивает ему полное укрытие (смотрите Укрытие на стр. ____).

Пряди заклинания *паутина* легко воспламеняемы. Магический *пламенный меч* может с легкостью прорубывать дорогу, как если бы вы прорывали себе дорогу рукой среди обычной паутины. Любой огонь: факел, горящее масло, пламенный меч и т.д. способны зажечь паутину, и сжечь за 1 раунд 1,5 м клетку паутины. Все существа внутри горящей паутины переносят 2d4 повреждений от огня.

Данное заклинание может быть сделано постоянным при помощи заклинания *постоянство*. Если постоянная *паутина* была повреждена, но не уничтожена, то через десять минут после этого она будет восстановлена.

Материальный Компонент: Комок обычной паутины

Перевертничество

Превращение

Уровень: Дрд 9, Животные 9, Маг/Чар 9

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 10 мин./уровень (П);

Это заклинание действует точно также как и *полиморф*, за исключением того, что вы можете принять облик любого одного не уникального существа (любого типа) от Мелкого до Колоссального размера. Принимаемый облик не может иметь больше Кубиков Хит-Поинтов, чем ваш уровень заклинателя (максимум 25 КХП). В отличие от *полиморфа*, это заклинание позволяет принимать бестелесные и газообразные формы.

Вы получаете все экстраординарные и сверхприродные способности (как атаки так и качества) принимаемого облика, но теряете свои собственные сверхприродные способности. Вы также приобретаете тип нового облика (например, дракон или магический зверь) вместо своего. Новый облик не сбивает вас с толку. Отделенные от вас части тела и снаряжение не принимают свой исходный облик.

Вы можете превратиться во все с чем вы знакомы. Вы можете сменять каждый раунд один раз облик свободным действием. Перемена происходит или немедленно перед вашим новым действием, или же немедленно после него, но не во время действия. Например, вы участвуете в сражении и приняли облик волшебного огонька. Когда этот облик более не приносит пользы, вы можете измениться в каменного голема и уйти прочь. Если за вами продолжается преследование, вы можете обратиться в бегство, превратившись в лошадь и оторваться от врага. Затем вы можете обернуться в дракона, орка, или любое существо, с которым вы знакомы.

Если вы используете это заклинание для создания маскировки, то вы получаете +10 бонус при проверке Маскировки.

Фокусирование: Нефритовый обруч стоимостью не ниже 1500 зм, который необходимо надеть на голову в момент

активации заклинания. (Фокусирование растворяется в вашу новую форму при смене облика).

Передвижение по Воде

Превращение [Вода]

Уровень: Жр 3, Рджр 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Одно Касаемое существо/уровень

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует

(безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Заколдованные существа могут передвигаться по любой жидкости как по твердой поверхности. Грязь, масло, снег, зыбучие пески, текущая вода, лед и даже лава могут быть пересечены с легкостью, так как стопы субъекта парят в 2,5–5 см. от поверхности жидкости. (Существа передвигающиеся через бурлящую лаву все также переносят повреждения от жары, так как они слишком близки к лаве). Субъект может ходить, бегать, применять стремительность и прочие передвижения над поверхностью, как и на обычной твердой поверхности.

Если заклинание сактивировано под водой (или пока субъекты частично или полностью погружены в жидкость), субъекты выталкиваются из водной среды к поверхности со скоростью 18 м в ранд, до тех пор, пока они не будут стоять над поверхностью.

Переместить Землю

Превращение [Земля]

Уровень: Дрд 6, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М

Время Активации: Смотрите текст

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Зона поражения: Почва в области до

225 м² и глубиной до 3-х метров (О)

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Переместить землю передвигает почву (глину, чернозем, песок), возможно разрушая берега, перемещая пригорки, смещая дюны и др. Но горные образования ни при каких обстоятельствах не разрушаются и не перемещаются. Зона поражения определяет время активации. На каждые 45 м² (до 3-х метров глубиной) тратится 10 минут активации. Максимальная зона (225 м.×225 м) требует 4 часа и 10 минут для передвижения.

Это заклинание не ломает грубо поверхность земли. Оно создает волнообразные гребни и впадины на земле, которые движутся как ледник, пока не будет достигнут желаемый результат. Деревья, постройки, горные образования и т.д. обычно не подвержены изменениям, но могут подняться либо понизиться, изменить свою топографию.

Заклинание не может использоваться для рытья туннелей и вообще слишком медленное, чтобы поймать в ловушку и засыпать существ. Его главное использование – для рытья или заполнения рвов с водой или для формирования ландшафта перед сражением.

Заклинание не воздействует на земных существ.

Материальные Компоненты: Смесь различных почв (глина, чернозем, песок) в маленьком мешочке и железный клинок.

Песня Разногласий

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум, Звук]

Уровень: Брд 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Существа в пределах расширения с радиусом 6 м

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

С 50% вероятностью все существа находящиеся в области действия заклинания начинают атаковать друг друга вместо своих противников. (Бросайте кубик на случайность поведения существа каждый раунд в начале его действия). Существо, которое не атакует своего ближайшего соседа, свободно действовать нормально до конца раунда.

Существа заставляемые *песней разногласий* атаковать своих товарищей, используют все способы и методы в своем разрешении, используя против них свои смертельные заклинания или предпочтительные боевые тактики. Однако они не наносят вред целям упавшим без сознания.

Пиротехника

Превращение

Уровень: Брд 2, Маг/ Чар 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Цель: 1 источник огня в пределах 6м.³

Длительность: 1d4+1 раунда; или 1d4

+1 раунда после того, как существо

покинет облако дыма; смотрите текст

Спасбросок: Воля нейтрализует или

Стойкость нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да или Нет;

смотрите текст

Пиротехника превращает огонь либо во взрыв ослепительного фейерверка, либо в густое облако удушливого дыма, в зависимости от вашего выбора.

Фейерверк: Это вспыхивающий, светящийся мгновенный взрыв пылающих цветных огней. Этот эффект ослепляет существ в пределах 36 метров от взрыва на 1d4+1 раунда (Воля нейтрализует). Эти существа должны иметь линию огня в поле своего зрения. Устойчивость к магии может предотвратить ослепление.

Облако дыма: Это клубящийся поток удушливого дыма из источника в форме облака. Облако распространяется на 6 метров во всех направлениях и длится 1 раунд/уровень заклинателя. Любое зрение, даже темновидение, не работает в или сквозь облако. Все находящееся создания в облаке переносят –4 штраф к Силе и Ловкости (Стойкость нейтрализует). Эти эффекты длятся на 1d4+1 раунда после того, как облако рассеивается или после того, как персонаж покидает эту область. Устойчивость к магии не применяется.

Материальный Компонент: При заклинании используется один источник

огня, который сразу же гаснет. Огонь, который превышает 6м.³ гаснет только частично. Магические огни не гаснут, хотя огненные существа (например, огненные элементали), если их использовать как источник огня, получают 1 повреждение/уровень заклинателя.

Пир Героев

Колдовство (Созидание)

Уровень: Брд 6, Жр 6

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 минут

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Праздничный банкет для одного существа/уровень

Длительность: 1 час+12 часов (смотрите текст)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы сотворяете шикарный пир с великолепным столом, стульями, посудой, едой и напитками. Пир длится 1 час, но бонусные эффекты в течение этого часа ещё не наступают. Любое существо, принимающее участие в этом банкете, излечивается от всех болезней и других негативных состояний; становится иммунным к яду на 12 часов, и получает 1d8 временных хит-поинтов+1 хит-поинт за каждые 2 уровня заклинателя (максимум +10) после употребления нектароподобных напитков, которые появляются на пиру. Необыкновенно вкусная еда дает каждому участнику пира +1 бонус морали к броскам атаки и спасброскам Воли, а также иммунитет к эффектам страха на 12 часов.

Если пир прерван по какой-либо причине, заклинание нарушено, а все его эффекты нейтрализованы.

Планарная Привязка

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *ограниченной планарной привязки*]

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С

Цель: До 3-х призванных элементарей или внешних общим КХП не более 12, которые появляются на расстоянии не более 9 метров друг от друга

Заклинание работает как *ограниченная планарная привязка*, но вы можете призвать одно существо с КХП 12 и меньше, или нескольких (2 или 3) существ одного вида с общим КХП до 12. Каждое существо получает спасбросок, попытается сбежать, и каждое нужно отдельно уговорить помочь.

Планарная Привязка, Неограниченная

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *ограниченной планарной привязки*]

Уровень: Маг/Чар 8

Компоненты: В, С

Цель: До 3-х призванных элементарей или внешних общим КХП не более 18, которые появляются на расстоянии не более 9 метров друг от друга

Заклинание работает как *ограниченная планарная привязка*, но вы можете призвать одно существо с КХП до 18 или меньше, или нескольких (2 или 3) существ одного вида с общим КХП не более 18. Каждое существо получает спасбросок, попытается сбежать, и каждое нужно отдельно уговорить помочь.

Планарная Привязка, Ограниченная

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: 1 элементарь или внешний с КХП 6 или менее

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Нет и Да; смотрите текст

Заклинатель делает опасную попытку заманить существо из другого плана в ловушку, которая находится в диапазоне заклинания. Призванное существо удерживается в ловушке, пока не согласится исполнить одно задание в обмен на свободу.

Чтобы сотворить ловушку, необходимо использовать заклинание *круг волшебства*, сфокусированное вовнутрь. Вид призываемого существа должен быть заранее известен и определен. Если вы хотите вызвать кого-то конкретного, вы должны произнести во время заклинания его собственное имя.

Существом позволено спасбросок Воли. Если он успешен, существо сопротивляется вызову. Если бросок провален, существо немедленно попадает в ловушку (в этом случае устойчивость к магии не помогает избежать вызова). Затем существо может избежать ловушки при успешной проверке устойчивости к магии против вашей проверки уровня заклинателя, при помощи путешествия между измерениями или успешной проверке Обаяния (КС 15+1/2 вашего уровня заклинателя+ваш модификатор Обн). Существо может пробовать каждый из этих способов 1 раз в день. Если оно освобождается, то может бежать или атаковать вас. Если наложить на существо предварительно *якорь измерений*, то оно не сможет сбежать при помощи планарного путешествия. Вы также можете использовать диаграмму призыва (смотрите *круг волшебства против зла* стр. 225), чтобы сделать ловушку более надежной.

Если существо не выбралось из ловушки, вы можете держать его там столько, сколько хотите. Вы можете пытаться заставить существо выполнить какое-либо задание и предложить ему за это награду. Вы делаете встречные проверки Обаяния. МП устанавливает ваш бонус к проверке от +0 до +6 в зависимости от сути задания и награды. Если существо выигрывает бросок проверки, оно отказывается подчиняться вам. Новые предложения, взятки и т.д. можно сделать через 24 часа, также как и повторить старые. Все это повторяется, пока существо не пообещает служить вам, или пока не освободится, или пока вы не решите избавиться от него при помощи другого заклинания. Существо никогда не согласится на невозможные или неразумные задания. Если при проверке Обаяния у вас на кубике выпал 1, существо освобождается от уз и может бежать или нападать на вас.

Как только существо выполнило задание, оно должно только сообщить об этом, чтобы его немедленно отослало домой. Позже существо может искать мести. Если вы поставили задачу с не-

определенным окончанием, которое невозможно выполнить до конца (например, «жди здесь» или «защищай эту область от нападений»), заклинание сохраняет свой эффект максимум 1 день/уровень заклинателя, а затем существо немедленно получает шанс на освобождение. Учтите, что умное существо может попытаться избежать некоторых условий.

Когда вы используете заклинание, которое призывает добрых, водных, воздушных, земных, огненных, хаотичных, законных существ, это заклинание считается соответствующего типа. Например, *ограниченная планарная привязка* считается водным заклинанием, если вы призываете элементарей воды.

Планарный Союзник

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *ограниченного планарного союзника*]

Уровень: Жр 6

Эффект: 1 или 2 призванных элементарей или внешних существ общим КХП не более 12, которые появляются на расстоянии не более 9 метров друг от друга

Это заклинание работает как *ограниченный планарный союзник*, но вы можете призвать либо одно существо с 12 КХП или меньше, либо 2 существа одного вида с общим КХП не более 12. Существа согласны помогать вам и требуют от вас ответной помощи.

Стоимость в Оп: 250 Оп.

Планарный Союзник, Неограниченный

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *ограниченного планарного союзника*]

Уровень: Жр 8

Эффект: До 3 призванных элементарей или внешних существ общим КХП не более 18, которые появляются на расстоянии не более 9 метров друг от друга

Заклинание работает как *ограниченный планарный союзник*, но вы можете призвать одно существо с КХП 18 или меньше, или же 2-х или 3-х существ одного вида с общим КХП 18 и менее. Существа согласны помогать вам и требуют от вас ответной помощи.

Стоимость в Оп: 500 Оп.

Планарный Союзник, Ограниченный

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Жр 4

Компоненты: В, С БФ, Оп

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: 1 призванная элементарь или внешнее существо общим КХП не более 6

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Активируя это заклинание, вы просите своё божество прислать вам элементарь или внешнее существо (с КХП 6 или менее) по выбору божества. Если вы не поклоняетесь никакому конкретному божеству, то на вашу мольбу отвечает существо, разделяющее ваше философское мировоззрение. Если вы знаете, конкретное имя существа, то можете призвать именно его, называя его по имени во время заклинания (тем

не менее, к вам может явиться другое существо).

Вы можете попросить существо исполнить одно задание взамен на услугу с вашей стороны. Задание может быть простым (перенеси нас через бездну или помоги нам в битве) или более сложным (следи за нашими врагами и защищай нас во время нашего пребывания в подземелье). Вы должны быть способны общаться с призванным существом, чтобы договориться о задании.

Призванное существо требует от вас ответной услуги или оплаты. Такая оплата может принимать различные формы, от золота или магического предмета, пожертвованного дружелюбному храму до подарка непосредственно самому существу или же какого-то другого действия с вашей стороны, которое соответствует целям и мировоззрению данного существа. Вне зависимости от прошения, плата должна быть проведена до того, как существо согласится оказать услуги. Торг длится как минимум 1 раунд, поэтому любые действия существа начинаются в раунд сразу после его прибытия.

Задание, занимающее до 1 минуты/уровень заклинателя, требует оплаты 100 золотых за каждый КХП призванного существа. Если задание требует 1 час/уровень заклинателя, то существо потребует оплаты 500 золотых за каждый его КХП. Долговременное задание, требующее для выполнения 1 день/уровень заклинателя, будет стоить 1000 золотых за каждый КХП.

Если задание без особого риска, то оно потребует только половину указанной оплаты, в то время как особенно рискованное может требовать великого дара. Мало, какие существа могут взяться за задание, выглядящее как самоубийство (ведь призванные существа действительно умирают, когда их убивают, в отличие от призванных существ). Однако, если задание тесно связано с целями существа, МП может сократить в половину или отказаться от оплаты вообще. Например, небесное существо, призванное для битвы с демонами может потребовать в подарок только половину стоимости.

По окончании задания существо возвращается в свой родной план (вернувшись с докладом предварительно к вам, если это желательно или возможно).

Примечание: Когда вы используете заклинание призыва водных, воздушных, добрых, земных, огненных, хаотичных, законных существ, это заклинание считается соответствующего типа. Например, *Младший планарный союзник* считается огненным заклинанием, если вы призываете огненных элементарей.

Стоимость в Оп: 100 Оп

Плещ Хаоса

Защита [Хаотичное]

Уровень: Жр 8, Хаос 8

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 6 м

Цели: Одно существо/уровень в радиусе взрыва 6 м с центром на вас

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасброски: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Случайные цветные узоры окружают цель, защищают ее от атак, дают сопротивление против заклинаний создаваемых законными существами, и вызывает эффект *замешательства* у всех законных существ которые пытаются ударить цель. Эта защита имеет четыре эффекта.

Первый, каждое существо, которое опекает это заклинание, получает бонус уклонения к КД +4 и бонус сопротивления к спасброскам +4. В отличие от заклинания *защита от закона*, данное заклинание дает бонус, против атак всех существ, а не только законных.

Второй, каждое опекаемое существо, на которое было нацелено это заклинание, получает устойчивость к магии 25, против заканных заклинаний и заклинаний, активируемых законными существами.

Третий, каждое существо, на которое было нацелено это заклинание, получает защиту против ментального вмешательства, так же как при использовании заклинания *защита от закона*.

И наконец четвертый, если законное существо проведет успешную рукопашную атаку против цели заклинания, то оно будет подвержено эффекту *замешательства* на один раунд (спасбросок Воли нейтрализует, проводится как и при заклинании *замешательство*, но только против КС спасброска от *плаща хаоса*)

Фокусирование: Крошечная усыпальница, содержащая в себе какую либо священную реликвию, например, кусочек пергамента с текстом, принадлежащим хаосу. Реликвия должна обладать стоимостью не менее 500 зл.

Плотный Туман

Колдовство (Созидание)

Уровень: Чар/Маг 4

Компоненты: В, С, М

Длительность: 1 мин./уровень

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание действует подобно заклинанию *облако тумана*, за исключением того, что кроме ограничения видимости *плотный туман* заставляет передвигаться со скоростью на 1,5 м меньше обычной, а также вызывает -2 штраф ко всем броскам атак и повреждений в рукопашном бою. Пары тумана делают стрелковое оружие менее эффективным (за исключением магических лучей и т.д.). Существо или объект упавшие в туман замедляются, то есть, каждые 3 м падения в парах тумана, повреждение снижается на 1д6. Находясь в зоне воздействия *плотного тумана* существо не может применять 1,5 м шаг.

В отличие от обычного тумана, *твердый туман* может быть развеян только сильным ветром (49,6 км/ч и выше), и в течение 1-го раунда.

Плотный туман можно сделать постоянным, с помощью заклинания *постоянство*. Постоянный туман может быть развеян ветром, но спустя 10 мин. восстановится.

Материальный Компонент: Щепотка высушенного, измельченного гороха, смешанного с измельченным копытом животного.

Плоть в Камень

Превращение

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/уровень)

Цель: Одно существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Субъект со всем своим имуществом превращается в неактивную, не имеющую разума статую. Если образовавшаяся в результате этого заклинания статуя разбита или повреждена, субъект (если когда-либо возвращен в исходное состояние) переносит такие же повреждения или деформацию. Существо не является умершим, но его нельзя увидеть живым с помощью таких заклинаний как *смертный взгляд*. Этим заклинанием можно поразить только существ с плотью.

Материальный Компонент: Известь, вода и земля.

Погасить

Превращение

Уровень: Дрд 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: 6м³/уровень (О) или огненный магический предмет

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет или Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Нет или Да (объект)

Погасить часто используется для устранения лесных пожаров и т.д., оно гасит все не магические огни, а также рассеивает все огненные заклинания в зоне поражения, но в последнем случае необходимо сделать успешную проверку рассеивания (1д20+1/уровень заклинателя, максимум +15) против каждого заклинания, которое вы рассеиваете. КС рассеивания таких заклинаний 11+уровень заклинателя, который применил заклинание огня.

Каждая элементарь огня в пределах зоны поражения погасить переносит 1д6 пунктов повреждения /уровень заклинателя (максимум 15д6, спасбросков нет).

По выбору вы можете нацелить это заклинание на отдельно взятый магический предмет, создающий или контролирующий огонь, например: *палочка шаров огня* или *меч пламенных вспышек*. Этот предмет теряет все свои огненные магические свойства на 1д4 часа, если не проходит успешный спасбросок Воли (артефакты иммунные к этому заклинанию).

Погибель

Некромантия [Влияет на Разум, Страх]

Уровень: Жр 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Одно живое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание наполняет одного субъекта столь сильным ощущением ужасного проклятия, что заставляет его, остановится в шоке.

Подобие

Иллюзии (Тень)

Уровень: Чар/Маг 7

Компоненты: В, С, М, Оп

Время Активации: 12 часов

Диапазон: 0 м

Эффект: Одно дублированное существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Закливание *подобие* создает иллюзорную копию любого существа. Созданное существо отчасти реально и состоит из льда или снега. Внешне оно идентично оригиналу, однако отличается тем, что имеет только половину от общего количества уровней или КХП реального существа (а также количество хит-поинтов, отличительные черты, ранги навыков и специальные параметры существа в зависимости от его уровня или КХП). Вы не можете создать подобие существа, чьи КХП или количество уровней вдвое превышают ваш уровень заклинателя. Вы должны сделать проверку Маскировки после окончания колдовства, для того чтобы узнать насколько хорошо, вам удалось передать реальный образ выбранного существа. Существо знакомое с оригиналом, может определить подмену успешно пройдя Отслеживание (против встречной проверки Маскировки заклинателя) или пройдя проверку Чувство Мотива против КС 20.

Все время своего существования подобие беспрекословно подчиняется всем вашим приказам. Поскольку никакой телепатической связи не поддерживается, команды должны быть переданы каким либо другим способом. Подобие не обладает параметрами, для того чтобы становится более могущественным. Оно не может повышать свой уровень или параметры. Если его количество хит-поинтов снижено до 0, или до бессознательного состояния, или разрушенное каким либо другим способом оно мгновенно возвращается в прежнее состояние, став лишь кучкой снега и ничем более. Полный процесс восстановления подобия занимает 24 часа, требует 100 зм за КХП и наличие полностью оборудованной магической лаборатории.

Материальный Компонент: Закливание активируется на определенное количество снега или льда грубой формы, и нескольких частей копируемого существа (волосы, ногти, и т.д.) которые должны быть помещены в снежную или ледяную массу. Кроме того, заклинание требует 100 зм за каждый КХП создаваемого подобия.

Стоимость в Оп: 100 Оп за каждый КХП создаваемого подобия (минимум 1000 Оп).

Покорение

Очарование (Внушение) [Зависит от Языка, Влияет на Разум]

Уровень: Брд 6, Жрец 6, Маг/Чар 6

Время Активации: 10 минут

Цель: Одно живое существо

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание действует наподобие *ограниченного порабощения*, за исключением того, что оно поражает существ с любым количеством КХП, и не позво-

ляет проходить спасбросок.

Вместо переноса штрафов к показателям параметров (как при *ограниченном порабощении*), субъект переносит 3д6 повреждений каждый день, пока не попытается сбросить с себя *поробощение*. В дополнение, каждый день он должен проходить проверку Стойкости, или ослабевает. Этот эффект длится 24 часа, после чего существо вновь попытается возобновить *покорение*.

Снять проклятие прекращает действие *покорения*, но и в том лишь случае, если уровень заклинателя лишь на два уровня выше за ваш уровень заклинателя. **Сбить очарование** не прекращает действие *поробощения*, а вот *ограниченное желание*, *чудо* или *желание* делают это.

Барды, маги и чародеи обычно называют это заклинание *поробощение*, а вот жрецы называют то же заклинание как *происк*.

Покорение, Ограниченное

Очарование (Внушение) [Зависит от Языка, Влияет на Разум]

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 4

Компоненты: В

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)

Цель: Одно живое существо с 7 КХП и менее.

Длительность: Один день/уровень или пока не выпущено (В)

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Ограниченное покорение отдаёт магическую команду существу, чтобы то выполняло какую-то услугу или делало какое-нибудь действие по вашему желанию. У существа должно быть 7 и менее КХП, оно должно ясно понимать вас. В то же время *покорением* нельзя заставить существо убить себя, или выполнять действия, благодаря которым оно доведёт себя до состояния смерти, но оно может выполнять любые иные виды деятельности. *Покоренное* существо должно следовать выданным указаниям до тех пор пока *покорение* не выполнено, вне зависимости от того, сколько времени занимает выполнение.

Если инструкции подразумевают какое-то действие, которое реципиент не сможет выполнить через свои действия (такие как «Жди здесь» или «Защищай это место от атак»), заклинание остаётся в эффекте максимум один день за уровень заклинателя. Хитрый реципиент сможет перекутить кое-какие инструкции: к примеру, вы ждали приказ – защищай меня от всех повреждений – он перенесёт вас в крепкое и надёжное подземелья на продолжительность всего заклинания.

Если субъект не выполняет отданные указания при *ограниченном покорении* за 24 часа, он переносит –2 штраф к каждому из своих параметров. Затем, каждый день штраф в –2 накапливается, до максимума –8. От этого эффекта никакой из показателей параметров не сможет опуститься ниже 1. Все штрафы к показателям параметров пропадают спустя 24 часа после прекращения действия *ограниченного покорения*.

Ограниченное покорение (и все штрафы к показателям параметров) могут быть прекращены *сбить очарование*,

ограниченное желание, *снять проклятие*, *чудо*, *желание*. *Рассеивание магии* не действует на *ограниченное покорение*.

Покорить

Очарование (Чары) [Зависит от Языка, Влияет на Разум, Звуковое]

Уровень: Брд 2, Жр 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цели: Любое количество существ

Длительность: 1 час или менее

Спасбросок: Воля нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Если вам удалось привлечь внимание группы существ, вы можете использовать это заклинание для удержания их заворуженными. Для активации заклинания вы должны говорить или петь без прерывания в течение 1 полного раунда. Затем, те кто попал под эффект слушаая вас на протяжении времени с вниманием, игнорируют свою окружающую обстановку. Принимается, что их расположении дружественное пока длится заклинание (для информации об отношении НИП смотрите Руководство Мастера Подземелий). Любое, потенциально поражаемое существо из расы или религии, которые недружелюбно относятся к вам, получают +4 бонус к проверке спасброска.

Существо с 4 КХП и более, у которого показатель Мудрости 16 и выше остается настороженным относительно окружающей обстановки, и его отношение безразличное. Оно получает возможность проведения нового спасброска, если замечает что-то противоречивое.

Эффект длится до тех пор, пока вы поете или говорите, до максимум 1 час. Те же, кто был *покорен* вашими словами или пением не действуют ещё в течение последующих 1д3 раундов, так как продолжают обсуждать тему или представление. Те, кто входит в зону в момент представления, должны пройти успешно проверку спасброска или быть *покоренными*. Разговор обрывается (но задержка в 1д3 раунда сохраняется) если вы теряете концентрацию, или выполняете ещё что-то, помимо пения или разговора.

Если в *покоренных* есть те, кто настроен к вам недружелюбно или враждебно, они могут пройти коллективную проверку Обаяния, чтобы прекратить действие заклинания путем насмешек и прерываний. Для этой проверки используйте бонус Обаяния существа с самым высоким показателем Обаяния в группе; остальные проводят проверки Обаяния чтобы помочь (как описано в Помощь Другому на стр. 67). насмешки оканчивают заклинание, если эта проверка превышает ваш результат проверки Обаяния. На протяжении заклинания возможно лишь одно такое испытание.

Если на кто-то из слушающих напали или провели другое враждебное действие, заклинание обрывает действие, а *покоренные* слушатели сразу же становятся недружелюбными по отношению к вам. Каждое существо с 4 КХП и более, у которого показатель Мудрости 16 и выше становится враждебным.

Покоробить Нежить

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 0

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Луч

Длительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы выпускаете луч позитивной энергии. Чтобы попасть, вы должны провести стрелковую касательную атаку, если луч попал по существу, вы наносите ему 1d6 повреждений.

Поле Антимэгии

Защита

Уровень: Жр 8, Защита 6, Маг/Чар 6, Магия 6

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 3 м

Зона Поражения: Эманация с радиусом 3 м с центром на вас

Длительность: 10 минут/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Смотрите в тексте

Невидимый барьер окружает вас и передвигается вместе с вами. Пространство в пределах этого барьера непроницаемо для большинства магических эффектов, включая заклинания, магические способности, и сверхприродные способности. Также, оно предотвращает функционирование любых магических предметов или заклинаний в пределах его границ.

Поле антимэгии угнетает любое заклинание или магический эффект который используется внутри, сакти-винованных на него, или акти-винованное заклинание в области воздействия, но не рассеивает его. К примеру, существо, на которое наложено заклинание *ускорение*, пока находится внутри поля, не получает эффектов от заклинания, но как только оно вышло из-под воздействия поля, заклинание продолжает функционировать. Время, проведенное внутри *поля антимэгии*, также учитывается, даже когда эффекты заклинания угнетены.

Призванные существа любого типа и бестелесная нежить выбрасываются наружу, если они вошли в поле антимэгии. Они снова возвращаются на свое место, лишь тогда когда поле заканчивает свое действие. Время, проведенное вне контроля также учитывается в продолжительности заклинания, которое поддерживает существо. Если вы активируете *поле антимэгии* на область, которая занята призванными существами и которые имеют устойчивость к магии, чтобы их выгнать вам необходимо пройти проверку уровня заклинателя (1d20+уровень заклинателя) против существ обладающих устойчивостью к магии. (Эффекты мгновенного колдовства, такие как *сотворить воду*, не затрагиваются *полем антимэгии*, потому что колдовство само по себе не эффект, а только результат.)

Обыкновенные существа (обычный грифон, а не призванный) может войти в область заклинания, как и обычные стрелы. Более того, хотя магический меч не функционирует в пределах области заклинания, он все равно, остается мечом

(и к тому же превосходным мечом). Заклинание не воздействует на големов и прочие механизмы, которые в процессе их создания пропитались магией и благодаря этому они помогают себе (если только они не были призваны, и в этом случае они принимаются как и любые другие призванные существа). Нежить, внешние и элементали также не поддаются влиянию поля, за исключением призванных существ. Их магические и сверхприродные способности могут временно аннулироваться полем.

Рассеивание магии не устраняет поле. Два или более *полей антимэгии*, которые налаживаются на одно и то же пространство не имеют никакого эффекта друг на друга. Определенные заклинания, такие как *стена силы*, *призматическая сфера*, и *призматическая стена* остаются не затронутыми *полем антимэгии* (смотрите индивидуальное описание заклинаний). Артефакты и существа в статусе бога не затрагиваются смертной магией, такой как эта. (Для дополнительной информации по артефактам смотрите *Руководство Мастера Подземелий*).

Если существо больше чем зона ограниченной барьером, и любая из частей тела выходящая за его границы, не находится под эффектом поля.

Волшебный Материальный Компонент: Щепотка порошкообразного железа или железные опилки.

Полет

Превращение

Уровень: Маг/Чар 3, Путешествие 3

Компоненты: В, С, Ф/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Субъект способен передвигаться в полете со скоростью 18 м (или 12 м если он одет в средние или тяжелые доспехи, или несет среднюю или тяжелую нагрузку). Он способен подниматься и спускаться при двойной скорости, а его маневренность считается хорошей. Использование заклинания *полет* требует столько же концентрации сколько и ходьба, поэтому субъект может нормально атаковать и применять заклинания. Субъект заклинания *полет* может применять стремительность, но не может использовать бег, и не может носить с собой больше веса, чем его максимальная нагрузка, плюс любые надеты на него доспехи.

Если действие заклинания оканчивается когда субъект находится в воздухе, эффект магии заканчивается плавно. Субъект паря спускается со скоростью 18 м в раунд в течение 1d6 раундов. Если

он достигает земли за этот промежуток времени, он безопасно приземляется. Если нет, остальную часть расстояния он завершает падением, перенося при этом по 1d6 повреждений за каждые 3 метра падения. Так как рассеивание эффективно оканчивает его, субъект также приземляется таким способом, если заклинание *полет* рассеяно, но не если нейтрализовано при помощи *поля антимэгии*.

Волшебная Фокусировка: Перо из крыла любой птицы.

Полиморф

Превращение

Уровень: Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Не сопротивляющееся касаемое живое существо

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Заклинание работает как *собственное изменение*, но вы можете менять согласного на это субъекта на другую форму живого существа. Новая форма может быть того же вида, что и субъект, или любого другого из ниже перечисленных типов существ: необычный, животное, дракон, фея, великан, гуманоид, магический зверь, ужасный гуманоид, слизь, растение или насекомое. Принятая форма не может иметь больше КХП, чем ваш уровень заклинателя (или КХП субъекта – какой из них ниже) до максимума 15 КХП на 15-м уровне. Вы не можете придать субъекту форму меньше, чем Мелкий, а также форму бестелесного или газообразного существа. Вид или подвид избранного существа можно уточнить в *Справочнике Монстров*.

После превращения субъект восстанавливает потерянные хит-поинты, как если бы он отдыхал целую ночь (хотя это не восстанавливает временную потерю параметров и не дает других преимуществ отдыха, а обратное превращение больше не излечивает субъекта). Если существо убито, оно принимает свою истинную форму, но все же остается мертвым.

Субъект получает показатели Силы, Ловкости и Тела новой формы, но сохраняет свои собственные показатели Интеллекта, Мудрости и Обаяния. Он также получает все экстраординарные специфические атаки новой формы (удушение, улучшенный захват, яд), но не получает экстраординарные специальные качества новой формы (слепое зрение, быстрое заживление, регенерация и острый нюх), или другие сверхприродные или магические способности.

Бестелесные или газообразные существа иммунны к *полиморфу*. Существа, которые могут менять свою форму (ликантропы или доппельгангеры) могут

Фактор	Длительность	Примеры
Длительности		
0	20 минут	Камень в человека
2	1 час	Куклу в человека
4	3 часа	Человека в куклу
5	12 часов	Ящерицу в мантикору
6	2 дня	Овцу в шерстяной камзол
7	1 неделя	Землеройку в мантикору
9 и более	Постоянно	Мантикору в землеройку

принимать свою природную форму стандартным действием.

Материальный Компонент: Пустой кокон

Полиморф Любого Объекта

Превращение

Уровень: Маг/Чар 8, Мошеничество 8

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 существо или 1 не магический

объект объемом до 30 м.³/уровень

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

(объект); смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Закливание работает как *полиморф*, но превращает 1 объект или существо в другое. Длительность закливания зависит от того, насколько радикально отличается естественная форма от новой. МП определяет длительность, используя следующие критерии:

Изменяемый субъект	Увеличение фактора длительности ¹
То же царство природы (животные, растения, минералы)	+5
Тот же класс (млекопитающие, грибы, металлы и т.д.)	+2
Тот же размер	+2
Родственные (ветка-дереву, волчья шерсть-волку и т.д.)	+2
Тот же или ниже Интеллект	+2

¹ Добавьте все, что подходит к описанию. Смотрите общий модификатор в следующей таблице.

В отличие от *полиморфа* это закливание дает существу показатель Интеллекта новой формы. Если естественная форма не имеет показателей Мудрости и Обаяния, то оно получает их в новой форме.

Повреждения, нанесенные новой форме могут привести к ранению или смерти полиморфированного существа. Например, можно превратить существо в камень, а затем распылить его в порошок, что причинит повреждение и, возможно, смерть. Если существо полиморфировать в пыль с самого начала, то понадобится проявить изобретательность, чтобы его повредить. Возможно, вы примените *порыв ветра* и развеете пыль. В целом, повреждение происходит, если на новую форму воздействуют физическим способом, хотя МП может корректировать множество из этих ситуаций.

Не магический предмет не может быть превращен в магический этим закливанием. Магические предметы не подвержены воздействию закливания.

Это закливание не может создавать ценные металлы, такие как медь, серебро, драгоценные камни, шелк, золото, платину, мифрил или адамантин. Оно также не может воспроизводить специальные способности холодно-кованого железа с целью преодоления снижения повреждений некоторых существ.

Это закливание не может дублировать эффекты *полиморфа*, *плоти в ка-*

мень, камня в плоть, превратить грязь в камень, превратить металл в дерево или превратить камень в грязь.

Волшебный Материальный Компонент: Ртуть, клей и дым.

Полярный Луч

Заклятие [Холод]

Уровень: Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Луч

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Бледно-голубой луч замораживающего воздуха и льда вырывается из вашей руки. Вы должны провести успешную касательную атаку этим лучом, чтобы нанести повреждения. Луч повреждает на 1d6 пунктов холода за каждый уровень заклинателя (максимум 25d6).

Фокусирование: Маленький, керамический конус или призма.

Помощь

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Добро 2, Жр 2, Удача 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Помощь дарует +1 бонус морали к броскам атаки и спасброскам против страха, плюс закливание дает 1d8 временных хит-поинтов+уровень за-клинателя (максимум 1d8+10 временных хит-поинтов на 10-м уровне заклинателя).

Понимание Языков

Ворожба

Уровень: Брд 1, Жр 1, Чар/Маг 1

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 10 мин./уровень

Вы можете понимать то, что говорят другие существа или прочитать ранее непонятные письменные сообщения. В любом случае вы должны прикоснуться к существу или надписи. Возможность читать не обязательно поможет открыть истинную цель написанного послания, а скорее даст вам увидеть лишь его буквальный смысл. Закливание позволяет вам понимать и читать незнакомые языки, но ни в коем случае не дает вам способность говорить и писать на них.

Письменные материалы могут быть прочитаны со скоростью одной строки (не более чем 250 слов) в минуту. Магические тексты не могут быть прочитаны при помощи этого закливания, однако оно может быть полезно для расшифровки карты сокровищ. Это закливание может разрушить определенную магией охраны (например, если на странице установлено закливание секретная страница или иллюзорный шрифт). Оно не поможет вам расшифровать код, скрытый среди обычного текста.

Понимание языков может быть сделано постоянным при помощи закливания постоянство.

Волшебный Материальный Компонент: Кусочек сажи и несколько гранул соли.

Порыв Ветра

Заклятие [Воздух]

Уровень: Дрд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 18 метров

Эффект: От вас исходит порыв сильного ветра в форме линии в пределах указанного диапазона

Длительность: 1 раунд

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это закливание создает сильный порыв ветра или воздушного потока (приблизительно 80 км./ч.) исходящего от вас, поражающий всех существ на своем пути.

Наземные Крошечные и более мелкие существа опрокинуты и отброшены назад на 1d4×3 метра, перенося по 1d4 повреждений за каждый 3 метра. Если же эти создания летающие, то тогда их сдувает на 2d6×3 метра назад, и они переносят по 2d6 пунктов временного повреждения, из-за перемешивания и ударов друг об друга и объектов на пути.

Маленькие существа опрокинуты силой ветра, и отлетают назад на 1d6×3 метра.

Средние существа неспособны, продвигаться вперед против ветра, или если они летающие, их отдувает назад на 1d6×1,5 метра.

Большие и более крупные существа способны нормально передвигаться в пределах эффекта *порыва ветра*.

Порыв ветра не может сдвинуть существо далее, чем его допустимый диапазон.

В зоне действия *порыва ветра* любое существо переносит —4 штраф к стрелковым атакам и проверкам Прислушивания.

Сила такого *ветра* автоматически гасит свечи, факела и прочие не защищенные источники пламени. Существует шанс 50% процентов, что *порыв ветра* сможет потушить защищенные источники пламени, такие как фанари.

В дополнение к отмеченным эффектам, *порыв ветра* способен делать все то, что может сделать дуновение. Он может поднять облако песка или пыли, раздуть большой огонь, опрокинуть незакрепленные платки или навесы, перевернуть маленькую лодку, и сдуть газ или пар до края своего диапазона.

Поры ветра может быть постоянным с помощью закливания *постоянство*.

Послание

Превращение [Зависит от языка]

Уровень: Брд 0, Маг/Чар 0

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: 1 существо/уровень

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы можете прошептать послание и получить шепотом ответ с минимальным

шансом быть подслушанным. Вы указываете пальцем на каждое существо, которому хотите передать послание. Когда вы шепчете, послание слышат все указанные существа в пределах диапазона. Магическая *тишина*, 30 см. камня, 2,5 см. обычного металла (или тонкий лист свинца), 90 см. дерева или земли блокируют заклинание. Но послание не обязательно должно передаваться по прямой линии. Оно может обходить барьеры, если нет открытого пути между вами и субъектом, но все же необходимо учитывать диапазон. Существа, получившие послание, могут шептать в ответ, и вы их слышите. Заклинание передает звук, но не смысл, поэтому не снимает языкового барьера.

Примечание: Чтобы передать послание, вы должны прошептать его, что допускает возможность прочесть его по губам наблюдающими за вами.

Фокусирование: Короткий кусок медной проволоки.

Посоховое Заклинание

Превращение

Уровень: Дрд 6

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый деревянный посох

Длительность: Постоянно или пока не будет разряжено (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Вы вносите одно заклинание, которое обычно можете активировать, в деревянный посох. В посохе может быть сохранено только одно заклинание, и вы не можете многократно применять *посоховое заклинание* на один и тот же предмет. Вы можете активировать заклинание хранимое в посохе также как если бы оно было вами подготовлено, но оно считается в ограничение активируемых вами заклинаний в этот день. Когда вы сохраняете заклинание в вашем посохе, вы обязаны использовать все материальные компоненты сохраняемого заклинания.

Фокусирование: Посох в котором будет храниться заклинание.

Постоянный Образ

Иллюзия (Фикция)

Уровень: Брд 6, Маг/Чар 6

Эффект: Фикция не более $6 \text{ м}^3 + 3 \text{ м}^3/\text{ур. (О)}$

Длительность: Постоянно (П)

Заклинание работает как *бездолжный образ*, но фикция включает визуальные и температурные, осязательные эффекты, и это заклинание постоянно. Концентрируясь, вы можете передвигать образ в пределах диапазона, но он остается на месте, если вы не концентрируетесь.

Материальные Компоненты: Кусочек шерсти и порошок из нефрита стоимостью 100 зм.

Постоянство

Универсальное

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С, Оп

Время Активации: 2 раунда

Диапазон: Смотрите текст

Цель, Эффект, Зона: Смотрите текст

Длительность: Постоянно; смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание делает некоторые другие заклинания постоянными. В зависимости от заклинания вы должны быть по крайней мере необходимого уровня заклинателя, и должны потратить определенное количество Оп.

Вы можете сделать постоянными для себя следующие заклинания:

Заклинание	Минимальный уровень	Стоим. в Оп
<i>Волебный взор</i>	11-й	1500
<i>Видеть невидимое</i>	10-й	1000
<i>Обнаружение магии</i>	9-й	500
<i>Понимание языков</i>	9-й	500
<i>Темновидение</i>	10-й	1000
<i>Чтение магии</i>	9-й	500
<i>Языки</i>	11-й	1500

Вы активируете желаемое заклинание, а затем добавляете заклинание *постоянство*. Вы не можете активировать это заклинание на других существ. *Постоянство* может быть рассеяно только заклинателем более высокого уровня, чем вы в тот момент, когда сотворили это заклинание.

Вдобавок к личному использованию *постоянство* может преобразовывать следующие заклинания на себя, других существ и объектов:

Заклинание	Минимальный уровень	Стоим. в Оп
<i>Магический клык</i>	9-й	500
<i>Магический клык, увеличенный</i>	11-й	1500
<i>Телепатическая связь Рари¹</i>	13-й	2500
<i>Увеличение персоны</i>	9-й	500
<i>Уменьшение персоны</i>	9-й	500
<i>Устойчивость</i>	9-й	500

1 за каждую активацию *Постоянства*, связь образуется только между двумя существами.

В дополнение, следующие заклинания могут быть активированы только на объекты или зону и действовать постоянно:

Заклинание	Минимальный уровень	Стоим. в Оп
<i>Анимировать объект</i>	14-й	3000
<i>Зловонное облако</i>	11-й	1500
<i>Круг телепортации</i>	17-й	4500
<i>Магический рот</i>	10-й	1000
<i>Невидимость</i>	10-й	1000
<i>Паутина</i>	10-й	1000
<i>Порыв ветра</i>	11-й	1500
<i>Плотный туман</i>	12-й	2000
<i>Призматическая стена</i>	16-й	4000
<i>Призматическая сфера</i>	17-й	4500

<i>Призрачные звуки</i>	9-й	500
<i>Священное убежище</i>	13-й	2500
<i>Морденкайна</i>	11-й	1500
<i>Сжечь предмет</i>	16-й	4000
<i>Символ безумия</i>	13-й	2500
<i>Символ боли</i>	15-й	3500
<i>Символ ошеломления</i>	16-й	4000
<i>Символ сна</i>	15-й	3500
<i>Символ слабости</i>	16-й	4000
<i>Символ смерти</i>	14-й	3000
<i>Символ страха</i>	14-й	3000
<i>Символ убеждения</i>	12-й	2000
<i>Стена огня</i>	13-й	2500
<i>Энергии</i>	9-й	500
<i>Танирующие огни</i>	9-й	500
<i>Тревога</i>	15-й	3500
<i>Фазовая дверь</i>		

Заклинания, наложенные на другие существа, объекты или области (но не на Вас), могут быть подвержены как обычно *рассеиванию магии*.

МП может позволить сделать постоянными и другие заклинания. Исследование этой возможности стоит столько же времени и денег, как и независимое исследование выбранного заклинания (смотрите *Руководство Мастера Подземелий*). Если МП уже определил, что такое сочетание заклинаний невозможно, ваше исследование автоматически проваливается. Обратите внимание, что вы не можете узнать насколько это возможно, кроме как при удачном или неудачном исследовании.

Стоимость в Оп: Смотрите в таблице выше.

Потайная Страница

Превращение

Уровень: Брд 3, Чар/Маг 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Касание

Цель: Одна касаемая страница, до $0,9 \text{ м}^2$ в площади

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Потайная страница изменяет содержимое страницы так, что оно повествует абсолютно о другом. То есть, измененная карта приведет на ловушку с расставленными заточенными прутами из эбенового дерева. Текст заклинания будет изменен так, что будет изображать страницу из книги со счетами, или даже другим заклинанием. На *потайную страницу* можно применять *болезненный знак змеи* или *взрывные руны*.

Понимание языков не раскрывает скрытое содержание *потайной страницы*. Вы можете раскрыть спрятанное с помощью специального слова. Затем вы можете внимательно прочитать страницу, и вернуть её к исходной форме *потайной страницы*. Вы можете снять

заклинания повторив подряд дважды специальное слово. *Обнаружение магии* указывает на присутствие тусклой магии на странице, но не раскрывает истинного содержания. *Истинное зрение* указывает на присутствие скрытого материала, но не раскрывает содержания, если он не применен совместно в комбинации с *пониманием языков*. Заклинание *потайная страница* может быть рассеяно, а скрытые надписи будут уничтожены, как при заклинании *стереть*.

Материальный Компонент: Измельченные чешушки сельди, и эссенция из волшебного огонька.

Починка

Превращение

Уровень: Брд 0, Дрд 0, Жрец 0, Маг/Чар 0
Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 3 метра

Эффект: 1 объект до 0,45 кг

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно, объект)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

Починка исправляет мелкие трещины и повреждения объекта (но не деформации, такие как могли быть причинены заклинанием *искривление дерева*). Заклинание сможет починить такие металлические объекты, как сломанное кольцо цепочку, медальон или лезвие ножа с учетом, что существует только одно повреждение. Керамические и деревянные объекты с многочисленными повреждениями воссоединяются без швов и становятся как новые. Дыры в кожаном мешке или винном мехе полностью залатываются. Заклинание чинит магические вещи, но не восстанавливает их магические способности (для восстановления способности сломанного магического предмета смотрите Главу 5: Отличительные Черты, черты с описанием по созданию предметов). Заклинание не сможет чинить сломанные магические жезлы, палочки и посохи, а также не действует на существа (включая механизмы).

Почтить

Заклятие [Добро]

Уровень: Дрд 5, Жр 5

Компоненты: В, С, М, БФ

Время Активации: 24 часа

Диапазон: Касание

Зона: Эманация с радиусом 12 метров от места касания

Длительность: Мгновенная

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Смотрите Текст

Почтить делает определенное место, здание или структуру святым местом. У него есть четыре основных эффекта.

Первый – место или структура охраняема эффектом *круг волиобства против добра*.

Второй – все проводимые проверки Обаяния на изгнание нежити получают духовный бонус +4, а проверки Обаяния на командование нежити переносят штраф –4. Устойчивость к магии не применима к этому эффекту. (Это условие не применимо к версии заклинания для друида).

Третье – любое мертвое тело внутри

священного места не может быть превращено в нежить.

И наконец, вы можете прикрепить один эффект заклинания в *освященное место*. Эффект заклинания длится в течение одного года и действует на все место, вне зависимости от обычной длительности, зоны действия или эффекта этого заклинания. Вы можете указать как этот эффект применяется, ко всем существам, существам вашей веры или вашего мировоззрения, или же к существам, которые принадлежат к другой вере или мировоззрению. К примеру, вы можете создать эффект *благословения*, который помогает всем существам вашего мировоззрения или веры в этом диапазоне, или же эффект *бича*, который мешает существам противоположного мировоззрения или вражеской веры. В конце года выбранный эффект заканчивается, но может быть возобновлен или замещен за счет новой активации заклинания *освятить*.

Здесь перечислены заклинания, которые можно вложить в место с заклинанием *почтить*: *помощь, бич, благословение, наслать страх, темнота, дневной свет, смертельная опека, глубокая темнота, обнаружение зла, обнаружение магии, якорь измерений, обнаружение лжи, рассеивание магии, устойчивость к элементам, свободное передвижение, очищение невидимости, защита от энергии, снять страх, противостоять энергии, молчание, языки и зона правды*. К этим заклинаниям и эффектам могут быть применимы спасброски и устойчивость к магии. (Для деталей смотрите отдельные описания заклинаний).

Одновременно на место может быть активировано только одно заклинание *почтить* (и соответствующий эффект заклинания).

Почтить является контрзаклинанием для *осквернить*, но не рассеивает его.

Материальный Компонент: Травы, масла и ладан стоимостью как минимум 1000 зм, плюс 1000 зм за каждый уровень заклинания которое будет включено в зону *почтения*.

Праведная Сила

Превращение

Уровень: Жр 5, Сила 5

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Вы вырастаете в высоту вдвое, а ваш вес увеличивается в 8 раз. Это увеличение меняет вашу категорию размера на следующую большую, и вы получаете +8 бонус размера к Силе и +4 бонус размера к Телосложению. Вы получаете +4 бонус заколдованности к вашему природному доспеху. Вы получаете снижение повреждений 5/зло (если вы обычно являетесь проводником позитивной энергии) или снижение повреждений 5/добро (если вы обычно являетесь проводником негативной энергии). На 12-м уровне это снижение повреждений становится 10/зло или 10/добро, на 15-м уровне оно становится 15/зло или 15/добро (максимум). Ваш модификатор размера для КД и атак изменяется соответственно вашей новой категории

размера (если ваш первоначальный размер был Миниатюрный, Крошечный, Маленький, Средний или Большой, модификатор понижается на 1; в противном случае смотрите Модификаторы Размера, стр. __).

Используйте таблицу 8–4: Размеры Существ и Занимаемое Пространство, чтобы определить ваше новое занимаемое пространство и диапазон досягаемости. Это заклинание не изменяет вашу скорость.

Если окружающее пространство недостаточно большое для вашего увеличения, вы достигаете максимально возможного размера и можете делать проверку Силы (используя вашу увеличенную Силу), чтобы ломать любые препятствия во время процесса роста. Если проверка неудачна, вы сдерживаетесь окружающими вас объектами без вреда для себя – это заклинание не может раздавить вас из-за увеличения размера.

Все снаряжение, которое вы носите и переносите, также увеличивается. Ружье и стрелковое оружие причиняет больший ущерб (смотрите Таблицу 2–2 в *Руководстве Мастера Подземелий*). Другие магические свойства не затронуты этим заклинанием. Любые увеличенные вещи, которые вы бросаете или роняете (включая стрелковое и метательное оружие), немедленно уменьшаются до своего нормального размера. Это значит, что метательное оружие наносит обычное повреждение, но стрелковое наносит урон, основанный на размере оружия, из которого им стреляют.

Множественные магические эффекты, которые увеличивают размер, не суммируются, это означает (кроме прочего), что вы не можете вторично активировать это заклинание для дальнейшего увеличения размера, пока находитесь под эффектом первого заклинания.

Превратить Грязь в Камень

Превращение [Земля]

Уровень: Дрд 5, Чар/Маг 5

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: До 2 кубов размером 3м.³/уровень (О)

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание превращает обычную грязь или зыбучие пески любой глубины в мягкий камень (вроде песчаника или подобного ему минерала) навсегда. Все существа находящиеся в это время в грязи, должны совершить спасбросок Рефлекса, для того чтобы вовремя покинуть зону, в которой начинают действовать эффекты заклинания.

Контр-заклинанием и рассеивает *превратить грязь в камень* заклинание *превратить камень в грязь*.

Волиобный Материальный Компонент: Песок, известь и вода.

Превратить Камень в Грязь

Превращение [Земля]

Уровень: Дрд 5, Чар/Маг 5

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Зона: До 2 кубов размером 3м³/уровень (О)
Длительность: Постоянно; смотрите текст
Спасбросок: Смотрите текст
Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание превращает обычный природный, негранный или неиспользуемый более камень в мягкую грязь. Например, если применить данное заклинание на каменную глыбу то она тут же превратится в большую кучу грязи. Магические камни не подвержены действию этого заклинания. Глубина создаваемой грязи не может превышать 3 м Существа, не обладающие возможностью использовать левитацию, полет или другие способы, для того чтобы освободить себя из грязи вынуждены переносить штраф в снижении скорости до 1,5 м, -2 ко всем броскам атаки и КД. Доска, брошенная на поверхность грязи может помочь персонажу выбраться на поверхность. Существа, обладающие достаточно большим размером, что могут достичь дна, могут передвигаться в грязи со скоростью 1,5 м в раунд. Заклинание активированное на потолок пещеры или потолок туннеля заставляет грязь падать и образовывать небольшие бассейны глубиной до 1,5 м Например заклинатель 10 уровня может обратить двадцать 3 м кубов в грязь. Упавшая грязь покрывает сорок 3-м клеток глубиной по 1,5 м каждая. Если во время обвала кто-то находится под падающей массой грязи, то он переносит 8d6 пунктов дробящих повреждений или половину при удачном спасброске Рефлекса.

Замки и крупные каменные сооружения, как правило не подвержены эффекту данного заклинания. Поскольку превратить камень в грязь не может повлиять на обработанный камень и не может проникать достаточно глубоко для того чтобы хоть как то повлиять на фундаменты здания подобного типа. Однако мелкие здания или строения достаточно хорошо подвергаются влиянию и могут быть повреждены или даже разрушены.

Грязь будет сохраняться до тех пор, пока на нее не будет применено заклинание *рассеивание магии* или противоположное заклинание *превратить грязь в камень*. Однако форма камня не обязательно будет прежней. Испарение превращает грязь в обычную землю по прошествии нескольких дней. Конкретное время зависит от солнца, ветра, и осадков.

Волшебный Материальный Компонент: Глина и вода.

Превратить Металл в Дерево

Превращение
Уровень: Дрд 7
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)
Зона: Все металлические объекты в взрыве с радиусом 12 м
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет (объект; смотрите текст)

Это заклинание позволяет вам превратить все металлические объекты, в определенной области, в дерево. Оружие, доспехи и другие металлические объекты, удерживаемые существами, также поддаются эффекту заклинания. Магические объекты сделанные из металла, имеют сопротивление к заклинанию равное 20+его уровень заклинателя против этого заклинания. Артефакты не могут быть изменены. Оружие, обращенное из металла в дерево обладает -2 штрафом ко всем броскам атаки и повреждениям. КД доспехов ухудшается на 2. Деревянное оружие расщепляется и ломается при выпадении на кубике при броске атаки 1 или 2. Доспехи теряют по одному бонусу к КД, после каждого выпадения на кубике при броске атаки 19 или 20.

Восстановить прежнюю форму можно лишь при помощи заклинаний *желание, ограниченное желание, чудо* и подобной магии. В других случаях, например если металлическая дверь была превращена в деревянную, то она и останется деревянной.

Преданная Гончая Морденкайна

Колдовство (Созидание)
Уровень: Маг/Чар 5
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)
Эффект: Фантом сторожевого пса
Длительность: 1 час/уровень заклинателя или до разряджения, тогда 1 раунд/уровень заклинателя; смотрите текст
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Вы призываете фантом сторожевого пса, который невидим для всех, кроме вас. Он охраняет область, где был призван, и не перемещается. Пес немедленно начинает громко лаять, если любое существо размером Маленькое или больше появляется в пределах 9 метров от него (те, кто был в пределах 9 метров от пса, когда его призвали, могут выходить из области, но если они возвращаются, то пес лает). Пес видит невидимые и эфирные существа. Он не реагирует на фикции, но реагирует на теневые иллюзии.

Если нарушитель подходит на 1,5 метра, то пес прекращает лаять и яростно кусается (+10 бонус атаки, 2d6+3 повреждений) 1 раз в раунд. Собака также получает соответствующие бонусы как для невидимого существа. Собака считается готовой к атаке, поэтому первый укус она делает в ход приблизившегося к ней. Её укус равен магическому оружию в случае снижения повреждений. Собаку нельзя атаковать, но можно расеять.

Заклинание длится 1 час/уровень заклинателя, но если пес начинает лаять, то оно длится только 1 раунд/уровень. Если Вы отходите более чем на 30 метров от пса, заклинание заканчивается.

Материальные Компоненты: Крошечный серебряный свисток, кусок кости и поводок.

Предвестие

Ворожба
Уровень: Жр 2
Компоненты: В, С, Ф
Время Активации: 1 минута

Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: Мгновенно

Заклинание *предвестие* способно сообщить вам, какой результат хороший или плохой, даст ваше запланированное действие в скором будущем. К примеру, если персонаж решил уничтожить таинственный знак, который закрывает портал, *предвестие* может определить хорошая ли это идея.

Базовый шанс получения определенного ответа составляет 70%+1% за уровень заклинателя, до максимум 90%; МП делает этот бросок в тайне от игроков. МП может решить, что действие очень простое и искреннее и поэтому автоматически принимается успешный результат, или оно такое неясное, и он может решить, что нет шансов на успех производя это действие. Если *предвестие* успешное, то вы получаете один из четырех ответов:

- “Благополучный” (если действие, может быть, принесет хороший результат).
- “Плохой” (для неблагоприятных результатов).
- “Благополучный и плохой” (для обоих).
- “Никакой” (для действия которое не имеет хорошего или плохого результата).

Если заклинание проваливается, вы не получаете ответ на свой вопрос. Жрец который не получил результата, не может сказать был ли этот результат провалом или удачным активированием заклинания.

Предвестие видит события будущего лишь в течение полу часа, поэтому все события, которые произошли после этого промежутка времени, не воспринимаются *предвестием*. Поэтому, вы можете не достичь долговременного результата запланированного действия. Все *предвестия* активируемые одной и той же персоной, спрашивая ответ на тот же вопрос, дают тот же результат, который заклинатель получил при первой активации *предвестия*.

Фокусирование: Набор помеченных палочек, костей или похожих предметов стоимостью не менее 25 зм.

Предвидение

Ворожба
Уровень: Дрд 9, Знание 9, Маг/Чар 9
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание или лично
Цель: Смотрите текст
Длительность: 10 мин./уровень
Спасбросок: Нет или Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к Магии: Нет или Да (безвредно)

Это заклинание наделяет вас шестым чувством по отношению к себе или другому. Как только *предвидение* активировано, вы получаете немедленное предупреждение относительно назревающей опасности или ущерба по отношению к субъекту заклинания. То есть, если вы являетесь субъектом заклинания, вас заранее предупредят от том, что на вас совершит коварную атаку вор, или на вас собралось наскокнуть скрывшееся в тени существо, или

если атакующий специально нацелился на вас заклинанием или стрелковым оружием. Вы не оторопевши и не претерпеваете внезапности. В добавок, заклинание дает вам общий смысл относительно действия, которое будет наиболее эффективным для вашей защиты – быстро наклониться, отпрыгнуть вправо, закрыть глаза, и т.д., оно также дает вам +2 бонус проницательности к КД и спасброскам Рефлекса. Этот бонус проницательности теряется, если вы теряете свой бонус по Ловкости к КД.

Когда другое существо является субъектом заклинания, вы получаете предупреждения относительно этого существа. Вы должны сообщить то что вы узнали этому существу, иначе помощи от него не будет, и существо будет неподготовленным к грядущей опасности. Предупреждающий крик, дерганье за спину, и даже теплотическое сообщение (через соответствующее заклинание) можно выполнить до того как случиться неприятность с субъектом; принимается, что делаете предупреждение без промедления. Субъект однако не получает бонуса проницательности к КД и спасброскам Рефлекса.

Волшебный Материальный Компонент: Перо колибри.

Препятствование

Защита

Уровень: Жр 6

Компоненты: В, С, М, БФ

Время Активации: 6 раундов

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Куб со стороной 18 м/уровень (О)

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Препятствование запечатывает зону от любых планарных перемещений внутри её. Это включает в себя все заклинания телепортации (такие как: *дверь измерений* и *телепорт*), *смещение планов*, астральное путешествие, эфирное путешествие и все заклинания призыва. Все эти эффекты автоматически терпят неудачу.

В дополнение, оно повреждает всех входящих существ чье мировоззрение отличается от вашего. Эффект отображающийся на входящих в опекаемую зону основан на соотношении вашего и их мировоззрения (смотрите ниже). Внутри зоны заклинания существо не переносит повреждений, но если оно выйдет из него и вновь зайдет, оно вновь перенесет повреждение при вхождении.

Мировоззрение идентично: Никакого эффекта. Существо может свободно входить в зону заклинания (но только не при помощи планарных перемещений).

Мировоззрение отличается в соответствии с одним из закон/хаос или добро/зло: Существо переносит при вхождении 6д6 повреждений. Успешная проверка Воли снижает повреждение наполовину, и здесь применима устойчивость к магии.

Мировоззрение отличается в соответствии с обоими из закон/хаос и добро/зло: Существо переносит при вхождении 12д6 повреждений. Успешная проверка Воли снижает повреждение

наполовину, и здесь применима устойчивость к магии.

Если вы захотите, вы можете установить пароль на эту защиту, в таком случае существа с отличающимся от вашего мировоззрением могут избежать повреждений произнеся правильный пароль при вхождении в зону. Это условие (и пароль) вы должны указать в момент активации заклинания.

Рассеивание магии не снимает эффект *препятствования* если только уровень рассеивающего не такого же уровня как и ваш по заклинанию.

Вы можете устанавливать несколько перекрывающихся эффектов *препятствования*. В таком случае, более новый эффект прекращает свое действие на границе более старого.

Материальный Компонент: Разбрызгивание святой воды и разреженного фимиама стоимостью как минимум 1500 зм, плюс 1500 зм за каждый дополнительный 18 м куб. Если устанавливается пароль, то тогда необходимо сжечь дополнительно фимиам как минимум на 1000 зм, плюс 1000 зм за каждый дополнительный 18 м куб.

Привязать Душу

Некромантия

Уровень: Жр 9, Чар/Маг 9

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Труп

Длительность: Постоянно

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Нет

Вы высасываете душу из недавно умершего тела, и заключаете ее в черный драгоценный сапфир. Цель должна быть мертва не дольше чем 1 раунд/уровень заклинателя. Попав в плен камня, душа более не может быть возвращена с помощью *клонирования*, *оживить погибшего*, *воскрешения*, *истинного воскрешения* или *реинкарнации*, и даже *чуда* или *желания*. Только физическое разрушение камня или снятие с него магии, может освободить заключенную в нем душу (которая и тогда все еще мертва).

Фокусирование: Черный сапфир, стоимостью не менее 1000 зм за КХП существа, душа которого была похищена. Если камень не достаточно большой, для того чтобы поместить в себе душу, он разбивается момент, когда заклинание будет завершено. (Хотя у существ нет понятия об уровне или Кубиках Хит-Поинтов, необходимо отдельно подготовить камень для поимки отдельной личности. Помните, что стоимость может изменяться, так как со временем существа могут приобрести дополнительные КХП),

Привязка

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 минута

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно живое существо

Длительность: Смотрите текст (П)

Спасбросок: Воля Нейтрализует;

смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Заклинание привязка образует магическую замкнутость, которая удерживает существо. Существо получает первоначальный спасбросок, если его КХП равно хотя бы половине вашего уровня заклинателя

При активации этого заклинания вы можете иметь около шести помощников. Каждый из помощников, который активирует заклинание *внушение*, повышает ваш уровень заклинателя для активации *привязки* на 1. Каждый из помощников, который активирует заклинания *подчинить животное*, *подчинить персону* или *подчинить чудовище* повышает ваш уровень заклинателя для активации *привязки* на число равное 1/3 уровня этого помощника, принимается, что целевое существо может находиться под влиянием заклинания *привязка*. Так как помощники применяют заклинания только для того, чтобы усилить ваш уровень заклинателя относительно заклинания *привязка*, спасброски и устойчивость к магии против заклинаний помощников неуместны. Ваш уровень заклинателя определяет, получает ли цель первичный спасбросок Воли, и как долго длится *привязка*. Все заклинания *привязки* высвобождаемы.

Вне зависимости от примененной вами версии *привязки*, вы можете указать специальные иницирующие условия которые закончат заклинание, или выпустят существо, когда они произойдут. Эти инициаторы могут быть по вашему желанию простыми или сложными, но МП должен дать согласие, что условие разумное и имеет возможность произойти. Условия должны базироваться на имени существа, сущности, мировоззрении, или иначе основываться на видимых действиях или качествах. Неуместно использование условий базирующихся на уровне, классе, Кубиках Хит-Поинтов или хит-поинтах. Например, *привязанное* существо может быть выпущено, если к нему подойдут законно добрые существа, но не когда подойдет паладин. Как только заклинание сактивировано, его иницируемые условия невозможно изменить. Установка условий освобождения повышают КС спасброска (подразумевается что спасбросок разрешен) на 2.

Если вы активируете любые из первых трех версий *привязки* (те, что с ограниченной длительностью), вы можете применять дополнительные *привязки* для удлинения эффекта, так как длительности перекрываются. Если вы так делаете, цель получает спасбросок в конце первой длительности заклинания, даже если ваш уровень заклинателя достаточно высок, чтобы не позволять первичный спасбросок. Если существо успешно проводит этот спасбросок, все наложенные на него заклинания *привязки* сбивы.

У заклинания *привязка* есть шесть вариантов. Выберите один из них при активации заклинания.

Посадить на Цепь: Субъект ограничен изоляцией, которая производит заклинание *антипатия*, оказывая эффект на всех приближающихся существ к субъекту за исключением вас. Длительность один год/уровень заклинателя. Субъект такой формы *привязки* прикован к месту, где на него наложили заклинание.

Дремота: Эта версия заставляет субъекта впадать в коматозное состояние на протяжении один год/уровень заклинатаеля. Субъекту нет нужды в еде и питье пока он сонном состоянии, и он не стареет. Эта форма привязки более сложная чем *посадка на цепь*, делая её более легкой для противостояния. Снизьте КС спасброска заклинания на 1.

Прикованный Сон: Эта комбинация посадить на цепь и сон длится в течение один месяц/уровень заклинатаеля. Снизьте КС спасброска на 2.

Защитная Тюрьма: Субъект транспортируется в или иным способом внутрь ограниченной зоны (например лабиринт) из которой у него нет возможности выбраться. Эффект постоянен. Снизьте КС спасброска на 3.

Метаморфоз: Субъект принимает газообразную форму, за исключением головы или лица. Он содержится в сосуде или иной емкости, которая может быть прозрачной (на ваш выбор). Существо не переносит в ней повреждений, оно осознает о происходящем вокруг и может говорить, но не может покинуть емкость, нападать или использовать какие-то силы или способности. Эта *привязка* постоянна. Субъекту нет нужды в дыхании, пищи и питье пока он в состоянии *метаморфоза*, он также не стареет. Снизьте КС спасброска на 4.

Мини-Емкость: Субъект сжимается до размеров 2,5 см. или меньше, и хранится в каком-то драгоценном камне, сосуде или подобном объекте. Эта *привязка* постоянна. Субъекту нет нужды в дыхании, пищи и питье пока он в состоянии *емкости*, он также не стареет. Снизьте КС спасброска на 4.

Вы не можете расееять заклинание *привязка* с помощью рассеивания магии или подобного эффекта, хотя поле антимагии или разделение Морденкайна действуют нормально. Привязанное экстрапланарное существо не может быть отослано назад с помощью заклинаний: *высвобождение*, *изгнание* или подобных эффектов.

Компоненты: Компоненты для этого заклинания варьируют в зависимости от версии заклинания, но всегда включают в себя продолжительный певучий речитатив со свитка или страницы книги заклинаний, где содержится это заклинание, соматические жесты, и материалы соответствующей версии *привязки*. Эти компоненты включают в себя: миниатюрные цепи из особых металлов (серебро для ликантропов, холоднокованое железо для демонов, и т.д.), усыпляющие растения редких видов (для при вязки со сном), стеклянный колпачок из прекрасного кристалла и тому подобное.

В дополнение, к специально требуемым условиям для каждой из версии *привязки* (стоимость 500 зм), заклинание потребует опалы стоимостью по 500 зм за каждый КХП существа, и изображение на пергаменте или статуэтку пойманного субъекта.

Призматический Луч

Заклятие

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 18 метров

Зона: Конусообразный взрыв

Длительность: Мгновенно

Призматическая Стена

Цвет	Порядок	Эффект цвета	Нейтрализация
Красный	1-й	Останавливает не магические метателные атаки. Причиняет 20 повреждений огнем (Рефлекс половина)	Конус холода
Оранжевый	2-й	Останавливает магические дистанционные атаки. Причиняет 20 повреждений кислотой (Рефлекс половина)	Порыв ветра
Желтый	3-й	Останавливает яды, газы и окаменение. Причиняет 80 повреждений электричеством (Рефлекс половина)	Дезинтеграция
Зеленый	4-й	Останавливает оружие дыхания. Яд (Убивает; Стойкость частично, 1d6 повреждений Тело)	Проход в стене
Голубой	5-й	Останавливает ворожбу и умственные атаки. Превращает в камень (Стойкость нейтрализует)	Магическая стрела
Синий	6-й	Останавливает все заклинания. Насыщает <i>безумие</i> аналогично заклинанию (Воля нейтрализует)	Дневной свет
Фиолетовый	7-й	Энергетическое поле разрушает все объекты и эффекты ¹ . Существо высылает на другой план (Воля нейтрализует)	Рассеивание магии

¹ Фиолетовый объединяет все эффекты других 6 цветов, но эти 6 эффектов представлены здесь, потому что некоторые магические вещи могут создавать призматические эффекты одного цвета. Либо устойчивость к магии может сделать какой-либо из цветов недействующим.

Спасбросок: Смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да

Из вашей руки исходят семь мерцающих переплетенных разноцветных лучей. Каждый луч имеет особую силу. Существо в зоне поражения и КХП 8 и меньше автоматически ослеплены на 2d4 раунда. Каждое существо в зоне поражается одним или более лучом и переносит дополнительные эффекты:

Призматическая Стена

Защита

Уровень: Маг/Чар 8

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Стена 1,2 м/уровень шириной и 0,6м./уровень высотой

Длительность: 10 минут/уровень (П)

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Смотрите текст

Заклинание создает вертикальную непрозрачную стену, сверкающую разноцветной поверхностью, которая защищает вас от всех форм атак. Стена переливается семью цветами, у каждого из которых особая сила и цель. Стена неподвижна, и вы можете проходить сквозь неё и оставаться рядом без вреда. Но любое другое существо с КХП меньше, чем 8 в пределах 6 метров от стены ослепляется на 2d4 раунда, если смотрит на стену.

Максимальный размер стены 1,2 метра/уровень шириной и 0,6метра /уровень высотой. Если стена возникает на месте, занятом существом, то заклинание не срабатывает.

Каждый цвет стены имеет особый

1d8	Цвет луча	Эффект
1	Красный	20 повреждений огнем (Рефлекс половина)
2	Оранжевый	40 повреждений кислотой (Рефлекс половина)
3	Желтый	80 повреждений электричеством (Рефлекс половина)
4	Зеленый	Яд (Убивает; Стойкость частично, вместо этого 1d6 повреждений Тело)
5	Голубой	Окаменение (Стойкость нейтрализует)
6	Синий	Безумие (как заклинание <i>безумие</i>) (Воля нейтрализует)
7	Фиолетовый	Высылает в другой план (Воля нейтрализует)
8		Удар двумя лучами; бросайте дополнительно ещё раз, игнорируя результат 8

эффект. Прилагающаяся таблица показывает семь цветов стены, порядок, в котором они появляются и эффект для существ, пытающихся атаковать вас или пройти сквозь стену, а также магию, необходимую для нейтрализации каждого цвета.

Стена может быть разрушена цвет за цветом, если последовательно применять различные магические эффекты. Но первый цвет должен быть разрушен до второго и т. д. *жест ликвидации* или заклинание *разделение Морденкайна* уничтожает *призматическую стену*, но поле *антимагии* не проникает сквозь неё. *Рассеивание магии* или *неограниченное рассеивание магии* не могут расееять стену или что-либо за ней. Устойчивость к магии эффективна против *призматической стены*, но проверка уровня заклинатаеля должна быть сделана против каждого цвета.

Призматическую стену можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*.

Призматическая Сфера

Защита

Уровень: Защита 9, Маг/Чар 9, Солнце 9

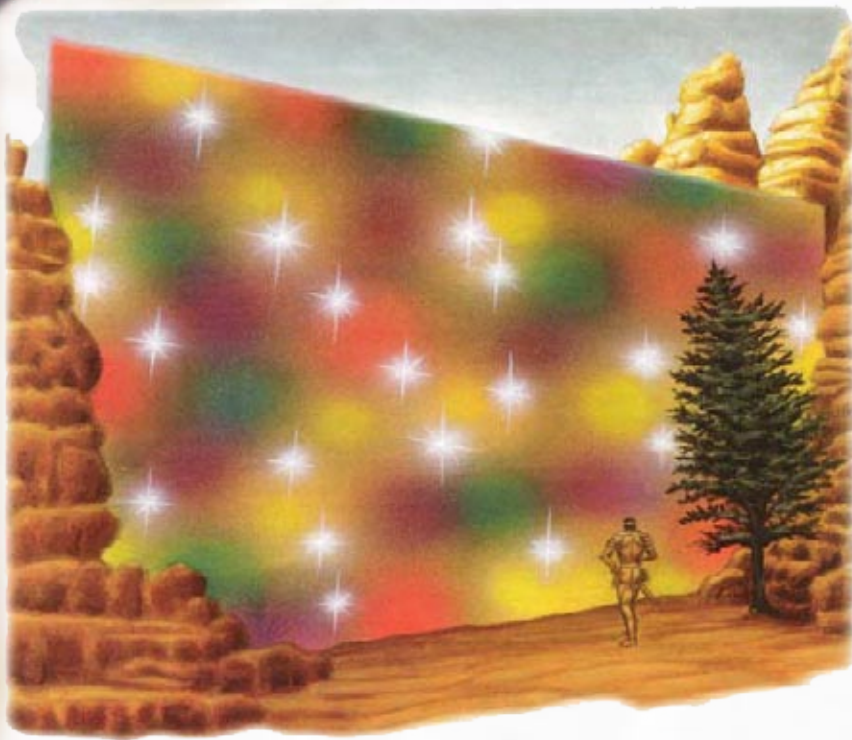
Компоненты: В

Диапазон: 3 метра

Эффект: Сфера с радиусом 3 м и центром на вас

Заклинание работает как *призматическая стена*, но вы вызываете неподвижный, непрозрачный шар, сияющий разноцветными огнями, который окружает вас и защищает от всех форм атак. Сфера переливается всеми цветами видимого спектра.

Сфера *ослепляет* существ с КХП менее чем 8 на 2d4×10 минут.



Вы можете входить и выходить из *призматической сферы*, оставаясь возле неё без вреда. Когда вы внутри неё, сфера блокирует любую попытку вторжения (включая заклинания). Другие существа, пытающиеся атаковать вас или пройти сквозь сферу, переносят эффекты каждого цвета, по одному за раз.

Обычно существует только верхняя полусфера, пока Вы стоите в центре, а нижняя половина скрыта под поверхностью, на которой вы стоите.

Цвета сферы имеют такие же эффекты, как и цвета *призматической стены*.

Призматическая сфера может быть постоянной при применении на неё заклинания *постоянство*.

Призрачный Звук

Иллюзия (Фикция)

Уровень: Брд 0, Маг/Чар 0

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/уровня)

Цель: Иллюзорные звуки

Длительность: Один день/уровень или пока не выпущено (В)

Спасбросок: Воля создаёт неверие (если реципиент столкнулся с ним).

Устойчивость к Магии: Нет

Призрачный звук позволяет вам создавать серию повышающихся в силе, удаляющихся, приближающихся или остающихся на месте звуков. Вы выбираете при активации *призрачного звука*, какой тип звуков появится, затем его изменить нельзя.

Сила звука зависит от вашего уровня. Вы можете создать столько звука, сколько могут произвести четыре человека за уровень заклинателя (максимум двадцать человек). Звуки могут быть: разговора, пения, крика, ходьбы, марширования или бега. Шум производимый *призрачным звуком* может быть любым типом звука в пределах ограничения силы громкости. Шум скрипа и бега орды крыс приблизительно рав-

ны по своей силе громкости к бегу или крику восьми человек. А рёв льва равен шуму от шестнадцати человек, а шум рёва жуткого тигра двадцати.

Призрачный звук может усиливать эффективность заклинания *молчаливый образ*.

Призрачный звук можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

Материальный Компонент: Кусочек шерсти или маленький комок воска.

Призыв Бури с Молнией

Заклятие [Электричество]

Уровень: Дрд 5

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Это заклинание функционирует также как и заклинание, *призыв молнии* за исключением того, что каждый удар молнии наносит 5д6 пунктов повреждений от электричества (или 5д10 пунктов повреждений от электричества, если вы находитесь в области шторма), максимум молний которые вы способны призвать – 15.

Призыв Молнии

Заклятие [Электричество]

Уровень: Дрд 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Одна или более вертикальных молний, длиной 9 м

Длительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Рефлекс Половина

Устойчивость к Магии: Да

Мгновенно после окончания заклинания и в течение каждого последующего раунда вы способны призывать удар молнии шириной 1,5 м и длиной 9 м, каждый такой удар наносит существу 3д6 пунктов повреждений от электричества. Заряд молнии ударяет в указанную вами цель, кото-рая находится в зоне поражения заклинания (измеряется от вашего текущего местополо-

жения). Любое существо находящиеся возле цели или в траектории заряда молнии находится под воздействием заклинания.

Сразу же призвать молнию нет необходимости, лучше произвести другое действие, даже активацию иного заклинания. Хотя, каждый раунд после активации заклинания вы можете (концентрируясь на заклинании) призывать молнии стандартным действием. Вы способны призвать число молний равное вашему уровню заклинателя (максимум 10 зарядов).

Если вы находитесь снаружи помещения или в области шторма – который сопровождается ливнем, облаками и ветром, неистовыми и облачными условиями, или даже торнадо (включая торнадо образованное джинном или как минимум Большой воздушной элементом); смотрите *Справочник Монстров* – каждый удар молнии наносит 3д10 пунктов повреждений от электричества вместо 3д6.

Это заклинание функционирует внутри помещения и под землей, но не действует под водой.

Призыв Монстра I

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Брд 1, Жр 1, Чар/Маг 1

Компоненты: В, С, Ф/БФ

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)

Эффект: Одно призванное существо

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание призывает какое-либо экстрапланарное существо (обычно внешнего, элементарь или магического зверя местного жителя иного плана). Оно появляется в том месте, в которое было нацелено заклинание и начинает немедленно действовать. Оно изо всех сил атакует ваших врагов. Если вы можете общаться с существом, то вы можете приказывать ему не атаковать, атаковать кого-то определенного или совершить какое-либо другое действие.

Заклинание призывает одно из существ 1-го уровня из списка прилагающемся к таблице Призываемых Чудовищ. Вы выбираете, какого рода будет это существо, и можете изменить свой выбор в любой момент пока активируется заклинание. Информацию об этих существах вы сможете найти на страницах *Справочника Монстров*.

Призванные существа не могут призывать других существ или использовать любые свои телепортационные способности, или возможности для планарного путешествия. Существа не могут быть призваны в то среду, в котором они не могут существовать. Например небесный дельфин может быть призван только в водной среде.

Когда вы используете заклинание призыва, для того чтобы призвать воздушных, добрых, земных, злых, огненных, хаотичных, законных или водных существ, оно является заклинанием того же типа. Например, когда вы применяете заклинание *призвать монстра I*, для призыва злодейской жуткой крысы, то это злое и законное заклинание.

Волшебное Фокусирование: Крошеч-

ная сумка и маленькая (не обязательно горящая) свеча.

Призыв Монстра II

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *призыв монстра I*]

Уровень: Брд 2, Жр 2, Чар/Маг 2

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв монстра I*, за исключением того, что может призывать существо из списка чудовищ 2-го уровня, или 1d3 существ из списка чудовищ 1-го уровня.

Призыв Монстра III

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *призыв монстра I*]

Уровень: Брд 3, Жр 3, Чар/Маг 3

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв монстра I*, за исключением того, что может призывать одно существо из списка чудовищ 3-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка чудовищ 2-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из списка чудовищ 1-го уровня.

Призыв Монстра IV

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *призыв монстра I*]

Уровень: Брд 4, Жр 4, Чар/Маг 4

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв монстра I*, за исключением того, что может призывать одно существо из списка чудовищ 4-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка чудовищ 3-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из списка чудовищ более низкого уровня.

Призыв Монстра V

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *призыв монстра I*]

Уровень: Брд 5, Жр 5, Чар/Маг 5

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв монстра I*, за исключением того, что может призывать одно существо из списка чудовищ 5-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка чудовищ 4-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из списка чудовищ более низкого уровня.

Призыв Монстра VI

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *призыв монстра I*]

Уровень: Брд 6, Жр 6, Чар/Маг 6

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв монстра I*, за исключением того, что может призывать одно существо из списка чудовищ 6-го

уровня, или 1d3 существ того же вида из списка чудовищ 5-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из списка чудовищ более низкого уровня.

Призыв Монстра VII

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *призыв монстра I*]

Уровень: Жр 7, Чар/Маг 7

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв монстра I*, за исключением того, что может призывать одно существо из списка чудовищ 7-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка чудовищ 6-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из списка чудовищ более низкого уровня.

Призыв Монстра VIII

Колдовство (Призыв) [смотрите текст *призыв монстра I*]

Уровень: Жр 8, Чар/Маг 8

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв монстра I*, за исключением того, что может призывать одно существо из списка чудовищ 8-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка чудовищ 7-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из списка чудовищ более низкого уровня.



Призыв Монстра IX

Колдовство (Призыв) [смотрите текст призыв монстра I]
Уровень: Добро 9, Жр 6, Закон 9, Зло 9, Чар/Маг 6, Хаос 9
Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв монстра I*, за исключением того, что может призывать одно существо из списка чудовищ 9-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка чудовищ 8-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из списка чудовищ более низкого уровня.

Призыв Музыкального Инструмента

Колдовства (Призыв)
Уровень: Брд 0
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 раунд
Диапазон: 0 м
Эффект: Один призываемый,

Призыв Монстра

1-й Уровень	
Небесный пес	ЗД
Небесная сова	ЗД
Небесный огненный жук	НД
Небесный дельфин ¹	НД
Небесный барсук	ХД
Небесная обезьяна	ХД
Злодейская жуткая крыса	ЗЗ
Злодейский ворон	ЗЗ
Злодейская ужасная сороконожка, Средняя	НЗ
Злодейский ужасный скорпион, Маленький	НЗ
Злодейский ястреб	ХЗ
Злодейский ужасный паук, Маленький	ХЗ
Злодейский осьминог ¹	ХЗ
Злодейская ядовитая змея, Маленькая	ХЗ
2-й Уровень	
Небесная гигантская пчела	ЗД
Небесный гигантский жук бомбардир	НД
Небесная ездовая собака	НД
Небесный орел	ХД
Лемур (дьявол)	ЗЗ
Злодейский кальмар ¹	ЗЗ
Злодейский волк	ЗЗ
Злодейская ужасная сороконожка, Большая	НЗ
Злодейский ужасный скорпион, Средний	НЗ
Злодейская акула, Средняя ¹	НЗ
Злодейский ужасный паук, Средний	ХЗ
Злодейская ядовитая змея, Маленькая	ХЗ
3-й Уровень	
Небесный черный медведь	ЗД
Небесный бизон	НД
Небесный жуткий барсук	ХД
Небесный гиппогриф	ХД
Элементаль, Маленькая (любая)	Н
Злодейская обезьяна	ЗЗ
Злодейская жуткая ласка	ЗЗ
Адская гончая	ЗЗ
Злодейский удав	ЗЗ
Злодейский кабан	НЗ
Злодейская жуткая летучая мышь	НЗ
Злодейская ужасная сороконожка, Огромная	НЗ
Злодейский крокодил	ХЗ

помещающийся в руках музыкальный инструмент
Длительность: 1 мин./уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание призывает один помещающийся в руках инструмент на ваш выбор. Этот инструмент появляется в ваших руках или у ваших ног (на ваш выбор). Инструмент является самым обычным для своего типа. После завершения активации заклинания вы получаете только один инструмент и он будет играть только для вас. Вы не можете призвать инструмент размер которого не позволял бы вам удерживать его в руках (например, пианино, арфу, клавесин, или орган).

Призыв Природного Союзника I

Колдовство (Призыв)
Уровень: Дрд 1, Рджр 1
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 раунд
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Эффект: Одно призванное существо

Дретч (демон)	ХЗ
Злодейский ужасный паук, Средний	ХЗ
Злодейская ядовитая змея, Большая	ХЗ
Злодейская росомаха	ХЗ
4-й Уровень	
Архон, светлячок	ЗД
Небесная гигантская сова	ЗД
Небесный гигантский орел	ХД
Небесный лев	ХД
Мефит (любой)	Н
Злодейский жуткий волк	ЗЗ
Злодейская гигантская оса	ЗЗ
Злодейский гигантский богомол	НЗ
Злодейская акула, Большая ¹	НЗ
Гончая Иеф	НЗ
Злодейский ужасный паук, Большой	ХЗ
Злодейская ядовитая змея, Огромная	ХЗ
Визгун (Ховлер)	ХЗ
5-й уровень	
Архон, гончая	ЗД
Небесный бурый медведь	ЗД
Небесный гигантский жук олень	НД
Небесный морской котик ¹	НД
Небесный грифон	ХД
Элементаль, Средняя (любая)	Н
Ахайирай	ЗЗ
Дьявол, бородастый	ЗЗ
Злодейский дейнохихис	ЗЗ
Злодейская жуткая обезьяна	ЗЗ
Злодейский жуткий кабан	НЗ
Злодейская акула, Огромная ¹	НЗ
Злодейский ужасный скорпион, Большой	НЗ
Теневой мастиф	НЗ
Злодейская жуткая ласка	ХЗ
Злодейский гигантский крокодил	ХЗ
Злодейский тигр	ХЗ
6-й уровень	
Небесный белый медведь	ЗД
Небесный кашалот ¹	НД
Бралани (эладрин)	ХД
Небесный жуткий лев	ХД
Элементаль, Большая (любая)	Н
Джанни (джин)	Н
Тварь хаоса	ХН
Дьявол, цепной	ЗЗ
Ксилл	ЗЗ
Злодейская ужасная сороконожка, Гаргантюан	НЗ
Злодейский носорог	НЗ

Длительность: 1 раунд/уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание призывает какое-либо природное существо. Оно появляется в том месте, в которое было нацелено заклинание и начинает немедленно действовать. Оно изо всех сил атакует ваших врагов. Если вы можете общаться с существом, то вы можете приказывать ему не атаковать, атаковать кого-то определенного или совершить какое-либо другое действие.

Призванные существа не могут призывать других существ или использовать любые свои телепортационные способности, или возможности для планарного путешествия. Существа не могут быть призваны в то среду, в котором они не могут существовать. Например, дельфин может быть призван только в водной среде. Заклинание выбирает одно из существ 1-го уровня в списке прилагающемся к таблице Призываемых Природных Союзников. Вы выбираете, какого рода будет это существо, и можете изменить свой

Злодейский эласмозавр	ХЗ
Злодейский ужасный паук, Огромный	ХЗ
Злодейский гигантский удав	ХЗ
7-й уровень	
Небесный слон	ЗД
Аворал (гвардинал)	НД
Небесная косатка ¹	НД
Джинн (джин)	ХД
Элементаль, Огромная (любая)	Н
Невидимый преследователь	Н
Слаад, красный	ХН
Дьявол, костяной	ЗЗ
Злодейский мегараптор	ЗЗ
Злодейский ужасный скорпион, Огромный	НЗ
Бабау (демон)	ХЗ
Злодейский гигантский осьминог ¹	ХЗ
Злодейский жираллон	ХЗ
8-й уровень	
Небесный жуткий медведь	ЗД
Небесный кашалот ¹	НД
Небесный трицератопс	НД
Лилленд	ХД
Элементаль, старшая (любая)	Н
Слаад, синий	ХН
Злодейский гигантский кальмар ¹	ЗЗ
Адская кошка	ЗЗ
Злодейская ужасная сороконожка, Колоссальная	НЗ
Злодейский жуткий тигр	ХЗ
Злодейский ужасный паук, Гаргантюан	ХЗ
Злодейский тиранозавр	ХЗ
Врок (демон)	ХЗ
9-й уровень	
Коатль	ЗД
Леонал (гвардинал)	НД
Небесный рок	ХД
Элементаль, старейшая (любая)	Н
Слаад, зеленый	ХН
Дьявол, шипастый	ЗЗ
Злодейская жуткая акула ¹	НЗ
Злодейский ужасный скорпион, Гаргантюан	НЗ
Ночная ведьма	НЗ
Бебелиф (демон)	ХЗ
Злодейский ужасный паук, Колоссальный	ХЗ
Хезроу (демон)	ХЗ

¹ Могут быть призваны только в водной среде.

выбор каждый раз при активации заклинания. Все существа в таблице являются нейтральными, если отдельно не отмечено.

Призыв Природного Союзника II

Колдовство (Призыв)

Уровень: Дрд 2, Рджр 2

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв природного союзника I*, за исключением того, что может призывать существо из списка существ 2-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка существ 1-го уровня.

Призыв Природного Союзника III

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Дрд 3, Рджр 3

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв природного союзника I*, за исключением того, что может призывать существо из списка существ 3-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка существ 2-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из 1-го уровня.

Когда вы используете заклинание призыва, для того чтобы призвать воздушных, добрых, законных, злых, земных, огненных, хаотичных или водных существ, оно становится заклинанием этого типа.

Например, когда вы применяете заклинание *призыв природного союзника III*, для того чтобы призвать саламандру, то это злое и огненное заклинание.

Призыв Природного Союзника IV

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Дрд 4, Животные 4, Рджр 4

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв природного союзника I*, за исключением того, что может призывать существо из списка существ 4-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка существ 3-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из более низкого уровня.

Когда вы используете заклинание призыва, для того чтобы призвать воздушных, добрых, законных, злых, земных, огненных, хаотичных или водных существ, оно становится заклинанием этого типа.

Призыв Природного Союзника V

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Дрд 5

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв природного союзника I*, за исключением того, что может призывать существо из списка существ 5-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка существ 4-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из бо-

лее низкого уровня.

Когда вы используете заклинание призыва, для того чтобы призвать воздушных, добрых, законных, злых, земных, огненных, хаотичных или водных существ, оно становится заклинанием этого типа.

Призыв Природного Союзника VI

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Дрд 6

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв природного союзника I*, за исключением того, что может призывать существо из списка существ 6-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка существ 5-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из более низкого уровня.

Когда вы используете заклинание

ПРИЗЫВАЕМЫЕ ПРИРОДНЫЕ СОЮЗНИКИ

1-й Уровень

Жуткая крыса
Орел (животное)
Мартышка (животное)
Осьминог¹ (животное)
Сова (животное)
Дельфин¹ (животное)
Змея ядовитая, Маленькая (животное)
Волк (животное)

2-й Уровень

Медведь, черный (животное)
Крокодил (животное)
Жуткий барсук
Жуткая летучая мышь
Элементаль, Маленькая (любая)
Гиппогриф
Акула, Средняя¹ (животное)
Змея ядовитая, Средняя (животное)
Кальмар¹ (животное)
Росомаха (животное)

3-й Уровень

Обезьяна (животное)
Жуткая ласка
Жуткий волк
Орел, гигантский [НД]
Лев
Сова, гигантская [НД]
Сатир [ХН, без дудочек]
Акула, Большая¹ (животное)
Змея удав (животное)
Змея ядовитая, Большая (животное)
Токква

4-й Уровень

Стрелоястреб, подросток
Медведь, бурый (животное)
Крокодил, гигантский (животное)
Дейноцихис (динозавр)
Жуткая обезьяна
Жуткий кабан
Жуткая росомаха
Элементаль, Средняя (любая)
Саламандра, брат пламени [НЗ]
Морской котик¹
Акула, Огромная¹ (животное)
Змея ядовитая, Огромная (животное)
Тигр (животное)
Тойанида, подросток¹
Единорог [ХД]
Ксорт, младший

5-й Уровень

Стрелоястреб, взрослый
Медведь, белый (животное)

призыва, для того чтобы призвать воздушных, добрых, законных, злых, земных, огненных, хаотичных или водных существ, оно становится заклинанием этого типа.

Призыв Природного Союзника VII

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Дрд 7

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв природного союзника I*, за исключением того, что может призывать существо из списка существ 7-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка существ 6-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из более низкого уровня.

Когда вы используете заклинание призыва, для того чтобы призвать воздушных, добрых, законных, злых, земных, огненных, хаотичных или водных

Жуткий лев

Эласмозавр (динозавр)
Элементаль, Большая (любая)
Грифон
Джанны (джин)
Носорог (животное)
Сатир [ХН, с дудочками]
Змея гигантский удав (животное)
Никси (спрайт)
Тойанида, взрослая¹
Кит, орка¹ (животное)

6-й Уровень

Жуткий медведь
Элементаль, Огромная (любая)
Слон (животное)
Жираллон
Мегараптор (динозавр)
Осьминог, гигантский¹ (животное)
Пикси*(спрайт) [НД, без особых стрел]
Саламандра, средняя [НЗ]
Кит, кашалот??¹
Ксорт, средний
*Не может использовать
Неостановимый Танец Отто

7-й Уровень

Стрелоястреб, старший
Жуткий тигр
Элементаль, старшая (любая)
Невидимый преследователь
Пикси*(спрайт) [НД, с сонными стрелами]
Кальмар, гигантский¹ (животное)
Трицератопс (динозавр)
Тиранозавр (динозавр)
Кит, кашалот¹ (животное)
Ксорт, старший
*Не может использовать
Неостановимый Танец Отто

8-й Уровень

Жуткая акула¹
Рок
Саламандра, зная [НД]
Тойанида, старшая¹

9-й Уровень

Элементаль, старейшая
Григ (спрайт) [НД, с флейтой]
Пикси*(спрайт) [НД, с сонными и стирающими память стрелами]
Единорог, небесный стремитель
*Не может использовать
Неостановимый Танец Отто

1 Могут быть призваны только в водной среде.

сущест, оно становится заклинанием этого типа.

Призыв Природного Союзника VIII

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Дрд 8, Животные 8

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв природного союзника I*, за исключением того, что может призывать существо из списка существ 8-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка существ 7-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из более низкого уровня.

Когда вы используете заклинание призыва, для того чтобы призвать воздушных, добрых, законных, злых, земных, огненных, хаотичных или водных существ, оно становится заклинанием этого типа.

Призыв Природного Союзника IX

Колдовство (Призыв) [смотрите текст]

Уровень: Дрд 9

Эффект: Одно или более призванных существ расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также как и заклинание, *призыв природного союзника I*, за исключением того, что может призывать существо из списка существ 9-го уровня, или 1d3 существ того же вида из списка существ 8-го уровня, или 1d4+1 существ того же вида из более низкого уровня.

Когда вы используете заклинание призыва, для того чтобы призвать воздушных, добрых, законных, злых, земных, огненных, хаотичных или водных существ, оно становится заклинанием этого типа.

Призыв Роя

Колдовство (Призыв)

Уровень: Брд 2, Дрд 2, Чар/Маг 2

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Один рой летучих мышей, крыс или пауков

Длительность: Концентрация+2 раунда

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы призываете один рой летучих мышей, крыс или пауков (на ваш выбор), которые атакуют всех других существ находящихся в зоне поражения. (Вы можете призывать рой в клетке занимаемой другими существами). Если в зоне поражения роя не окажется живых существ, то она начинает атаковать или преследовать ближайшее к нему существо. Заклинатель не имеет контроля над выбором цели и направлении движения роя.

Смотрите *Справочник Монстров* для подробной информации о роях летучих мышей, крыс и пауков.

Волиебный Материальный Компонент: Кусок красной ткани.

Принуждение

Очарование (Внушение) [Влияет на разум, Зависит от Речи]

Уровень: Брд 2, Чар/Маг 3

Компоненты: В, М

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно живое существо

Длительность: 1 час/уровень или пока не будет завершено

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы можете повлиять на действия выбранного вами существа путем принуждения (ограничиваясь одним или двумя предложениями). *Принуждение* должно прозвучать в такой манере, чтобы сделать принуждаемую команду достаточно благоразумной. Просьба ударить себя, бросить себя на острие копья, принести в жертву или совершения другого очевидно вредящего здоровью действия, автоматически нейтрализует эффект заклинания. Однако если вы хотите убедить вашу цель в том, что кислотное озеро на самом деле вовсе не на полнено кислотой, а является самым обычным источником чистой воды, то это совсем другое дело. Или, к примеру, убедить красного дракона, чтобы он не атаковал вашу группу, и вместо этого совместно раздобыли богатое сокровище где-нибудь, более разумное применение силы заклинания.

Длительность заклинания зависит от того, в каком направлении была направлена деятельность цели, как в случае примера с красным драконом. Если принужденное действие было выполнено за меньшее время, заклинание заканчивается, после того как цель завершает делать то, о чем ее просили. Вы можете добавлять специальные условия, которые должны быть выполнены по ходу исполнения целью вашего основного приказа. Например, вы можете принудить благородного рыцаря отдать своего коня первому встречному бедняку. Если за время действия заклинания событие не происходит, то по истечению его длительности действие не будет выполняться.

Если *принуждение* очень хорошо обосновано, то цель может получить штраф к спасброску (-1 или -2) на усмотрение МП.

Материальный Компонент: Язык змеи, и или кусочек медовых сот или капля сладкого масла.

Принуждение, Массовое

Очарование (Внушение) [Влияет на разум, Зависит от Речи]

Уровень: Брд 5, Чар/Маг 6

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Одно живое существо/уровень, расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует также и *принуждение*, за исключением того, что действует более чем на одно существо. На всех существ действует одно и тоже *принуждение*.

Причинить Критические Ранения

Некромантия

Уровень: Жр 4, Разрушение 4

Это заклинание действует также как и *причинить легкие ранения*, но оно наносит 4d8 повреждений+1 пункт/уровень заклинателя (максимум +20).

Причинить Критические Ранения (Массовые)

Некромантия

Уровень: Жр 8

Это заклинание действует также как и *причинить легкие ранения (массовые)*, но оно наносит 4d8 повреждений+1 пункт/уровень заклинателя (максимум +40).

Причинить Легкие Ранения

Некромантия

Уровень: Жр 1, Разрушение 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля половина

Устойчивость к Магии: Да

Когда вы прикасаетесь к существу, то излучаете негативную энергию, которая наносит 1d8 повреждений+1 повреждение за каждый уровень заклинателя (максимум +5).

Так как нежить питается негативной энергией, то это заклинание не повреждает, а лечит её.

Причинить Легкие Ранения (Массовые)

Некромантия

Уровень: Жр 5, Разрушение 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 существо за уровень, если несколько, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля половина

Устойчивость к Магии: Да

Негативная энергия распространяется во всех направлениях от центра заклинания, причиняя 1d8 повреждений+1 повреждение за каждый уровень заклинателя (максимум +25) ближайшим живым существам.

Подобно остальным заклинаниям *причинить ранения*, данное заклинание излечивает повреждения у нежити во всей зоне действия вместо того, чтобы повреждать её. Жрец, способный спонтанно активировать заклинания *причинить ранения*, может также спонтанно активировать *причинить ранения (массовые)*.

Причинить Мелкие Ранения

Некромантия

Уровень: Жр 0

Спасбросок: Воля нейтрализует

Это заклинание работает как *причинить легкие ранения*, но наносит лишь 1 пункт повреждений, а если цель успешно проходит проверку Воли, то она нейтрализует повреждения, а не уменьшает в половину.

Причинить Средние Ранения

Некромантия

Уровень: Жр 2

Это заклинание действует также как и *причинить легкие ранения*, но оно наносит 2d8 повреждений+1 пункт/уровень заклинателя (максимум +10).

Причинить Средние Ранения (Массовые)

Некромантия
Уровень: Жр 6

Это заклинание действует также, как, и *причинить легкие ранения (массовые)*, но оно наносит 2d8 повреждений+1 пункт/уровень заклинателя (максимум +30).

Причинить Серьезные Ранения

Некромантия
Уровень: Жр 3

Это заклинание действует также как и *причинить легкие ранения*, но оно наносит 3d8 повреждений+1 пункт/уровень заклинателя (максимум +15).

Причинить Средние Ранения (Массовые)

Некромантия
Уровень: Жр 7

Это заклинание действует также, как, и *причинить легкие ранения (массовые)*, но оно наносит 3d8 повреждений+1 пункт/уровень заклинателя (максимум +35).

Приют

Колдовство (Телепортация)
Уровень: Жр 7, Маг/Чар 9
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемый объект
Длительность: Постоянно до разряджения
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Вы создаете мощную магию в каком-либо специально подготовленном объекте — статуэтке, драгоценном жезле, драгоценном камне и т.д. Объект имеет силу немедленно перемещать своего владельца на любое расстояние в пределах этого плана к вашему дому. Когда вещь зачарована, вы передаете её добровольно существу и в то же время говорите ему слова команды, которые нужно произнести при использовании вещи. Чтобы использовать вещь, субъект произносит слова команды и одновременно ломает её (стандартное действие). После этого субъект и всё, что он носит и удерживает (максимум — тяжелая нагрузка персонажа), сразу же переносятся к вашему дому. Никакие другие существа не перемещаются (кроме талисмана, который касался к субъекту).

Вы можете изменить заклинание при активации так, чтобы оно переместило вас в пределах от владельца вещи в тот момент, когда вещь ломается и произносится команда. Вы должны иметь общее представление о месте и ситуации, в которой находится владелец вещи в тот момент, когда заклинание срабатывает, но изменить заклинание нельзя.

Материальный Компонент: Специально приготовленная вещь, чья изготовление требует драгоценных камней, стоимостью 1500 зм.

Пробудить

Превращение
Уровень: Дрд 5
Компоненты: В, С, Ф, Оп
Время Активации: 24 часа
Диапазон: Касание
Цель: Касаемое животное или дерево
Длительность: Мгновенная
Спасбросок: Воля Нейтрализует
Устойчивость к Магии: Да

Вы пробуждаете дерево или животное, и это существо способно испытывать человеческие эмоции и чувства. Чтобы успешно пробудить дерево или животное, вам необходимо пройти проверку спасброска Воли (КС 10 + КХП животного, или КХП дерева, которое будет пробуждено).

По отношению к вам, *пробужденное* животное или дерево настроено дружелюбно. Вы не имеете никакой особой привязанности или сочувствия к пробужденному существу, оно также способно помогать вам в особых заданиях или старается помочь, если вы сообщаете ему свои желания.

Пробужденное дерево имеет такие же характеристики, если бы оно было оживленным объектом (смотрите *Справочник Монстров*), но его Интеллект, Мудрость и Обаяние определяются бросками кубиков 3d6. Пробужденные растения получают способность передвигать свои ветки, корни, лозу, а также их восприятие схоже с человеческим.

Пробужденное животное получает 3d6 пунктов Интеллекта, +1d3 Обаяния, и +2 КХП. Его тип становится магическим зверем (измененное животное). Пробужденное животное не может выполнять роль животного спутника, талисмана или особого скакуна.

Пробужденное животное или дерево способно разговаривать на одном языке, который вы знаете, плюс один дополнительный язык который вы знаете за бонус Интеллекта (если есть).

Стоимость Оп: 250 Оп.

Продолжительное Пламя

Заклятие [Свет]
Уровень: Жр 3, Чар/Маг 2
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемый объект
Эффект: Магический, не дающий тепла огонь
Длительность: Постоянно
Спасброски: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Пламя эквивалентное по яркости факелу, излучается объектом, к которому прикоснулся заклинатель. Эффект выглядит как обычный факел за тем лишь исключением, что он не излучает тепла и не требует кислорода для того продолжать гореть. Свет от заклинания *продолжительный свет* можно лишь прикрыть или спрятать но не потушить.

Рассеивающим и контр-заклинанием для заклинания *продолжительный свет*, являться заклинания тьмы, того же или более низкого уровня.

Материальные Компоненты: Разбросанная вами красная пыль (стоимостью от 50 зл) на поверхность предмета, который должен стать носителем света.

Прожигающий Свет

Заклятие
Уровень: Жр 3, Солнце 3
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Эффект: Луч
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Да

Фокусируя божественную энергию в виде солнечного луча, жрец поражает зарядом света своих врагов. Вы должны успешно провести стрелковую касательную атаку, когда атакуете ее этим заклинанием. Существо, пораженное лучом, получает 1d8 пунктов повреждений за два уровня заклинателя (максимум 5d8). Не-жить переносят по 1d6 пунктов повреждений за уровень заклинателя (максимум 10d6), а нежить уязвимая к солнечному свету переносит по 1d8 за уровень заклинателя (максимум 10d8). Механизмы или неодушевленные объекты переносят по 1d6 пунктов повреждений за два уровня заклинателя (максимум 5d6).

Производство

Превращение
Уровень: Маг/Чар 5
Компоненты: В, С, М
Время Активации: Смотрите текст
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)
Цель: До 3 куб.м/уровень; смотрите текст
Длительность: Мгновенная
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Вы превращаете материал одного вида в предмет из того же материала. То есть, вы способны создать деревянный мост из стопы бревен или деревьев, веревку из охапки шерсти, одежду из льна или шерсти, и т.д. Существа или магические предметы не могут быть созданы или превращены помощью заклинания *производство*. Качество предметов на прямую зависит от качества исходного материала. Если вы работаете с минералами, то количество обрабатываемого материала понижается до 0,3 куб. м за уровень вместо 3 куб. м.

Вы должны проходить соответствующую проверку Ремесла при создании предметов, которые требуют высокой степени мастерства (ювелирное дело, мечи, стекло, кристаллы и прочее).

Время активации занимает 1 раунд за каждые 3 куб. метра (или 0,3 куб. м) материала попадающего под воздействие заклинания.

Материальные Компоненты: Исходный материал, количество которого должно соответствовать количеству требуемого сырья для создания предмета.

Проклясть Воду

Некромантия [Зло]
Уровень: Жрец 1
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 минута
Диапазон: Касание
Цель: Касаемая фляга с жидкостью
Длительность: Мгновенно
Спасброски: Воля Нейтрализует (объект)
Устойчивость к Магии: Да (объект)

При помощи этого заклинания можно открыть канал негативной энергии на воду в количестве 0,5 л., превратив ее таким образом в нечестивую воду. Нечестивая вода наносит повреждения добрым внешним так же как святая вода наносит повреждение нежити и злым внешним.

Материальные Компоненты: 2,25 кг. измельченного серебра (стоимостью не менее 25 зм).

Промежуточная Рука Бигби

Заклятие [Сила]

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: 3 м рука

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Заклинание *промежуточная рука Бигби* создает Большую магическую руку, которая появляется между вами и одним из ваших противников. Эта парящая свободная рука движется так, чтобы постоянно оставаться между вами и противником, при этом, не обращая внимания на то, как вы двигаетесь или как противник пытается ее обойти, рука обеспечивает вам укрытие (+4 к КД) против этого противника. Ничто не может обмануть руку — она постоянно находится рядом с противником даже в темноте, невидимости, полиморфе, или при любой другой попытке скрыться или замаскироваться. Однако рука не преследует противника.

Рука Бигби 3 м в высоту и примерно такой же ширины с учетом ее растопыренных пальцев. Она имеет столько же хит-поинтов, сколько и вы, когда не имеет никаких повреждений, ее КД 20 (–1 размер, +11 природный доспех). Она уязвима, как и нормальные существа, но большинство магических эффектов обычно не действуют на нее или не наносят ей вреда. Рука никогда не провоцирует благоприятных атак. Ее нельзя оттолкнуть *стеной силы* и она спокойно может входить в *поле анти-магии*, но она полностью переносит на себе эффект *призматической стены* или *призматической сферы*. Рука производит спасбросок как и ее заклинатель. *Дезинтеграция* или успешное *рассеивание магии* разрушают ее.

Любое существо весом 900 кг. или меньше которое пытается протолкнуться напором через руку, замедляется на половину своей нормальной скорости. Рука не способна замедлить существо с весом более 900 кг. но она способна сдерживать атаки этих существ.

Направление заклинания на новую цель считается как действие равное передвижению.

Фокусирование: Шелковая перчатка.

Противостоять Элементам

Защита

Уровень: Дрд 1, Жр 1, Маг/Чар 1, Пал 1, Рджд 1, Солнце 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 24 часа

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Существо защищенное *противостоять элементам* не переносит урона от слишком жарких или холодных окружающих условий. Оно способно нормально существовать между –45,5 и 60 градусов по Цельсию, не проходя при этом проверок Стойкости (как описано в *Руководстве Мастера Подземелий*). Снаряжение существа также защищено.

Противостоять элементам не дает защиты от повреждений холодом или огнем, а также не дает защиту от прочих опасностей окружающей среды: дыма, недостатка воздуха и т.д.

Проход Сквозь Стену

Превращение

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Эффект: Проход 1,5 м/2,4 м глубиной 3 м+1,5 м за три уровня

Длительность: 1 час/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы создаете проход через деревянные, оштукатуренные или каменные стены, но не металлические и другие более твердые материалы. Проход длиной 3 м плюс дополнительные 1,5 м за 3 уровня заклинателя свыше 9-го (т.е. 4,5 м на 12 уровне, 6 м на 15 уровне, максимум 7,5 м на 18 уровне). Если толщина стены больше, чем созданный проход, то заклинание просто делает нишу или короткий туннель в стене. Несколько заклинаний *проход сквозь стену* могут создать длинный туннель в очень толстых стенах. Когда длительность заклинания заканчивается, существа в проходе выкидываются из ближайшего выхода. Если кто-то рассеивает *проход сквозь стену* или вы прерываете заклинание, существа в проходе выкидываются из дальнего выхода, если он имеется, или из единственного, если есть только один.

Материальный Компонент: Щепотка семян кунжута.

Прыжок

Превращение

Уровень: Дрд 1, Маг/Чар 1, Рджд 1

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да

Субъект получает +10 бонус закованности к проверкам прыжков. Этот бонус возрастает до +20 на 5-м уровне заклинателя и до +30 (максимум) на 9-м уровне.

Материальный Компонент: Задняя лапка кузнечика, которую вы ломаете во время активации заклинания.

Пылающая Сфера

Заклятие [Огонь]

Уровень: Дрд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Сфера диаметром в 1,5 м

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Рефлекс нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Пылающая сфера пламени швырнется в указанном вами направлении, и сжигает того, по кому она попадает. Он передвигается со скоростью 9 метров в раунд. Как часть своего передвижения, она способна опуститься или приподняться на 9 метров, чтобы поразить свою цель. Если она входит в клетку с существом, она прекращает передвигаться и наносит 2д6 повреждений этому существу, хотя успешный спасбросок Рефлекса нейтрализует повреждение. *Пылающая сфера* способна переходить через барьеры не более чем 1,2 метра высоту, такие как мебель и невысокие стены. Она зажигает воспламеняющиеся субстанции касанием, и освещает такую же территорию, как и факел.

Сфера движется до тех пор, пока вы её направляете (для вас действие передвижения); в противном случае она остается на месте и вспыхивает. Она может быть потушена любыми методами, которые могут потушить обычное пламя такого размера. Поверхность сферы пористой, пружинистой консистенции, и поэтому кроме пламени, других повреждений не наносит. Она не может оттолкнуть в сторону упирающихся существ, или разрушить большие преграды. *Пылающая сфера* затухает, как только покидает диапазон заклинания.

Волшебный Материальный Компонент: Кусочек жира, щепотка серы, измельченное до порошка железо.

Пылающие Руки

Заклятие [Огонь]

Уровень: Маг/Чар 1, Огонь 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 4,5 м

Зона Поражения: Конусообразный взрыв

Длительность: Мгновенная

Спасбросок: Рефлекс Половина

Устойчивость к Магии: Да

Конус обжигающего пламени вырывается из кончиков ваших пальцев. Любое существо, находящееся в зоне поражения получает 1д4 пунктов повреждения от огня за уровень заклинателя (максимум 5д4). Легковоспламеняющиеся материалы, такие как одежда, бумага, пергамент, и тонкое дерево возгораются, если попадают под воздействие пламени. Персонаж способен потушит загоревшиеся предметы полнораундовым действием.

Радужный узор

Иллюзия (Узоры) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 4, Маг/Чар 4

Компоненты: В (только Бард), С, М, Ф; смотрите текст

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Цветные огни в расширении с радиусом 6 м

Длительность: Концентрация+1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Мерцающий радужный узор перетекающих друг в друга цветов очаровывает тех, кто внутри него. *Радужный узор* очаровывает всего существ максимум до 24 КХП. Существа с более низким КХП первыми попадают под воздействие. Среди существ с равным КХП первыми очаровываются те, кто ближе к центру заклинания. Подверженные воздействию существа, провалившие спасбросок, заворочены узором.

При помощи простого жеста (свободное действие) вы можете перемещать радужный узор на 9 м/раунд, передвигая при этом его исходную точку. Все очарованные существа следуют за радужными огнями, стараясь остаться в пределах эффекта. Очарованные существа, не попавшие в движущуюся радугу, все равно пытаются оставаться в пределах эффекта. Если узор ведет субъектов через опасную область (через огонь, к утесу, например), каждое очарованное существо получает второй спасбросок. Если огни полностью скрыты из вида (например, заклинанием *скрывающий туман*), существа, которые не видят узор, больше не подвержены эффекту.

Заклинание не действует на слепых существ.

Вербальный Компонент: Маг или чародей не используют звук при активации заклинания, но бард должен петь, играть на музыкальном инструменте или декламировать в качестве вербального компонента.

Материальный Компонент: Кусочек фосфора.

Фокусирование: Хрустальная призма.

Разделение Морденкайнена

Защита

Уровень: Магия 9, Маг/Чар 9

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2ур.)

Зона: Все магические эффекты и магические предметы в радиусе 12 м взрыва

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Нет

Все магические эффекты и предметы в радиусе заклинания кроме тех, которые вы носите или прикасаетесь, разделяются. То есть, заклинания и магические эффекты отделяются от своих индивидуальных компонентов (прекращая действие как при *рассеивании магии*), а каждый постоянный магический предмет должен сделать успешный спасбросок Воли, или он превратится в обычный предмет. Предмет, принадлежащий существу, использует свой соб-

ственный бонус спасброска Воли или бонус владельца, выбирая лучший.

У Вас есть шанс 1% в уровень заклинателя разрушить *поле антимагии*. Если оно устойчиво к разделению, то предметы в его пределах не разделяются.

Даже артефакты подвержены *разделению*, хотя для воздействия на такие мощные предметы имеется только шанс 1% за уровень заклинателя. К тому же, если артефакт разрушен, вы должны сделать проверку спасброска Воли против КС 25, или навсегда потеряете способность активировать заклинания (эту способность невозможно восстановить смертной магией, даже *чудом* или *желанием*).

Примечание: Разрушение артефактов — очень опасное дело, и есть 90% вероятности привлечения внимания какой-либо могущественной сущности, которая заинтересована или связана с этим предметом.

Размягчить Землю и Камень

Превращение [Земля]

Уровень: Дрд 2, Земля 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 у.)

Зона: 3 м.²/уровень; смотрите текст

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

После сотворения этого заклинания, все природные, необработанные камни и земля в зоне поражения размягчаются. Влажная земля превращается в густую, вязкую грязь, сухая становится обычной грязью, а камни становятся похожими на мягкую глину. Эффект заклинания распространяется на квадрат площадью в 3 м.² и обладает глубиной от 0,3 до 1,2 м в зависимости от типа поверхности (определяет МП). Магические, зачарованные, обработанные камни не поддаются эффектам данного заклинания. Существа, пытающиеся перемещаться по грязи, должны пройти успешный спасбросок Рефлекса или оказаться пойманными в грязь на 1d2 раунда без возможности перемещаться, атаковать или активировать заклинания. Существа успешно прошедшие проверку, могут совершить передвижение с половиной своей обычной скорости. Кроме того, существо оказавшееся в таких условиях не может передвигаться бегом или бросаться в стремительную атаку.

Небольшая слякоть не создает таких трудностей как грязь, однако, не смотря на это, любое существо в подобной зоне может передвигаться лишь в половину своей обычной скорости, и не может бежать или проводить стремительную атаку.

Размягченные камни не ограничивают движение, однако персонажи получают возможность пробить себе дорогу туда, куда они бы не смогли добраться просто так. Так, например, для того чтобы выбраться из пещеры, группа путешественников может применить это заклинание на каменную стену, и пробить путь на поверхность. Хотя *размягчить камень и землю* не оказывает эффекта на обработанный и тесанный камень, потолки и своды пещер, или вертикальные поверхности, стены утесов, все же

подвержены эффекту. Если вы лишите опоры большую массу земли или часть каменной стены, то, как правило, это может привести к достаточно большим разрушениям или оползням.

Таким образом, можно даже попытаться разрушить какое либо здание (башню или стену) размягчив под ним землю. Однако в большинстве случаев хорошо построенное здание перенесет лишь повреждения, но не полное разрушение.

Размытость

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое к живое существо

Длительность: 1 минута/уровень (П)

Спасбросок: Воля Нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Контуры существа выглядят, размыто, неясно, изменчиво. Это искажение дает существу укрытие (шанс промаха 20%).

Заклинание *видеть невидимое* не рассеивает эффект *размытости* но заклинание *истинное зрение* полностью снимает этот эффект с существа.

Противники которые не могут видеть, полностью игнорируют эффект заклинания (хотя сражение с невидимым противником также дает свои штрафы; смотрите стр. 1__).

Разрушающее Оружие

Превращение

Уровень: Жр 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.



Диапазон: Касание

Цель: Одно рукопашное оружие

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно); смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (безвредно, объект)

Это заклинание делает рукопашное оружие смертельной угрозой для нежити. Любое неживое существо, КХП которого равно или меньше вашего уровня заклинателя, должно пройти проверку Воли, или быть полностью уничтожено ударом этого оружия. Устойчивость к магии не применима против разрушающего эффекта.

Разрушение

Некромантия [Смерть]

Уровень: Жр 7, Зло 7

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Стойкость частично

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание мгновенно убивает субъекта не оставляя от него никаких следов (за исключением предметов и снаряжения жертвы). Если цель прошла спасбросок Стойкости, она переносит 10д6 пунктов повреждений. Единственный способ вернуть к жизни персонажа уничтоженного подобным образом является заклинание *истинное воскрешение* или точно примененное заклинание *желание*, а затем *воскрешение* или *чудо*.

Фокусирование: Специальный святой (или нечестивый) серебряный символ с написанным на нем четверостишьем анафемы (стоимостью не менее 500 зм).

Разрывной Шар Огня с Задержкой

Заклятие [Огонь]

Уровень: Чар/Маг 7

Длительность: 5 раундов или менее; смотрите текст

Это заклинание действует аналогично заклинанию *шар огня*, за тем лишь исключением, что оно более мощное и может срабатывать с задержкой до 5 раундов после того как было создано. Взрыв пламени наносит 1д6 пунктов повреждений огнем за каждый уровень заклинателя (максимум 20д6).

Мерцающий шар создаваемый заклинанием *разрывной шар огня с задержкой*, может сработать мгновенно, если вы того захотите или же через 1–5 раундов после. Определив место положения шара, вы уже не сможете изменить его, до тех пор, пока кто-нибудь не прикоснется к нему (смотрите ниже). Вы можете установить шар таким образом, что он взорвется по истечению определенного времени. Существо может поднять его и использовать в качестве метательного оружия (увеличение диапазона 3 м).

Если существо, взявшее в руки шар, начнет перемещаться в течение одного раунда до взрыва, есть 25% шанс того, что шар взорвется у него в руках.

Распознать Ложь

Ворожба

Уровень: Жр 4, Пал 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цели: Одно существо/уровень, между двумя не более 9 м

Длительность: Концентрация, до 1 раунда/уровень

Спасброски: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Нет

Каждый раунд вы, концентрируясь на каком либо одном субъекте, находящемся в радиусе воздействия заклинания можете узнать, говорит ли субъект намеренно или не намеренно ложь, вы узнаете об этом по его ауре. Заклинание не раскрывает саму правду, не раскрывает неточности, или не указывает на уклончивые ответы. Вы можете сконцентрироваться на новой цели в течение каждого нового раунда.

Рассеивание Добра

Защита [Зло]

Уровень: Жр 5, Зло

Это заклинание действует аналогично заклинанию *рассеивание зла*, за исключением того, что вы излучаете вокруг себя темную, волнистую нечестивую энергию, воздействуя на добрых существ и заклинания добра.

Рассеивание Закона

Защита [Хаотичное]

Уровень: Жр 5, Хаос 5

Это заклинание действует как и *рассеять зло*, за исключением того, что вы окружены мерцающей, желтоватой энергией хаоса, а заклинание оказывает эффект на законных персонажей, а не на злых.

Рассеивание Зла

Защита [Добро]

Уровень: Жр 5, Добро 5, Пал 4

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель или Цели: Вы и одно касаемое

злое существо из другого плана; или, вы и заколдованность или заклинание зла на касаемом существе или объекте

Длительность: 1 раунд/уровень или пока не разрядится, что произойдет первым

Спасброски: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Смотрите текст

Мерцающая, белая, святая энергия окутывает ваше тело. Эта сила имеет три эффекта.

Первый, вы получаете +4 бонус отклонения против злых существ и добавляете его к вашему КД.

Второй, прикоснувшись к злему существу из другого плана вы можете, по вашему выбору, изгнать его в родное измерение. Существо может сопротивляться этому эффекту, успешно пройдя спасбросок Воли или применив устойчивость к магии. Использование этой способности разряжает и прекращает действие заклинания.

Третий, прикоснувшись к злему или околдованному злым заклинанием существу, вы можете развеять все злые заклинания, наложенные на него. Этот

эффект нельзя игнорировать при помощи спасброска или магического сопротивления. Использование этой способности разряжает и прекращает действие заклинания.

Рассеивание Магии

Защита

Уровень: Брд 3, Дрд 4, Жр 3, Маг/Чар 3

Магия 3, Пал 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Один заклинатель, существо или объект; или 6 метровый взрыв

Длительность: Мгновенная

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Магия могущественна, но не менее могущественно рассеивание магии. Вы способны использовать *рассеивание магии*, чтобы прекращать текущие заклинания, которые были наложены на существо или объект, временно подавить магические способности волшебного предмета, закончить текущие заклинания (или как минимум их эффекты) внутри зоны действия, или противостоять заклинанию другого заклинателя. Рассеянное заклинание заканчивает свою длительность как только заканчивается. Некоторые заклинания, отмечено в их описаниях, не могут быть поражены *рассеиванием магии*. *Рассеивание магии* может рассеять (но не противостоять) магические эффекты как и заклинания.

Примечание: Эффект заклинания с мгновенной длительностью не может быть рассеян, так магический эффект такого заклинания уже окончен до того, как вступает в действие *рассеивание магии*. Поэтому вы не можете использовать *рассеивание магии* чтобы починить огненные повреждения от *шара огня*, или обратить окаменевшего персонажа обратно в живого. В таких случаях магия окончена, а на её месте остается лишь обгоревшая плоть, или жизнеподобная, обычная статуя.

Вы можете выбирать применение *рассеивания магии* в одном из трех способов: как целевое заклинание, рассеивание зоны, или как контрзаклинание.

Целевое Рассеивание: Один объект, субъект или заклинание подвергаются воздействию *рассеивания магии*. Вы способны пройти проверку рассеивания (1д20+ваш уровень заклинателя, максимум +10) против заклинания или каждого текущего заклинания, которое на данный момент оказывает эффект на объект или существо. КС для такой проверки рассеивания составит 11+уровень заклинателя наложившего заклинание.

Например, Мйалии на 5-м уровне нацеливает *рассеивание магии* в друу, который находится под эффектами *ускорения*, *волшебного доспеха*, и *бычьей силы*. Все три заклинания были с активированы друу, магом 7-го уровня. Мйалии проводит проверку рассеивания (1д20+5 против КС 18) три раза, по разу для *ускорения*, *волшебного доспеха* и *бычьей силы*. Если она успешно пройдет какую-то проверку, то эффект того заклинания рассеян (устойчивость к магии друу не поможет ему); если же неудачно, то эффект заклинания сохранится.

Если вы целитесь в объект или существо, которое является эффектом текущего заклинания (например чудовище призванное *призывом монстра*), вы проводите проверку рассеивания чтобы окончить заклинание, которое создало объект или существо.

Если ваш целевой объект магический предмет, то вы проводите проверку рассеивания против уровня заклинателя создавшего этот предмет. Если успешно, то магические способности такого предмета приглушены на 1d4 раунда, после чего предмет самостоятельно восстанавливается. На длительность эффект приглушенный предмет становится не магическим. Граница связывающая несколько измерений (такая как *сумка вмещения*) временно закрыта. Физические способности магического предмета остаются неизменными: приглушенный магический меч остается мечом (фактически превосходным мечом). Артефакты и боги не подвержены подобной магии смертных.

Вы автоматически успешно проводите проверку рассеивания против любого заклинания, которое наложили на себя.

Рассеивание Зоны: Когда *рассеивание магии* применяется таким способом, заклинание поражает все в пределах 6 метрового радиуса.

Для каждого существа в пределах зоны, которое является субъектом одного или нескольких заклинаний, вы проводите проверку рассеивания против заклинаний с самым высоким уровнем заклинателя. Если проверка неудачна, вы проводите проверки против более слабых заклинаний, пока не рассеете одно заклинание (что разрядит и *рассеивание магии*, так как цель обозначена), или пока не провалите все свои проверки. Магические предметы существ не подвержены эффекту при таком способе применения *рассеивания магии*.

За каждый объект в пределах зоны действия который находится под эффектом одного или нескольких заклинаний, вы проводите проверки рассеивания как и с существами. Магические предметы существ не подвержены эффекту при таком способе применения *рассеивания магии*.

За каждую текущую зону или эффект заклинания, чьи исходные точки лежат в пределах зоны действия *рассеивания магии*, вы можете проходить проверку рассеивания, чтобы снять это заклинание.

За каждое текущее заклинание чья зона попадает в пределы действия *рассеивания магии*, вы можете проводить проверку рассеивания чтобы снять этот эффект, но только в пределах попадающей под эффект зоны.

Если объект или существо является эффектом текущего заклинания находится в пределах зоны действия (например чудовище призванное *призывом монстра*), вы проводите проверку рассеивания чтобы окончить заклинание, которое создало объект или существо (и вернуть его туда, откуда оно пришло) в дополнение к попытке рассеять заклинания, которые наложены на существо или объект.

Вы можете автоматически выбрать успешную проверку рассеивания против любого заклинания, которое вы активировали в зоне действия.

Контрзаклинание: Когда *рассеивание магии* применяется таким способом, заклинание нацелено в заклинателя, и активизируется как контрзаклинание (стр. 17). Однако в отличие от истинного контрзаклинания, *рассеивание магии* может не сработать; вы должны пройти проверку рассеивания, чтобы противостоять заклинанию другого заклинателя.

Рассеивание Магии, Неограниченное

Защита

Уровень: Брд 5, Дрд 6, Жр 6, Маг/Чар 6

Это заклинание действует как и *рассеивание магии*, за исключением того, что максимальный уровень заклинателя при вашей проверке рассеивания равен +20, а не +10. В дополнение, *неограниченное рассеивание магии* имеет шанс рассеять любой эффект который способно удалить *снять проклятие*, даже если *рассеивание магии* не может его снять.

Рассеивание Хаоса

Защита [Закон]

Уровень: Жр 5, Закон 5, Пал 5

Это заклинание действует аналогично заклинанию *рассеивание зла*, за исключением того, что вы излучаете вокруг себя голубую энергию закона, воздействуя на хаотичных существ и заклинания хаоса.

Рассылка

Заклятие

Уровень: Жр 4, Чар/Маг 4

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Смотрите текст

Цель: Одно существо

Длительность: 1 раунд; смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы вступаете в контакт с определенным существом, с которым вы хорошо знакомы, и посылаете ему короткое сообщение из двадцати пяти слов или меньше. Субъект узнает вас, если знает вас. Он способен сразу же ответить вам таким же способом. Существо с Интеллектом 1 способно понять *рассылку*, хотя способность субъекта отреагировать на это ограничено как и обычно его низким показателем Интеллекта. Даже если *рассылка* получена, субъект не обязан действовать в соответствии с сообщением.

Если спрашиваемое существо находится не на этом плане, существует шанс 5%, что *рассылка* не дойдет. (Местные условия других планов могут значительно повышать шанс неудачи, на усмотрение МП).

Волшебный Материальный Компонент: Короткий кусочек тонкой медной проволоки.

Растительное Передвижение

Колдовство (телепортация)

Уровень: Дрд 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Неограниченно

Зона: Вы и все касаемые объекты или существа

Длительность: 1 раунд

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы можете войти в обычное растение (Среднее или больше) и пересечь любую дистанцию до следующего растения того же типа в течении одного раунда, не зависимо от расстояния между двумя этими растениями. Растение, в которое вы входите должно быть живым. Отдаленное растение не обязательно должно быть вам знакомо, однако оно так же должно быть живым. Если вы не уверены в том, в каком месте может быть расположено следующее растение, вам нужно указать направление и дистанцию («дуб в полтораста километрах на север от этого места»), и заклинание *растительное передвижение* перенесет вас как можно ближе к требуемому месту. Если указанное растение было найдено (например одно из деревьев на границе роши друидов), однако оно оказалось мертвым, то заклинание не срабатывает и вы выходите из того же растения в которое и вошли.

Вы можете переносить с собой объекты которые не превышают вашей максимальной нагрузки. Кроме того, вы можете взять с собой одно Среднее или меньшее не сопротивляющееся существо (несущее снаряжение или объекты не превышающие его максимальную нагрузку) или его эквивалент за каждые три уровня заклинателя. Большие существа равны двум Средним, Огромные равны двум Большим и так далее. Транспортируемые существа должны быть в физическом контакте друг с другом и хотя бы одно из них должно быть в контакте с вами.

Вы не можете использовать это заклинание, для того чтобы путешествовать сквозь растительных существ, вроде шаркающих куч или триантов.

Разрушение занимаемого вами дерева, убивает вас и всех тех кто находился с вами. Тела и носимые объекты выбрасываются из дерева.

Регенерация

Колдовство (Лечение)

Уровень: Дрд 9, Жр 7, Лечение 7

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 3 полных раунда

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость нейтрализует, безвредно

Устойчивость к Магии: Да, безвредно

Отрезанные части тела субъекта (пальцы рук и ног, руки, ноги, кости, ступни, хвосты и даже головы многоголовых существ) сломанные кости и разрушенные органы снова восстанавливаются. После активации физическая регенерация заканчивается через 1 раунд, если отделенные части тела присутствуют и касаются существа. Иначе требуется 2d10 раундов.

Регенерация также вылечивает 4d8 хит-поинтов+1 хп./уровень заклинателя (максимум +35), избавляя субъекта от изнеможения и/или усталости, а также вылечивает все временные повреждения, которые субъект получил. Заклинание не действует на неживых существ (включая нежить).

Рейнкарнация

Превращение
Уровень: Дрд 4
Компоненты: В, С, М, БФ
Время Активации: 10 мин.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемое мертвое существо
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Нет; смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да, безвредно

При помощи этого заклинания вы возвращаете мертвое существо в другое тело, учтивая, что его смерть произошла не более недели назад до активации заклинания, а душа субъекта свободна и желает вернуться (смотрите Возвращение из Мертвых, стр. 1). Если душа субъекта не желает возвращения, заклинание не работает, поэтому субъект желающий вернуться не делает никаких спасбросков.

При возвращении в новое тело излечиваются все физические болезни и поражения умершего существа. Состояние останков тела не имеет значения. Пока есть хоть мельчайшая частица тела существа, его можно рейнкарнировать, но материя, используемая для этого заклинания, должна быть из тела существа в момент смерти. Магия заклинания создает полностью новое молодое тело для души, используя при этом доступные природные элементы. Процесс занимает 1 час. Когда тело готово, субъект рейнкарнируется.

Рейнкарнированное существо вспоминает большую часть своей прошлой жизни и свой внешний вид. Оно сохраняет любые классовые способности, черты или пункты навыков, которыми ранее обладало. Незменны также его класс, базовый бонус атаки, базовый бонус спасбросков и хит-поинты. Сила, Ловкость и Телосложение – эти параметры частично зависят от нового тела. Сначала сделайте расовое изменение параметров субъекта (так как у него больше не та раса, которая была раньше), затем добавьте изменения, указанные далее, к его способностям. Уровень субъекта (или КХП) уменьшен на 1. Если субъект был первого уровня, его новое Телосложение уменьшено на 2. Если после такого уменьшения его Телосложение становится равным 0 или меньше, его невозможно рейнкарнировать. Такая потеря уровня/КХП не может быть восстановлена никаким способом.

Возможно, что изменение очков показателя параметров субъекта затруднит его следование прошлому классу. В этом случае субъект разумнее стать мультиклассовым персонажем.

Для гуманоидных существ новое воплощение определяется по нижеследующей таблице. Для негуманоидных существ МП должен создать подобную таблицу существ похожего типа или какой-либо простой выбор нового облика.

Существо, превращенное в нежить, или убитое эффектом смерти не может быть возвращено к жизни этим заклинанием. Заклинание не возвращает существ, умерших от старости. Механизмы, внешние, нежить и элементарии не могут быть рейнкарнированы. Заклинание не может вернуть к жизни того, кто умер от старости.

Рейнкарнированное существо получает все способности, связанные с его

новым обликом, включая способы передвижения и скорость, природный доспех, природные атаки, экстраординарные способности и т. д., но не может автоматически говорить на языке нового облика. Обратитесь к *Справочнику Монстров* для деталей.

Заклинания *желание* или *чудо* могут восстановить первоначальную форму рейнкарнированного существа.

Материальные Компоненты: Редкие масла и благовония общей стоимостью не менее 1000 зм. Разбрызганные над останками тела.

Ржавеющий Захват

Превращение
Уровень: Дрд 4
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. дейст.
Диапазон: Касание
Цель: 1 не магический железный объект (или несколько объектов в 0,9 м от точки касания) или 1 железное существо
Длительность: Смотрите текст
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Любые предметы из железа и железных сплавов, которых вы касаетесь, немедленно ржавеют, становятся бесполезными и обесцениваются, практически уничтожаются. Если вещь настолько велика, что не входит в радиус 0,9 м (большая железная дверь или стена железа), то ржавеет и разрушается только в радиусе 0,9 м. Магические вещи, сделанные из металла, иммунны к этому заклятию.

Вы можете применять *ржавеющий захват* в сражении при условии успешной рукопашной касательной атаки. *Ржавеющий захват* используемый таким образом, мгновенно уничтожает 1дб пунктов КД металлических доспехов (до максимального показателя защиты доспехов) от коррозии. Например, полные латы (КД +8) могут стать +7 или даже +2 в зависимости от броска кубика.

Оружие в руках противника схватить труднее. Вы должны выбросить успешную рукопашную касательную атаку против оружия. При попадании металлическое оружие разрушается.

Примечание: Нанесение удара по оружию противника провоцирует благоприятную атаку. Вы должны коснуться оружия, и не уклоняться от него.

Любым железным существам *ржавеющий захват* мгновенно наносит 3д6+1 Хп/уровень заклинателя при успешной атаке. Заклинание длится 1 раунд за уровень, вы можете делать 1 рукопашную касательную атаку в раунд.

Рост Животных

Превращение
Уровень: Дрд 5, Маг/Чар 5, Рджер 4
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. дейст.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Цели: До одного животного/2 уровня (Гаргантюан или меньше), расстояние между двумя не более 9 м

д%	Воплощение	Сила	Ловк	Тело
01	Медвежатник	+4	+2	+2
02-13	Дварф	+0	+0	+2
14-25	Эльф	+0	+2	-2
26	Гнолл	+4	+0	+2
27-38	Гном	-2	+0	+2
39-42	Гоблин	-2	+2	+0
43-52	Полу-эльф	+0	+0	+0
53-62	Полу-орк	+2	+0	+0
63-74	Халфлинг	-2	+2	+0
75-89	Человек	+0	+0	+0
90-93	Кобольд	-4	+2	-2
94	Людоящер	+2	+0	+2
95-98	Орк	+4	+0	+0
99	Троглодит	+0	-2	+4
100	Другое (выбор МП)	?	?	?

Длительность: 1 минута/уровень
Спасбросок: Стойкость Нейтрализует
Устойчивость к Магии: Да

Этим заклинанием, вы способны увеличить размер небольшого числа животных в два раза. Каждое животное увеличивается в высоте, ширине, вес животного увеличивается в восемь раз. Эти изменения происходят при переходе животного к каждой следующей категории размера (от Большого к Огромному, например), давая при этом ему +8 бонус размера к Силе, и +4 бонус размера к Телосложению (тем самым +2 бонусных хит-поинтов за каждый КХП), и наделая -2 штрафом размера к Ловкости. Существующий природный бонус доспеха существа повышается на 2, размер также влияет на изменение модификатора к КД и броскам атаки этого животного, более детально это рассмотрено в Таблице 2-2 в Руководстве Мастера Подземелий. Изменяется занимаемое пространство и диапазон поражения существа, в соответствии с Таблицей 8-4: Шкала и Размеры Существ (стр. 16), но скорость остается без изменений.

Заклинание также дает каждому субъекту снижение повреждений 10/магия, и +4 бонус устойчивости к спасброскам.

Если помещение более мелкого размера, чем приобретаемый новый размер существа, то существо проводит проверку Силы (с учетом нового показателя Силы), чтобы разрушить помещение и продолжить процесс увеличения. Если неудачно, оно ограничивается этим помещением, не переносит повреждения, заклинание устроено так, что им нельзя повредить существо, увеличивая его в размерах.

Все переносимое или удерживаемое снаряжение животным увеличивается с животным, но не оказывается эффект на магические свойства на снаряжения. Любой увеличенный предмет, который покидает пределы увеличенного животного, мгновенно возвращается к своим исходным размерам.

Заклинание не дает возможности командования или оказывания влияния на увеличенных животных.

Множественные магические эффекты, которые увеличивают размер, не суммируются, что означает (помимо остального), что вы не сможете применить повторно это заклинание на то же животное, чтобы ещё увеличить его в размерах, если животное ещё под эффектом от первого применения заклинания.

Рост Растений

Превращение

Уровень: Дрд 3, Растения 3, Рджр 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Смотрите текст

Цель и Зона: Смотрите текст

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Рост растений может иметь различные эффекты в зависимости от выбранной версии:

Быстрый рост: Этот эффект заставляет обычную растительность (траву, кустарники, лианы, чертополох, деревья, виноградные лозы и др.) в пределах дальнего диапазона (120 м+12 м/уровень) расти очень быстро и густо. Растения переплетаются, принимая форму чащи или джунглей так, что существа должны прорубиться сквозь них или идти в обход. Скорость падает до 1,5 м или 3 м для Больших и более крупных существ (МП может позволить двигаться быстрее очень маленьким или очень большим существам). В зоне поражения должны быть деревья и кусты, чтобы заклинание подействовало.

По желанию зона может быть кругом радиусом 30 м, или полукругом радиусом 45 м, или четвертью круга радиусом 60 м. Вы также можете указывать места в зоне, которые не будут подвержены эффекту.

Плодородие: Этот эффект затрагивает растения в диапазоне 0,8 км., повышая их потенциальную плодородность в течение следующего года на 1/3 выше нормальной.

Во многих общинах жрецы и друиды активируют это заклинание на растения во время весенних праздников.

Рост растений является контр-заклинанием для *уменьшения растений*.

Это заклинание не воздействует на растениеобразных существ.

Рост Шипов

Превращение

Уровень: Дрд 3, Рджр 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Один 6 м квадрат/уровень

Длительность: 1 час./уровень (П)

Спасбросок: Рефлекс частично

Устойчивость к Магии: Да

Любые покрывающие землю растения в зоне действия заклинания внезапно твердеют и становятся очень острыми, не изменяясь в своей внешности. В тех местах, где земля пустынна и не имеет растительного покрова, из ее недр выползают корни и различные отростки. Как правило, данное заклинание может быть использовано на любой открытой местности за исключением воды, льда, глубокого снега, песчаных пустынях, или голых камнях. Любое существо переносит 1d4 колющих повреждений за каждые пройденные 1,5 м Зоны поражения заклинания.

Каждое существо, получившее повреждение от действия этого заклинания, также обязано пройти спасбросок Рефлекса или повредить себе ноги или ступни, что приведет к уменьшению

скорости передвижения вползину. Этот штраф к передвижению будет длиться в течение 24 часов или до тех пор, пока не будет применено заклинание *лечение* (которое также восстановит потерянные хит-поинты). Для того чтобы удалить штраф можно также, потратить 10 минут на перевязку полученных повреждений и пройти проверку навыка *Лечение* против КС спасброска заклинания.

Эффект от заклинания *рост шипов* не может быть нейтрализован при помощи навыка *Блокировка Устройств*.

Примечание: Определить такую магическую ловушку как заклинание *рост шипов* очень сложно. Вор (и только) может попытаться применить навык *Поиск* для того чтобы найти *рост шипов*. КС равен 25+уровень заклинания. В данном случае для заклинания *рост шипов* КС равен 28 (или 27 если заклинание было сактивировано рейнджером).

Рука Мага

Превращение

Уровень: Брд 0, Маг/Чар 0

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 ур.)

Цель: Один немагический никому не принадлежащий объект весом до 2,25 кг.

Длительность: Концентрация

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Указывая пальцем на объект, вы поднимаете и перемещаете его на расстояние. Вы способны передвинуть предмет на 4,5 м в любом направлении, учитывая это как действие передвижения, но заклинание заканчивается, если расстояние между вами и предметом превысит указанный диапазон заклинания.

Рука Помощи

Заклятие

Уровень: Жр 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 8 км.

Эффект: Призрачная рука

Длительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Создается призрачный образ руки, который можно направлять, чтобы отыскать существ в пределах 8 км. Рука приводит этих существ к вам по их желанию.

При активации заклинания перед вами появляется рука помощи. Вы определяете персону (или несколько) по внешнему виду, описанию, которое включает в себя: расу, возраст, внешний вид, но не абстрактные характеристики (например, уровень, мировоззрение, класс). Когда описание окончено, рука отправляется на поиски субъекта, который соответствует описанию. Сколько времени займет поиск зависит от того, как далеко находится субъект:

Расстояние	Время Поиска
30 м и менее	1 раунд
300 м	1 минута
1,6 км.	10 минут
3,2 км.	1 час
4,8 км.	2 часа
6,4 км.	3 часа
8 км.	4 часа

Как только рука находит субъекта, она машет ему и предлагает следовать за ней. Если существо согласно, рука ведет его в вашем направлении, выбирая самый прямой и быстрый путь. Рука двигается на расстоянии 3 м от субъекта, со скоростью до 72 м в раунд. Как только рука приводит его к вам, она исчезает.

Субъект не обязан следовать за рукой или действовать каким-то определенным образом, чтобы прийти к вам. Если субъект не хочет идти, рука продолжает звать его на продолжении длительности заклинания, а затем исчезает. Если заклинание заканчивается во время того, как субъект направляется к вам, рука пропадает, а субъект должен полагаться на собственные силы, чтобы найти вас.

Если в радиусе 8 км. Более чем один субъект подходит под описание, рука выбирает ближайшего. Если это существо отказывается следовать за рукой, она не будет искать следующего.

Если спустя четырехчасовой поиск рука не находит описанного субъекта в пределах 8 км, она возвращается к вам, показывая открытую ладонь (знак того, что данное существо не найдено) и исчезает.

Призрачная рука не имеет физической формы. Она невидима для всех, кроме вас и потенциального субъекта. Ее нельзя применять в бою или использовать для каких-либо других заданий, кроме как найти субъекта и привести его к вам. Рука не может проходить сквозь цельные объекты, но может просачиваться в маленькие трещины и щели.

Рука не может путешествовать далее 8 км от того места, где она появилась в момент активации заклинания.

Руководство

Ворожба

Уровень: Дрд 0, Жр 0

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 минута, или пока не разряжено

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание наделяет субъекта касанием божественного руководства. Существо получает +1 условный бонус к одному броску атаки, спасброску или проверке навыка. Оно должно решить куда применит этот бонус перед тем как сделает бросок кубика.

Сбить Колдовство

Защита

Уровень: Брд 4, Жр 5, Маг/Чар 5, Пал 4, Удача 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 минута

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 ур.)

Цели: До одного существа за уровень заклинателя, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание освобождает жертв пострадавших от эффектов заклинаний очарования, превращения и проклятий.

Сбить колдовство способно также снять мгновенные эффекты заклинаний, к примеру, заклинания *плоть в камень*. Для каждого такого эффекта вы проходите проверку уровня заклинателя (1d20+уровень заклинателя, максимум +15) против КС 11+уровень заклинателя который наложил этот эффект. Успех означает, что существо свободно от этого заклинания, проклятия или эффекта. Для проклятых магических предметов КС составляет 25.

Если наложенное заклинание, одно из тех которое нельзя обезвредить *рассеиванием магии*, *сбить колдовство* функционирует лишь тогда если это заклинание 5-го уровня или ниже. К примеру, заклинание *наложить проклятие* нельзя рассеять с помощью заклинания *рассеивание магии*, но можно снять проклятие с помощью заклинания *сбить колдовство*.

Если эффект появился после использования магического предмета который навсегда проклят, к примеру проклятый меч, *сбить колдовство* не способно снять проклятие с предмета, но способно снять его с существа которое использовало этот предмет. К примеру, проклятый предмет способен изменить мировоззрение существа. *Сбить колдовство* позволяет жертве избавиться от проклятого предмета и опровергает изменения в мировоззрении, но проклятый предмет остается неповрежденным и способен также действовать на другое существо, которое его использует — даже если это существо подвергалось воздействию заклинания *сбить колдовство*.

Сверкающий Узор

Иллюзия (Узор) [Воздействует на разум]

Уровень: Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффекты: Цветные огни в расширении с радиусом 6 м

Длительность: Концентрация +2 раунда

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Волнистые, негармоничные цветные узоры наполняют воздух и влияют на существ попавших в зону их действия. Заклинание поражает количество Кубиков Хит-Поинтов равных вашему уровню заклинателя (максимум 20). Заклинание в первую очередь по-действует на существ с меньшим количеством КХП, а среди существ с равным количеством, будут поражены те, что расположены ближе. Если вам недостаточно поразить количество КХП существа, то заклинание потеряно. В зависимости от КХП цели различаются следующие эффекты заклинания:

6 или меньше: Без сознания на 1d4 раунда, затем ошеломлено на 1d4 раунда, и затем *в замешательстве* на 1d4 раунда. (Для не живых существ примените бессознательное состояние как ошеломление).

7-12: Ошеломлено на 1d4 раунда, *в замешательстве* на 1d4 раунда.

13 или более: *В замешательстве* на 1d4 раунда.

Незрячие существа не подверже-

ны действию заклинания *сверкающий узор*.

Материальный Компонент: Небольшой кристалл в форме призмы.

Свет

Заклятие [Свет]

Уровень: Брд 0, Дрд 0, Жр 0, Маг/Чар 0

Компоненты: В, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый объект

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание заставляет объект пылать как факел, излучая яркий свет в радиусе 6 м (и тусклый свет ещё дополнительно в 6 м) от места вашего прикосновения. Эффект неподвижен, но можно активировать на перемещаемый объект. Свет при попадании в зону действия магической *темноты* не действует.

Заклинание света (то, что с дескриптором свет) является контр-заклинанием и рассеивает заклинание темноты (то, что с дескриптором темнота) равного или более низкого уровня.

Волшебный Материальный Компонент: Светлячок или кусочек фосфоризирующего меха.

Свобода

Защита

Уровень: Маг/Чар 9

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

или смотрите текст

Цель: Одно существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует

(безвредно)

Устойчивость к Магии: Да

Субъект этого заклинания освобождается от заклинания и эффектов, которые ограничивают передвижение. В них включают: *привязка*, *опутывание*, *захват*, *заклочение*, *лабиринт*, *паралич*, *окаменение*, *придавливание*, *сон*, *замедление*, *ошеломление*, *временный застой*, и *паутина*. Для высвобождения из *заклочения* или *лабиринта* вы должны знать имя и краткую историю существа, а также активировать заклинание в том месте, где вы видели, как существо было погребено или заключено в *лабиринт*.

Свободное Передвижение

Защита

Уровень: Брд 4, Дрд 4, Жр 4, Рдж 4,

Удача 4

Компоненты: В, С, М, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично или касание

Цель: Вы или касаемое существо

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

(безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Это заклинание позволяет вам или коснувшегося вами существу, нормально передвигаться и атаковать в течение длительности заклинания под влиянием магии, которая обычно ограничивает передвижение. Сюда входят: паралич,

замедление, паутина, и сплошной туман. Субъект автоматически успешно проходит проверки захвата при противостоянии захвату, а также при проверках Искусства Побега для избежания захвата или прижата.

Заклинание также позволяет субъекту нормально передвигаться и атаковать в подводных условиях, даже с рубящим оружием, таким как топоры или мечи, или же с дробящим оружием — цепы или булавы или молоты, принимается, что оружие удерживается в руках, и не используется для метания. Однако *свободное передвижение* не дает вам подводного дыхания.

Материальный Компонент: Кожаный ремень, намотанный на руку, или похожее приспособление из кожи.

Связь с Природой

Воружба

Уровень: Дрд 5, Животные 5, Рдж 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: Мгновенно

Вы становитесь единым целым с природой и получаете знания об окружающей вас территории. Вы мгновенно получаете информацию по следующим трем основным фактическим объектам: поверхности или земле, растениям, минералам, водным ресурсам, населению, основным популяциям животного мира, наличию лесных существ, наличию могучих сверхприродных существ. Например, вы можете определить территорию на которой можно встретить нежить, или где можно найти питьевую воду, или место на котором располагается какая либо постройка (которая будет видна как темное пятно).

В естественной природной среде поверхности расстояние на которое действует заклинание составляет 1,6 км. за каждый уровень заклинателя. В природных помещениях, например пещерах, радиус действия составляет 30 м за уровень заклинателя. Заклинание не работает в тех местах, где природа создана искусственно или заселена поселениями, как например в подземельях и городах.

Святая Аура

Защита [Добро]

Уровень: Добро 8, Жр 8

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 6 метров

Цель: 1 существо/уровень во взрыве с радиусом 6 м, с центром на заклинателе.

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет (безвредно)

Сверкающее божественное сияние окружает субъектов, защищая их от атак, гарантируя устойчивость к заклинаниям злых существ. При этом последние при попытке атаковать защищенных субъектов становятся ослепленными. Это защита имеет 4 эффекта:

Первое, каждое опекаемое существо получает +4 бонус отклонения к КД и +4 бонус устойчивости к спасброскам. В отличие от *защиты от зла* эти бону-

сы применяются против всех атак, а не только против атак злых существ.

Второе, каждое опекаемое существо получает устойчивость к магии 25 против злых заклинаний, и заклинаний, сотворенных злыми существами.

Третье, это заклинание блокирует всякое подчинение или воздействие на разум, наподобие *защиты от зла*.

И наконец, если злое существо проводит успешную рукопашную атаку против опекаемой персоны, то атакующий становится ослепленным (позволяется спасбросок Стойкости, чтобы нейтрализовать этот эффект как в заклинании *Глухота/Слепота*, но против КС данного заклинания).

Фокусирование: Небольшая часть какой-нибудь святой реликвии (например, клочок робы святого или кусочек пергамента святого текста). Стоимость этого компонента не менее 500 зм.

Святой Меч

Заклятие [(Добро)]

Уровень: Пал 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое рукопашное оружие

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание позволяет направить святую энергию в свой меч или любое другое рукопашное оружие по выбору. Это оружие действует как *святое оружие* +5 (+5 бонус улучшения к броску атаки и повреждения; дополнительные 2d6 повреждений против злых противников). Оно также излучает *круг волшебства против зла* (подобно заклинанию). Когда длительность *круга волшебства* заканчивается, меч создает новый круг в ваш ход свободным действием. Заклинание автоматически исчезает через 1 раунд, если меч выпущен из рук. Нельзя одновременно активировать более одного *святого меча*.

Если это заклинание применяется на магическое оружие, его сила замещает параметры последнего, преобразая его бонусы и силы на время длительности заклинания. Оно не совместимо с заклинаниями *благословение ору-*

Заметка: Бонус превосходности оружия к атаке не суммируется с бонусом улучшения к атаке.

Святое Поражение

Заклятие [(Добро)]

Уровень: Добро 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30м.+3м./ур.)

Область: Взрыв с 6 м радиусом

Длительность: Мгновенно (1 раунд);

смотрите текст

Спасбросок: Воля частично; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Вы излучаете святую энергию, которая поражает врагов. Вред от заклинания может быть нанесен только злым и нейтральным существам, а на добрых оно не производит никакого эффекта.

Заклинание причиняет 1d8 пунктов повреждения за каждые 2 уровня заклинателя (максимум 5d8) каждому злему существу в диапазоне (или 1d6 пунктов повреждений за каждый уровень заклинателя, максимум 10d6 для злых внешних), а также ослепляет их на 1 раунд. Успешный спасбросок Воли снижает повреждение на половину и нейтрализует эффект слепоты.

Заклинание причиняет только половину повреждения существам, которые не являются ни злыми, ни добрыми (нейтральными), и не ослепляет их. Такие существа могут снижать повреждение ещё на половину (до 1/4 броска), если успешно проходят спасбросок Воли.

Святое Слово

Заклятие [(Добро, Звук)]

Уровень: Добро 7, Жр 7

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 12 метров

Зона: Недобрые существа в расширении 12 м радиусом, с центром на заклинателе

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет или Воля нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Любое недоброе существо в области, которое слышит *святое слово*, испытывает следующие действия:

КХП	Эффект
Равный уровню заклинателя	Оглушение
Ниже уровня заклинателя на 1	Ослепление, Оглушение
Ниже уровня заклинателя на 5	Паралич, Ослепление, Оглушение
Ниже уровня заклинателя на 10	Смерть, Паралич, Ослепление, Оглушение

Все эффекты производятся одновременно. Против них спасброски не позволены.

Оглушение: Существо оглушено на 1d4 раунда

Ослепление: Существо ослеплено на 2d4 раунда

Паралич: Существо парализовано и беспомощно на 1d10 минут

Смерть: Живые существа умирают, нежить разрушается.

Более того, если заклинание активируется заклинателем на его родном плане, то все недобрые внешние

существа в области поражения немедленно изгоняются на свой план. Существа, изгнанные подобным образом, могут вернуться не ранее, чем через 24 часа. Этот эффект наступает немедленно после того, как существо услышало *святое слово*. При изгнании позволяется спасбросок Воли со штрафом -4, чтобы отрицать его эффект.

Существа, чей КХП превышает уровень заклинателя, не попадают под влияние *святого слова*.

Секретное Убежище Морденкайнена

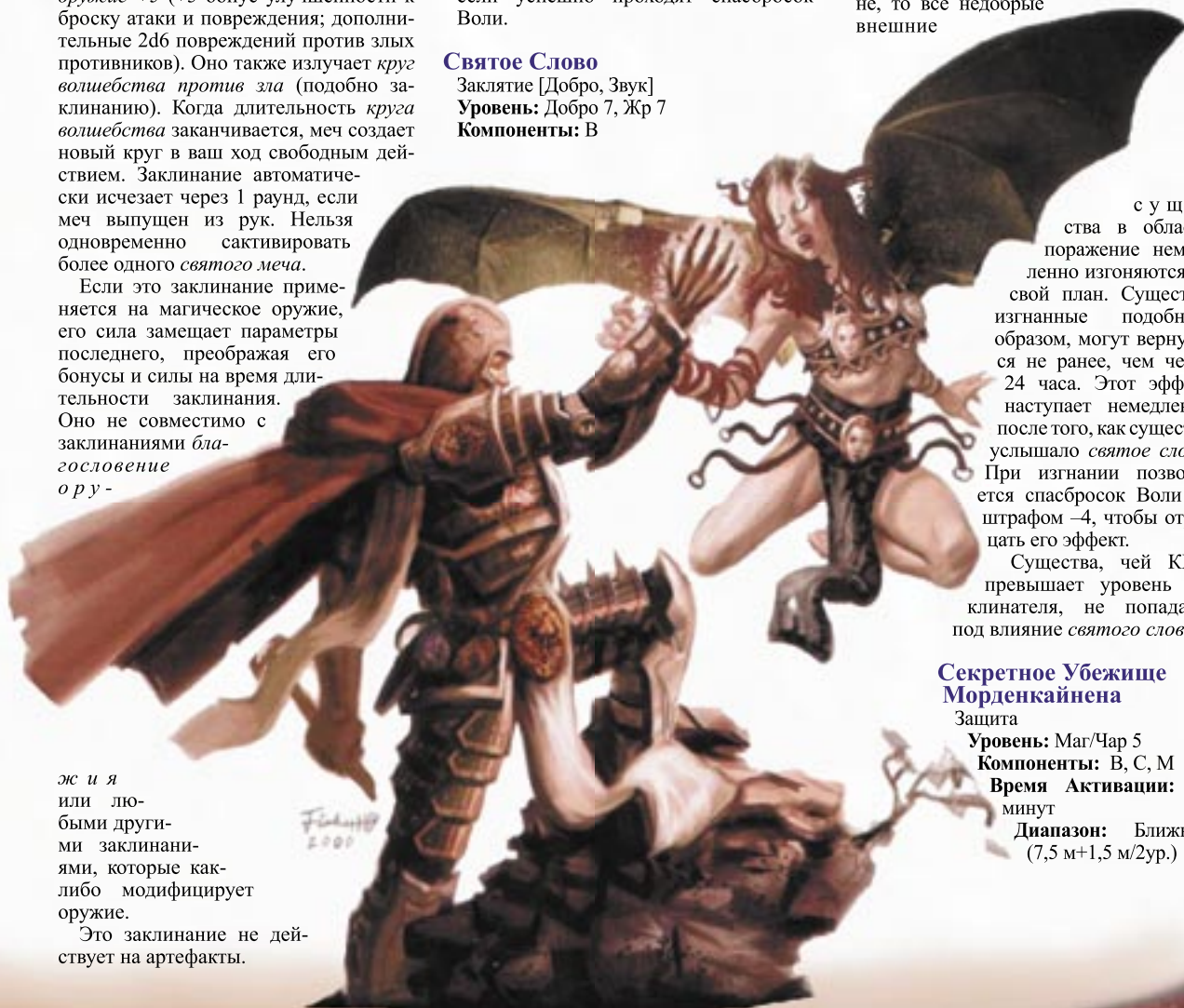
Защита

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)



ж и я
или любыми другими заклинаниями, которые как-либо модифицирует оружие.

Это заклинание не действует на артефакты.

Зона поражения: 9м³/уровень (О)
Длительность: 24 часа (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Закливание обеспечивает секретность. Любой, кто смотрит в область его активации снаружи, видит только темный туман. С помощью темновиденья также нельзя ничего увидеть. Звуки, неважно насколько громкие, не доносятся из области, поэтому снаружи никто не сможет подслушать. Те, кто внутри, видят как обычно.

Закливания Воров (магическое слежение) не могут обнаружить что-либо в пределах зоны, и те, кто внутри иммунны к *чтению мыслей*. Туман препятствует разговору между теми, кто внутри и теми, кто снаружи, потому что блокирует звуки. Но оно не исключает других способов общения, например, закливания *рассылка и послание*, или телепатическая связь как между магом и его талисманом.

Закливание не препятствует перемещению существ и объектов в или из области тумана.

Секретное убежище можно сделать постоянным при помощи закливания *постоянство*.

Материальные Компоненты: Тонкая свинцовая пластинка, кусок непрозрачного стекла, кусок хлопка или одежды, измельченный хризолит.

Сжигающее Облако

Колдовство (Созидание) [Огонь]
Уровень: Маг/Чар 8, Огонь 8
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. дейст.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Зона: Облако распространяется в радиусе 6 м и высоте 6 м
Длительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: Рефлекс половина; смотрите текст
Устойчивость к Магии: Нет

Это закливание создает облако клубящегося дыма, выстреливающее раскаленной до бела золой. Дым закрывает всю зону видимости как в *облако тумана*. К тому же, раскаленная зола внутри облака причиняет по 4д6 повреждений огнем каждый раунд в ваш ход. Все цели имеют право пройти проверку Рефлекса, чтобы перенести половину повреждений.

Как и в закливании *убийственное облако*, дым отдалается от вас со скоростью 3 метра в раунд. Устанавливайте новое расширение облака, точнее его точку образования, на 3 метра дальше от вас в момент активации закливания. Концентрируясь, вы можете передвигать точку образования облака на 18 метров дальше от того места, где вы сактивировали закливание. Любая часть облака, вышедшая за пределы вашего максимального диапазона рассеивается без вреда, уменьшая тем самым оставшееся расширение.

Как и с *облаком тумана*, ветер рассеивает дым, также данное закливание невозможно активировать под водой.

Сила Быка

Превращение
Уровень: Дрд 2, Жр 2, Маг/Чар 2, Пал 2, Сила 2

Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. дейст.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемое существо
Длительность: 1 минута/уровень
Спасбросок: Воля Нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Существо становится сильнее. Закливание дает +4 бонус улучшенности к Силе существа, и при этом повышает обычные пре-имущества при рукопашных атаках и повышает повреждениях от этих атак, а также и другие способности связанные с Силой.

Волшебный Материальный Компонент: Кусочек шерсти или кусочек ноза быка.

Сила Быка, Массовая

Превращение
Уровень: Дрд 6, Жр 6, Маг/Чар 6
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Цели: Одно существо/уровень, расстояние между двумя не более 9 м

Сила быка массовая функционирует также как и *сила быка* за исключением того что эффект способен распространяться на различное количество существ.

Силок

Превращение
Уровень: Дрд 3, Рдж 2
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 3 раунда
Диапазон: Касание
Цель: Касаемое одно не магическое кольцо из виноградной лозы, веревки или ремня 0,6 м.в диаметре +0,6 м/уровень
Длительность: Пока не сломается или не будет сломано
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Это закливание позволяет вам создать ловушку, которая будет срабатывать как магическая западня. Силок может быть создан из части виноградной лозы веревки или ремня. Когда вы создаете закливание то эти простые предметы становятся магической ловушкой которая мгновенно сливается с окружением и может быть замечена лишь персонажем, который обладает способностью обнаруживать ловушки (КС Поиска 23). Один конец ловушки завязан петлей, в которую ступить одна или несколько конечностей неосмотрительной жертвы. (Голова червя или змеи, тоже могут попасть таким образом в западню).

Если неподалеку есть достаточно крепкое и гибкое дерево, то вы можете связать ваш силок с ним. Согнув ствол сделайте так чтобы в момент срабатывания ловушки, дерево распрямилось нanesя 1д6 пунктов повреждений жертве и подвесив ее в беспомощном состоянии над землей. Если дерева нет, то силок просто обкручивает жертву, не нanesя ей повреждений, но делая её опутанной.

Поскольку ловушка является магической, то для того чтобы избавиться от нее, потребуется проверка навыка Искусство Побега против КС 23, или проверка Силы против КС 23. Одна попытка —полнораундовое действие. У ловушки КД 7 и 5 хит-поинтов. Успешный побег ломает силок и заканчивает закливание.

Символ Безумия

Некромантия (Внушение) [Воздействует на разум]
Уровень: Жр 8, Маг/Чар 8
Спасбросок: Воля нейтрализует

Это закливание действует аналогично закливанию *символ смерти* за исключением того, что все существа на расстоянии 18 м от *символа безумия* надолго становятся напостоянно безумными (как при действии закливания *безумие*).

В отличие от закливания *символ смерти*, это закливание не имеет ограничения по количеству хит-поинтов цели; Один раз задействованный *символ безумия* остается активным в течение 10 минут за уровень закладателя.

Примечание: Магические ловушки вроде закливания *символ безумия* очень сложно заметить и обезвредить. Вор (и только) может применить навык Поиск для обнаружения, и Блокировка Устройств, для того чтобы обезвредить его. КС в таких случаях равен 25+уровень закладания, для закладания *символ безумия* КС равен 33.

Материальный Компонент: Ртуть и фосфор, плюс, измельченные опал и бриллиант стоимостью не менее 5000 зм каждый.

Символ Боли

Некромантия [Зло]
Уровень: Жрец 5, Маг/Чар 5

Это закливание действует аналогично закливанию *символ смерти* за исключением того, что все существа на расстоянии до 18 м от *символа боли* ощущают жуткую, нестерпимую боль, которая вызывает —4 штраф ко всем броскам атак, проверкам навыков и параметров. Эффекты от закладания длятся в течение 1 часа после того как существо покинуло зону поражения.

В отличие от закладания *символ смерти*, это закливание не имеет ограничения по количеству хит-поинтов цели; Один раз задействованный *символ боли* просто остается активным в течение 10 минут за уровень закладателя.

Примечание: Магические ловушки вроде закладания *символ боли* очень сложно заметить и обезвредить. Вор (и только) может применить навык Поиск для обнаружения, и Блокировка Устройств, для того чтобы обезвредить его. КС в таких случаях равен 25+уровень закладания, для закладания *символ боли* КС равен 30.

Материальный Компонент: Ртуть и фосфор, плюс, измельченные опал и бриллиант стоимостью не менее 1000 зм каждый.

Символ Ошеломления

Некромантия (Внушение) [Воздействует на разум]
Уровень: Жр 7, Маг/Чар 7
Спасбросок: Воля нейтрализует

Это закливание действует аналогично закливанию *символ смерти* за исключением того, что все существа на расстоянии 18 м. от *символа ошеломления* становятся ошеломленными на 1д6 раундов.

Примечание: Магические ловушки вроде закладания *символ ошеломления*

очень сложно заметить и обезвредить. Вор (и только) может применить навык Поиск для обнаружения, и Блокировка Устройств, для того чтобы обезвредить его. КС в таких случаях равен 25+уровень заклинания, для заклинания *символ ошеломления* КС равен 32.

Материальный Компонент: Ртуть и фосфор, плюс, измельченные опал и бриллиант стоимостью не менее 5000 зм каждый.

Символ Слабости

Некромантия

Уровень: Жр 7, Маг/Чар 7

Это заклинание действует аналогично заклинанию *символ смерти* за исключением того, что все существа на расстоянии 18 м от *символа слабости* становятся ослабленными и их параметр Силы повреждается на 3д6 пунктов.

В отличие от заклинания *символ смерти*, это заклинание не имеет ограничения по количеству хит-поинтов цели; Один раз задействованный *символ слабости* просто остается активным в течение 10 минут за уровень заклинателя.

Примечание: Магические ловушки вроде заклинания *символ слабости* очень сложно заметить и обезвредить. Вор (и только) может применить навык Поиск для обнаружения, и Блокировка Устройств, для того чтобы обезвредить его. КС в таких случаях равен 25+уровень заклинания, для заклинания *символ слабости* КС равен 32.

Материальный Компонент: Ртуть и фосфор, плюс, измельченные опал и бриллиант стоимостью не менее 5000 зм каждый.

Символ Смерти

Некромантия [Смерть]

Уровень: Жр 8, Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 10 минут

Диапазон: 0 м; смотрите текст

Эффект: Один символ

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание позволяет вам нанести могущественную руну на любую поверхность. При иницировании, *символ* убьет каждого кто окажется в пределах 18 м от него (принимайте как взрыв), чье общее количество хит-поинтов не превышает 150. *Символ смерти* начинает действовать на ближайшее к нему существо, пропуская тех, у кого слишком высокое число хит-поинтов. Единжды иницированное, заклинание становится активным и издает мерцание, которое длится в течение 10 минут за уровень заклинателя, или пока не поразит существ общим количеством на 150 хит-поинтов, что будет первым. Любое существо вошедшее в зону пораже-

ния, когда *символ смерти* активен, является субъектом его эффектов, вне зависимости оно или не оно иницировало эту зону. Субъект совершает один спасбросок пока находится в зоне поражения, но если он покидает зону а потом воз-

вращается в нее в то время как заклинание еще действует, он должен снова пройти спасбросок.

До момента срабатывания, *символ смерти* находится в неактивном состоянии (хотя и четко виден на расстоянии 18 м). Для эффекта, *символ смерти* следует устанавливать на каком-либо видном месте, чтобы его можно было легко заметить. Если вы устанавливаете заклинание в малозаметном месте или намеренно скрываете символ, то он не будет действовать до тех пор пока не будет раскрыт.

Как правило, заклинание срабатывает в следующих случаях на ваш выбор: если существо посмотрит на руну, прочтает руну, прикоснется к руне, пройдет мимо, пройдет через портал, содержащий руну. Независимо от того какой способ или способы вы выберете, существо находящееся на расстоянии более чем в 18 м не может иницировать её (даже если было использовано несколько возможных вариантов воздействия, как, например, прочтает руну). Варианты иницирования выбираются лишь один раз во время активации заклинания, и не могут быть изменены.

В данном случае вариант «прочитать» руну, подразумевает пристальное изучение, идентификация или исследование ее значения. Набрасывание накидки на *символ смерти* делает её не активной в случае с иницированием через прикосновение. Вы не можете использовать *символ смерти* как нападающее средство. Например, символ, ориентированный на прикосновение и нанесенный на какое либо оружие не может срабатывать только тогда когда какое-то существо берет его в руки. Точно также заклинание не сработает, если оружием с нанесенным символом, будет проведена атака против врага.

Вы можете применить специальные условия иницирования для вашего символа. Эти особенности могут быть основаны на имени существа, личности или мировоззрении, или другое, но они должны базироваться на четко различимых действиях или качествах. Такие параметры как уровень, класс, КХП и хит-поинты не могут быть использованы. Например, *символ смерти* может быть нацелен на законное доброе существо, и не может быть нацелен на падалина.

Вовремя сотворения заклинания *символ смерти* вы можете указать фразу или пароль который позволит существу при его произнесении не иницировать символ. Любой, кто использует пароль иммун к эффектам заклинания этой руны, пока существо находится в пре-



делах 18 м от неё. Если существо покинуло зону а потом снова вернулось в нее, пароль должен быть произнесен еще раз.

Вы можете выбрать одно существо или группу существ на которые не смогут задействовать заклинание и будут обладать полным иммунитетом к его эффекту, но это занимает дополнительное время активации. Определение одного или двух существ не требует дополнительного времени, однако небольшая группа (до 10 существ), увеличение времени активации заклинания на 1 час. Большие группы существ (до 20) требуют увеличения времени активации заклинания до 24 часов. В случае еще больших групп существ, время активации заклинания определяется МП. Любое определенное заклинателем существо полностью иммунное к его эффектам, и не может его инициировать, даже в пределах радиуса. Заклинатель автоматически вносится в список тех, кто не подвергается эффектам его рун, и не может непреднамеренно инициировать их.

Заклинание *чтение магии* может определить *символ смерти* при успешной проверке навыка Искусство Магии против КС 19. Конечно, если символ был установлен на чтение, то это иницирует его.

Заклинание *символ смерти* может быть снято при помощи заклинания *рассеивание магии*, с условием, что последнее будет нацелено только на руну. Заклинание *стереть* не имеет никакого эффекта на *символ смерти*. Разрушение поверхности, на которой расположен символ уничтожает его, но в то же время приводит к его активации.

Символ смерти может быть сделан постоянным путем применения на него заклинания *постоянство*. Постоянный *символ смерти* который был обезврежен или исчерпал свои эффекты по хит-поинтам, становится не активным на 10 минут, после чего может быть опять иницирован.

Примечание: Магические ловушки вроде заклинания *символ смерти* очень сложно заметить и обезвредить. Вор (и только) может применить навык Поиск для обнаружения, и Блокировка Устройств, для того чтобы обезвредить его. КС в таких случаях равен 25+уровень заклинания, для заклинания *символ смерти* КС равен 33.

Материальный Компонент: Ртуть и фосфор, плюс, измельченные опал и бриллиант стоимостью не менее 5000 зм каждый.

Символ Сна

Некромантия (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Жр 5, Маг/Чар 5

Спасбросок: Воля нейтрализует

Это заклинание действует аналогично заклинанию *символ смерти* за исключением того, что все существа с количеством КХП равным 10 или меньше и находящиеся на расстоянии 18 м от *символа сна* засыпают (как при действии заклинания *сон*) на 3д6×10 минут. В отличие от заклинания *сон*, существа не могут быть разбужены не магическим способом до тех пор, пока время действия заклинания не закончится.

В отличие от заклинания *символ смерти*, это заклинание не имеет ограничения по количеству хит-поинтов цели; Один раз задействованный *символ сна* просто остается активным в течение 10 минут за уровень заклинателя.

Примечание: Магические ловушки вроде заклинания *символ сна* очень сложно заметить и обезвредить. Вор (и только) может применить навык Поиск для обнаружения, и Блокировка Устройств, для того чтобы обезвредить его. КС в таких случаях равен 25+уровень заклинания, для заклинания *символ сна* КС равен 30.

Материальный Компонент: Ртуть и фосфор, плюс, измельченные опал и бриллиант стоимостью не менее 1000 зм каждый.

Символ Страха

Некромантия [Страх, Воздействует на разум]

Уровень: Жр 6, Маг/Чар 6

Спасбросок: Воля нейтрализует

Это заклинание действует аналогично заклинанию *символ смерти* за исключением того, что все существа на расстоянии до 18 м от *символа страха* поддаются эффекту паники на 1 раунд за каждый уровень заклинателя.

Примечание: Магические ловушки вроде заклинания *символ страха* очень сложно заметить и обезвредить. Вор (и только) может применить навык Поиск для обнаружения, и Блокировка Устройств, для того чтобы обезвредить его. КС в таких случаях равен 25+уровень заклинания, для заклинания *символ страха* КС равен 31.

Материальный Компонент: Ртуть и фосфор, плюс, измельченные опал и бриллиант стоимостью не менее 1000 зм каждый.

Символ Убеждения

Некромантия (Очарование) [Эффекты воздействующие на разум]

Уровень: Жрец 6, Чарод./Маг 6

Спасбросок: Воля нейтрализует

Это заклинание действует аналогично заклинанию *символ смерти* за исключением того, что все существа на расстоянии 18 м от *символа убеждения* становятся зачарованными (как при действии заклинания *очарование*) в течение 1 час за уровень заклинателя.

В отличие от заклинания *символ смерти*, это заклинание не имеет ограничения по количеству хит-поинтов цели; Один раз задействованный *символ очарования* просто остается активным в течение 10 минут за уровень заклинателя.

Примечание: Магические ловушки вроде заклинания *символ убеждения* очень сложно заметить и обезвредить. Вор (и только) может применить навык Поиск для обнаружения, и Блокировка Устройств, для того чтобы обезвредить его. КС в таких случаях равен 25+уровень заклинания, для заклинания *символ убеждения* КС равен 31.

Материальный Компонент: Ртуть и фосфор, плюс, измельченные опал и бриллиант стоимостью не менее 5000 зм каждый.

Симпатия

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Дрд 9, Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 час

Диапазон: Ближний (7,5 м+ 1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно место (до 3 м.²/уровень) или один объект

Длительность: 2 часа/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Вы можете заставить излучать особые вибрации, какой либо объект или определенную зону в пространстве. Эти вибрации влияют на разум существа или существ определенного мировоззрения привлекая их, какого именно вы выбираете сами. Особые вид существа должны быть достаточно точными, например – красный дракон, вампир, оборотекрыса, ламмасу, холмовой великан. Однако определение существа по подтипу, как, например гоблиноид, является не достаточным. Также должно указываться и мировоззрение, например нейтрально доброе, хаотично злое, законно нейтральное или истинно нейтральное.

Существо которое соответствует выбранному вами критериям ощущает небывалое поднятие настроения и восхищения и стремится оказаться как можно ближе к зоне или объекту на который было нацелено заклинание. Эти чувства заставляют существо находиться в этой зоне или прикоснуться к объекту до тех пор пока заклинание не будет развеяно. Существо может совершить спасбросок и в случае успеха осознать, что его пытаются очаровать, однако последующий спасбросок может быть совершен только спустя 1д6×10 минут. Если спасбросок неудачен то существо продолжает пребывать в состоянии очарования объектом или зоной на которую было нацелено заклинание.

Контр-заклинанием и рассеивает *симпатия* заклинание *антипатия*.

Материальные Компоненты: Дробленые жемчужины стоимостью не менее 1200 зм и капля меда.

Скакун

Колдовство (Призыв)

Уровень: Маг/Чар 1

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: 1 скакун

Длительность: 2 часа/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы призываете легкую лошадь или пони (по выбору). Животное служит вам как скакун добровольно и хорошо. Оно появляется вместе с упряжью и седлом.

Материальный Компонент: Конский волос.

Скакун Фантом

Колдовство (Созидание)

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 10 минут

Диапазон: 0 метров

Эффект: Одно квазиреальное подобное коню существо

Длительность: 1 час/уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Да

Вы создаете Большое квазиреальное похожее на коня существо. Только вы, или тот, для кого вы создали это существо, могут ехать на нем. У скакуна фантома черные голова и тело, серые грива и хвост, дымчатые нематериальные копыта, которые не издают звука. На нем есть нечто, напоминающее седло и сбрую. Он не сражается, но другие животные избегают его и отказываются нападать.

Скакун имеет КД 18 (–1 размер, +4 природный доспех, +5 Ловк) и 7 хит-поинтов+1 Хп/уровень заклинателя. Если он теряет все свои хит-поинты, то исчезает. Призрачный скакун имеет скорость 6 м/уровень заклинателя до максимума 72 метра. Он может нести вес своего наездника +4,5 кг/уровень заклинателя.

Эти скакуны получают определенные способности в зависимости от уровня заклинателя. Эти способности включают те же, что и для скакунов более низкого уровня заклинателя. Таким образом, конь, созданный заклинателем 12 уровня имеет способности заклинателей 8, 10, 12 уровней.

8-й уровень: Скакун может ехать по песку, грязи, даже по болоту без затруднения и снижения скорости.

10-й уровень: Скакун может ехать по воде (подобно заклинанию *хождение по воде*). Эта способность не требует затраты действия.

12-й уровень: Скакун может *ходить по воздуху* (как заклинание, эта способность не требует затраты действия), но только 1 раунд, после этого он падает на землю.

14-й уровень: Скакун может летать со своей нормальной скоростью (средняя маневренность).

Скороход

Превращение

Уровень: Дрд 1, Путешествие 2, Рджр 1
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: 1 час/уровень (П)

Это заклинание увеличивает вашу базовую наземную скорость на 3 м (Это корректировка принимается как бонус улучшенности). Она не оказывает эффекта на любые иные режимы передвижения: роясь, взбираясь, полет и плавание.

Материальный Компонент: Щепотка земли

Скрывающий Туман

Колдовство (Созидание)

Уровень: Вода 1, Воздух 1, Дрд 1, Жр 3, Маг/Чар 1
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: 3 м
Цель: Облако радиусом 6 м от вас и высотой 6 м
Длительность: 1 мин./уровень
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Вокруг вас появляется густой пар. С

момента создания он остается неподвижен. Пар затрудняет весь обзор, включая темновидение далее, чем на 1,5 метра. Существо на расстоянии 1,5 метра имеет половину укрытия (шанс промаха 20%). Существо, находящееся еще дальше, имеет полное укрытие (шанс промаха 50% и атакующий не может использовать зрение, чтобы определить где цель).

Умеренный ветер (17,6 км./час) такой, как от заклинания *порыв ветра*, рассеивает туман за 4 раунда. Сильный ветер (33,6 км./час) рассеивает туман за 1 раунд. *Шар огня, удар пламени* или подобное заклинание сжигает туман в области взрыва. *Стена огня* сжигает туман в области, в которой она наносит ущерб.

Это заклинание не работает под водой.

Скрытность от животных

Защита

Уровень: Дрд 1, Рджр 1
Компоненты: С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Одно касаемое существо/уровень
Длительность: 10 минут/уровень (П).
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к Магии: Да

Животные не могут видеть, слышать, обонять зачарованную персону. Даже с помощью экстраординарных и сверхъестественных способностей (например, слепые чувства, слепое зрение, острый нюх, ощущение сотрясений почвы) невозможно определить присутствие и нахождение персоны. Животные просто действуют так, как будто существа здесь нет. Опекаемая персона может стоять прямо перед самым голодным львом и оставаться незамеченной. Но если опекаемый коснется животного или проведет атаку против кого-либо, даже сактивирует заклинание, это заклинание немедленно заканчивается.

Скрытность от нежити

Защита

Уровень: Жр 1
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Одно касаемое существо/уровень
Длительность: 10 минут/уровень (П).
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно); смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да

Нежить не может видеть, слышать и обонять зачарованную персону. Даже с помощью экстраординарных и сверхъестественных способностей (например, слепые чувства, слепое зрение, острый нюх, ощущение сотрясений почвы) невозможно определить присутствие и нахождение опекаемой персоны. Неинтеллектуальная нежить автоматически попадает под воздействие этого заклинания и действует, как если бы зачарованного существа здесь нет. Интеллектуальная нежить получает одну проверку спасброска Воли. Если он провален, нежить не замечает опекаемое существо. Тем не менее, если у неё есть причины предполагать, что оппонент здесь присутствует, она может пы-

таться найти и его и сразаться с ним.

Если опекаемое существо попытается изгнать или подчинить нежить, доплетается до нежити или атакует любое существо (даже заклинанием), это заклинание немедленно заканчивается.

Скрыть Объект

Защита

Уровень: Брд 1, Жр 3, Маг/Чар 2
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Один касаемый объект весом до 45 кг/уровень
Длительность: 8 часов (П)
Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)
Устойчивость к Магии: Да (объект)

Это заклинание прячет объект от обнаружения с помощью Ворожбы (магического слезения), *кристаллического шара*. Такие попытки автоматически терпят неудачу, если ворожба направлена на сам объект. Если ворожба направлена на близлежащую территорию, объект или существо, то скрытый объект все равно невозможно обнаружить.

Волшебный Материальный Компонент: Кусочек кожи хамелеона.

Слабоумие

Очарование (Внушение) [Влияет на Разум]

Уровень: Маг/Чар 5
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Цель: Одно существа
Длительность: Мгновенная
Спасбросок: Воля нейтрализует; смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да

Если цель проваливает свой спасбросок Воли, её Интеллект и Обаяние понижается до 1, давая ей Интеллект где-то на уровне ящерицы. Пораженное существо не способно применять навыки, основанные на Интеллекте или Обаянии, применять заклинания, понимать речь или нормально общаться. Однако оно все также знает кто его друзья, и может следовать за ними, и даже защищать их. Субъект остается в таком состоянии до тех пор, пока на него не применят *излечение, ограниченное желание*, или *желание*, которые снимают эффекты *слабоумие*. Существо, которое способно применять волшебные заклинания, такое как чародей или маг, переносят 4 штраф к своим спасброскам.

Материальный Компонент: Горсть глины, кристаллов, стекла или минеральных сфер.

Слиться с Камнем

Превращение [Земля]

Уровень: Дрд 3, Жр 3
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: 10 минут/уровень

Это заклинание позволяет вашему телу и имуществу слиться с отдельным каменным блоком. Камень должен быть достаточно большим, чтобы вместить ваше тело во всех трёх измерениях. Когда активация окончена, вы и еще до 45

кг. неживого материала поглощается камнем. Если какое-либо из условий нарушено, заклинание терпит неудачу и считается потраченным.

Когда вы находитесь в камне, вы пребываете в контакте, хотя и незначительном, с той поверхностью камня, через которую вы вошли. Вы имеете представление о времени и можете применить заклинания на себя, пока сидите в камне. Вы не видите ничего из того, что происходит вокруг, но зато можете слышать. Незначительное физическое повреждение камня вам не вредит, но частичное разрушение (до такой степени, когда вы уже не помещаетесь в камень) причиняет вам 5д6 пунктов повреждения. Полное разрушение камня выбрасывает вас и немедленно убивает, если вы не проходите спасбросок Стойкости против КС 18.

В любое время, пока длится заклинание, вы можете выйти из камня через ту поверхность, через которую вы вошли. Если заклинание оканчивается или его эффект рассеян прежде, чем вы добровольно выходите из камня, вы грубо выталкиваетесь и переносите 5д6 пунктов повреждений.

Нижеследующие заклинания причиняют вам вред, если активированы на тот камень, в котором вы находитесь: *Камень в плоть* выбрасывает вас и причиняет 5д6 пунктов повреждения; *форма камня* причиняет вам 3д6 пунктов повреждения, но не выбрасывает; *превратить камень в грязь* выбрасывает вас и немедленно убивает, если вы не проходите спасбросок Стойкости (КС 18); и наконец *проход сквозь стену* выбрасывает вас без повреждений.

Слово Власти Замри

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Война 8, Маг/Чар 8

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 существо со 150 Хп и менее

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы произносите слово силы, которое немедленно заставляет замереть 1 существо по вашему выбору, независимо слышит оно это слово или нет. Длительность этого заклинания зависит от общего количества текущих хит-поинтов цели. Любое существо, имеющее в целом 151 хит-поинт или более, не подвержено влиянию *слово власти замри*.

Хит-Поинты	Длительность
50 и менее	4д4 раунда
51-100	2д4 раунда
101-150	1д4 раунда

Слово Власти Ослепни

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Война 7, Маг/Чар 7

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 существо с 200 Хп или менее

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы произносите слово силы, которое

ослепляет одно существо по вашему выбору, не зависимо, слышит существо это слово или нет. Длительность заклинания зависит от текущей общей суммы хит-поинтов существа. Любое существо с общей суммой хит-поинтов 201 и более не затронуто *словом власти ослепни*.

ХП	Длительность
50 и менее	Постоянно
51-100	1д4+1 минуты
101-200	1д4+1 раунда

Слово Власти Умри

Очарование (Внушение) [Смерть, Воздействует на разум]

Уровень: Война 9, Маг/Чар 9

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 живое существо со 100 Хп или менее

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы произносите слово силы, которое мгновенно убивает 1 существо по Вашему выбору, не зависимо слышит существо это слово или нет. Любое существо с 101 хит-поинтом или более не затронуто *словом власти умри*.

Слово Возврата

Колдовство (Телепортация)

Уровень: Дрд 8, Жр 6

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Неограничено

Цель: Вы или другие несопротивляющиеся касаемые объекты и существа

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует или Нет (безвредно, объект)

Устойчивость к Магии: Да или Нет (безвредно, объект)

Слово возврата мгновенно телепортирует вас обратно в ваше убежище после произнесение специального слова. Вы должны указать убежище перед тем, как активировать заклинание, и это обязательно должно быть хорошо знакомое вам место. Точка выхода должна быть не более 3×3 м. Вы можете перемещаться на любое расстояние в границах вашего плана, однако перемещение в другие планы невозможно. В дополнение вы можете переносить с собой любые объекты, если только их общая масса не будет превышать вашу максимальную нагрузку. Кроме того вы можете взять с собой одно Среднее или меньшее существо (со снаряжением не превышающим его максимальную нагрузку) или его эквивалент за три уровня заклинателя. Большие существа равны двум Средним, Огромные равны двум Большим и так далее. Транспортируемые существа должны быть в физическом контакте друг с другом и хотя бы одно из них должно быть в аналогичном контакте с вами. Превышение этого ограничения влечет провал заклинания.

Существа, которые не желают быть телепортированы не могут быть подвергнуты действию эффектов заклинания. Как и существа, некоторые предметы могут обладать спасброском Воли (или устойчивостью к магии), препят-

ствующие телепортации. Не прикрепленные, обычные объекты не имеют спасбросков.

Слово Хаоса

Заклятие [Хаос, Звук]

Уровень: Жр 7, Хаос 7

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 12 м

Зона: Не хаотичные существа в радиусе 12, м расширения от вас

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует или Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Любое не хаотичное существо в зоне действия заклинания, услышавшее *слово хаоса*, подвергается действию следующих вредных эффектов.

Эффекты могут совокупны и действуют совместно. Против этих эффектов не существует спасброска.

Оглушение: Существо становится глухим на 1д4 раунда.

Ошеломление: Существо становится ошеломленным на 1 раунд

В замешательстве: Существо впадает в замешательство как при заклинании *замешательство* на 1д10 минут. Этот эффект относится к эффекту возмущающему на разум.

Убить: Живые существа умирают, нежить разрушается.

КХП	Эффект
Равные уровню заклинателя	Оглушен
Равные уровню заклинателя -1	Ошеломлен, оглушен
Равные уровню заклинателя -5	В замешательстве, ошеломлен, оглушен
Равные уровню заклинателя -10	Убит, в замешательстве, ошеломлен, оглушен

Более того, если вы находитесь в своем родном плане, то все существа из других планов попавшие под действие заклинания будут мгновенно изгнаны в свой родной план. Изгнанные существа не могут вернуться в течении 24 часов. Этот эффект действует вне зависимости услышали *слово хаоса* существа или нет. Эффект изгнания имеет возможность нейтрализации через спасбросок Воли со штрафом -4.

Существа, чьи КХП выше вашего уровня заклинателя не подвержены действию эффектов заклинания *слово хаоса*.

Случайность

Заклятие

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М, Ф

Время Активации: Как минимум 10 минут; смотрите текст

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 день/уровень (П) или пока не будет разряжено

Вы накладываете на себя другое заклинание, так чтобы оно сработало в определенных условиях, которое вы определяете во время активации заклинания *случайность*. Заклинание *случайность* производится одновременно с сопровождающим заклинанием; минимальным

временем сотворения обоих заклинаний является 10 минутный интервал. Если время активации сопровождающего заклинания больше 10 минут, то вместо него используется его время активации.

Заклинание, сопровождающее заклинание *случайность*, должно быть одним из тех заклинаний, которые влияют на вас лично (*падение как перо*, *левитация*, *полет*, *телепорт* и тому подобные), и, кроме того, уровень этих заклинаний не должен превышать одной третьей от вашего уровня заклинателя (округленное вниз, максимум 6-го уровень).

Вы можете задавать определенные условия, для того чтобы заклинание сработало, но они должны быть четко сформулированными. Например, если вы создаете заклинание *случайность* вместе с заклинанием *дышать под водой*, то в этом случае возможными условиями могут быть – попадание заклинателя в воду или другое подобное вещество. Или если к примеру вы используете заклинание *падение как перо*, то вы можете сделать так чтобы заклинание активировалось если вы падаете с высоты более чем 12 м И так во всех случаях заклинание *случайность* задействует сопровождающее заклинание мгновенно, как только будут выполняться необходимые условия. Если назначены сложные или запутанные условия, то в итоге комбинация заклинаний (заклинание *случайность* и сопровождающее заклинание), может не сработать когда потребуется. Если вы хотите, чтобы этого не произошло, следует устанавливать четко определенные условия.

Вы можете использовать только одно заклинание *случайность* за раз; если вы активируете второе заклинание, то первое (если оно еще активно), рассеивается.

Материальные Компоненты: Те, которые требуются для сопровождающего заклинания плюс ртуть и глазное яблоко огра мага, раکشасы или подобного использующего заклинания существа.

Фокусирование: Ваша статуэтка вырезанная из слоновой кости и украшенная драгоценными камнями (стоимостью не менее 1500 зм). Вы должны поддерживать фокусирование, когда действует *случайность*.

Смертельный Звон

Некромантия [Смерть, Зло]

Уровень: Жр 2, Смерть 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: Мгновенно /10 минут за каждый КХП субъекта; смотрите текст

Спасброски: Воля Нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы высасываете жизненную силу существа, ослабляя его и используя её как топливо для себя. Во время сотворения заклинания вы прикасаетесь к живому существу с –1 или менее хит-поинтами. Если субъект провалит свой спасбросок, то он умрет, а вы получите 1d8 временных хит-поинтов и +2 бонус к параметру Сила. Кроме того, ваш уровень заклинателя увеличивается на +1 и соответственно все ваши заклинания повысят эффекты зависящие от уровня заклинателя (это особенность хоть и

увеличивает ваш уровень заклинателя, но она не открывает вам доступ к дополнительным заклинаниям). Эффекты длятся в течение 10 минут за каждый КХП жертвы.

Смертовзгляд

Некромантия [Зло]

Уровень: Жр 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 9 м

Зона: Конусообразное излучение

Длительность: 10 мин./уровень

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Используя, сей отвратительный взор, дарованный вам силами смерти, вы можете определить состояние существа, которое находится при смерти, в радиусе предоставляемым заклинанием. Вы мгновенно узнаете, какие существа в зоне уже мертвы, живы, но повреждены и имеют 3 и менее хит-поинтов, борются на грани смерти (живые с количеством хит-поинтов 4 и более), нежить или другие не живые существа (например, механизмы). Это заклинание видит сквозь все остальные заклинания или способности существ, которые позволяют им, притворится мертвыми.

Смерть Умершим

Некромантия

Уровень: Жр 6, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М/БФ

Зона: Несколько нежити во взрыве с радиусом 12 м

Спасбросок: Воля нейтрализует

Это заклинание действует аналогично заклинанию *круг смерти*, за исключением того, что действует не на живых существ, а на нежить.

Материальный Компонент: Измельченная в порошок бриллиантовая пыль, стоимостью не менее 500 зм.

Смерч

Заклятие [Воздух]

Уровень: Воздух 8, Дрд 8

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Эффект: Циклон 3 м шириной в основании, и 9 м в окончании, его высота 9 м

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Рефлекс нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание создает мощный циклон яростного ветра, который перемещается в воздухе, вдоль земли или над водой при скорости 18 м в раунд. Вы можете сконцентрироваться на контроле каждого передвижения циклона, или просто отдать указание, такое как: двигаться по прямой, двигаться по зигзагу, по кругу и т.д. Перенаправление передвижения циклона или указанного для него действия, является стандартным действием для вас. Циклон всегда передвигается в ваш ход. Если циклон выходит за пределы зоны действия заклинания, он начинает передвигаться случайным, не контролируемым образом в течение 1d3 раундов, возможно неся опасность вам и вашим союзникам, по-

сле этого он рассеивается. (Вы не можете заново восстановить контроль над циклоном, даже если он вновь вошел в зону действия).

Любое Большое и меньшее существо вошедшее в контакт с эффектом заклинания, должно пройти проверку Рефлекса или перенести 3d6 повреждений. Среднее или меньшее существо провалившее свой первый спасбросок, должно пройти второй, или будет втянуто в циклон и удерживаться подвешенном состоянии сильным ветром, перенося при по 1d8 повреждений каждый раунд в ваш ход без проверки спасбросков. Вы можете указать циклону выбросить любых удерживаемых существ, оставляя беспомощных созданий в том месте, где их выпустил циклон.

Смещение

Иллюзия (Околдовывание)

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Этот заклинание имитирует природную способность сместителя (смотрите *Справочник Монстров*). Субъект этого заклинания проявляется в 0,6 м от своего истинного местоположения, это дает существу преимущества в виде 50% шанса промаха противника, как будто у существа есть полное укрытие. Однако в отличие от полного укрытия, *смещение* позволяет противникам нормально целиться. *Истинное зрение* открывает нормально местонахождение.

Материальный Компонент: Маленькая кожи которая была вырезана из шкуры сместителя, скрученная в виде петли.

Смещение Планов

Колдовство (Телепортация)

Уровень: Жр 5, Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Эффект: Касаемое существо, или до 8 не сопротивляющихся существ, взявшихся за руки

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Вы перемещаете себя или другое существо на другой план существования или в иное измерение. Если несколько не сопротивляющихся существ берутся за руки и становятся в круг, то максимум 8 из них могут одновременно переместиться с помощью *смещения планов*. Точности местоположения по прибытии в другое измерение определить невозможно. Из Материального плана вы можете достичь любого другого плана, хотя вы появляетесь от 8 до 800 километрах (8d%) от задуманного пункта назначения.

Примечание: *Смещение планов* перемещает существо мгновенно, а затем заканчивается. Существа должны искать другие средства для обратного путешествия.

Фокусирование: Маленький разветвленный металлический жезл. Размер и вид металла определяет, в какой план существования или альтернативное измерение заклинание переместит затронутых существ. Разветвленные жезлы, служащие ключами в другое измерение, может быть трудно достать (это определяет МП).

Снежная буря

Колдовство (Созидание) [Холод]

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Зона: Цилиндр (радиус 12 м, высота 6 м)

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Быстро двигающаяся снежная крупа полностью блокирует видимость (даже темновиденье) и покрывает указанную площадь тонким покровом льда. Любое существо,двигающееся по зоне поражения, двигается с половиной своей обычной скорости, и должно пройти проверку Баланса против КС 10. Провал означает что существо не сможет более передвигаться в этом раунде, если неудача превышает 5 и более единиц, то существо не смогло удержаться на ногах и упало на землю (для деталей смотрите навык Баланс).

Снег гасит факелы и небольшой огонь.

Волишебный Материальный Компонент: Щепотка пыли, несколько капель воды.

Сновидение

Иллюзия (Фантом) [Влияет на Разум]

Уровень: Брд 5, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 минута

Диапазон: Неограничен

Цель: Одно касаемое живое существо

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Вы или посланник касаемый вами посылает воображаемое сообщение другим в форме сновидения. В начале заклинания вы должны назвать имя реципиента, или обозначить его или её каким-то званием, которое не оставит сомнений при его определении. Затем посланник впадает в транс, появляясь во сне реципиента и передавая ему послание. Послание может быть любой длины, а реципиент, проснувшись, прекрасно его помнит. Общение одностороннее. Реципиент не может задавать вопросов или предлагать информацию, и посланник не может получить никакой информации рассматривая сны реципиента. Как только сообщение доставлено, разум посланника мгновенно возвращается в его тело. Длительность заклинания – время, которое необходимо посланнику чтобы проникнуть в сон реципиента и доставить послание.

Если реципиент проснулся в тот момент, когда началось заклинание, посланник может выбрать пробуждение (тем самым оборвать заклинание) или оставаться в транс. Посланник может оставаться в транс до тех пор, пока реципиент опять не отправится спать, а

затем проникнуть в его сон и передать ему послание. Посланник которого потревожили в течение транса, пробуждается и обрывает заклинание.

Существа которые не спят (например, эльфы, но не полуэльфы) или не видят снов не могут быть контактированы этим заклинанием.

Посланник, находясь в транс ничего, не знает о происходящем на данный момент вокруг него. В транс он беззащитен как физически, так и ментально (всегда, к примеру проваливает спасброски).

Снять Глухоту/Слепоту

Колдовство (Лечение)

Уровень: Жр 3, Пал 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание.

Цель: Касаемое существо.

Длительность: Мгновенно.

Спасбросок: Стойкость нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Заклинание излечивает слепоту или глухоту (по выбору), независимо от того, магическая она или естественная, заклинание не восстанавливает глаза или уши, если они утрачены, но излечивает если они повреждены. *Снять глухоту/слепоту* является контр-заклинанием и рассеивает *глухоту/слепоту*.

Снять Паралич

Колдовство (Лечение)

Уровень: Жр 2, Пал 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: До 4-х существ на расстоянии друг от друга не больше 9 м

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Вы освобождаете одно или более существ от эффектов любого временного паралича или подобной магии, включая касание упыря или заклинания *замедление*. Если заклинание активируется на одно существо, паралич нейтрализуется. Если на двоих, каждый получает дополнительный спасбросок с +4 бонусом устойчивости против эффекта, которым поражено. Если на троих или четверых, каждый получает дополнительный спасбросок с +2 бонусом устойчивости.

Заклинание не восстанавливает показатели параметров, пониженные штрафами, повреждением или высасыванием.

Снять Проклятие

Защита

Уровень: Брд 3, Жр 3, Маг/Чар 4, Пал 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо или предмет

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Заклинание немедленно снимает все проклятия с объекта или существа. Заклинание не снимает проклятия с про-

клятых щитов, оружия или доспехов, хотя оно обычно позволяет зачарованному существу избавиться от проклятия, связанного с данной вещью. Некоторые специальные проклятия могут быть не подвержены этому заклинанию или снимаемы заклинателем уровнем равного или выше того, кто их наложил.

Снять проклятие является контр-заклинанием и рассеивает *наложить проклятие*.

Снять Страх

Защита

Уровень: Брд 1, Жр 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Одно существо+1 дополнительно за каждые 4 уровня, расстояние между двумя не более 9 м

Длительность: 10 мин.; смотрите текст

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Вы вселяете мужество в субъекта, нанося ему +4 бонусом морали против эффектов *страха* на 10 минут. Если субъект уже под эффектом *страха*, когда применяется заклинание, эффект подавляется на время длительности этого заклинания.

Изгнать страх является контрзаклинанием и рассеивает *наслать страх*

Собрать Воедино

Превращение

Уровень: Жр 2

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: 1 объект до 3 м³/уровень

Заклинание работает как *починка*, но полностью восстанавливает объект из любого материала. Он становится как новый, даже если был подвержен многочисленным повреждениям. Заклинание не восстанавливает магические способности сломанных магических вещей и не может исправить сломанные магические палочки, жезлы или посохи. Заклинание не восстанавливает вещи, которые были деформированы, сожжены, распылены, дезинтегрированы, стерты в порошок, расплавлены или испарены, а также неприменимо к существам (включая механизмы).

Собственное Изменение

Превращение

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 10 минут/уровень (П)

Вы можете изменить свою внешность и форму в существо того же типа что и вы в нормальном облике (например, гуманоида или магического зверя). Новый облик должен быть в пределах одной категории размера от вашей категории. Максимальные КХП вашей принятой формы равны вашему уровню заклинателя, до максимум 5 КХП на 5-м уровне. Вы способны превратиться в представителя своего вида или самого себя.

Вы сохраняете свои показатели пара-

метров. Ваш класс и уровень, хит-поинты, базовые бонусы атаки и базовые спасброски остаются теми же. Вы сохраняете все свои сверхприродные и магически специфические атаки и качества как в в исходном облике, за исключением тех, которые требуют той части тела, которой у нового облика нет (такой как: пасть для оружия дыхания, глаза для атаки взглядом). Вы сохраняете все экстраординарные способности и специфические атаки, которые зависят от уровней класса (ярость варвара), но вы теряете все те, что зависят от вашего природного облика, а нет уровней по классу (такая как, внушающая страх внешность дракона).

Если ваш новый облик способен говорить, вы можете нормально общаться. Вы можете сохранять любую способность к применению заклинаний, которая была у вас в исходном облике, но новая форма должна способна говорить вразумительно (то есть говорить на одном из языков), чтобы использовать вербальные компоненты, или иметь конечности, чтобы использовать соматические компоненты.

Ваше тело подвергается ограниченному физическим изменениям, в то время как разум полностью остается тем же. Физические изменения включают в себя природный размер, обычные режимы передвижения (такие как: передвижение роясь, взбираясь, ходьбу, плавание и полет с крыльями, при максимальной скорости полета 36 м, или 18 м для летающей скорости), природный бонус доспеха, природное оружие (такое как когти, укусы и т.д.) или расовые бонусы навыков, бонусные расовые черты, и любые крупные физические показатели (наличие или отсутствие крыльев, количество конечностей, и т.д.). Тело с дополнительными конечностями не добавляет вам новых атак (или более улучшенные атаки с двумя оружиями).

Вы не приобретаете никаких экстраординарных специфических атак или специальных качеств не отмеченных под физическими качествами: темновидение, зрение при низком освещении, слепые чувства, слепое зрение, быстрое заживление, регенерация, острый нюх и т.д.

Вы не приобретаете никаких сверхприродных специфических атак, специальных качеств или магических способностей новой формы. Ваш тип существа и подтип (если есть) остается тем же вне зависимости от новой формы. Вы не можете принимать облика существа с шаблоном, даже если шаблон и не изменяет тип и подтип существа.

Вы свободно можете указывать мелкие физические качества нового облика (цвет волос, форма волос и цвет кожи) в пределах допустимых вариантов существо этого вида. Важные физические показатели новой формы также находятся под вашим контролем (рост, вес и пол), но они должны быть в пределах видовых норм нового облика. Вы способны эффективно замаскироваться под представителя расы вашего нового облика. Если вы используете это заклинание для маскировки, вы получаете бонус +10 к проверке Маскировки.

Когда происходят изменения, ваше снаряжение, если есть, остается надежным или удерживаемым новым обликом

(если он способен носить и удерживать предметы), или растворяется в новом облике и становится не функционирующим. Когда вы возвращаетесь в свой исходный облик, все ранее растворенные объекты восстанавливаются на своих исходных местах тела, и заново функционируют. Любые новые предметы, которые вы надели в новом облике, и не можете их носить в своем исходном, падают на землю у ваших ног; все, что вы могли носить или удерживать на части тела в обеих формах (рот, руки, и т.д.) во время превращения все также удерживаются. Любая часть тела или часть снаряжения отделенная от целого превращается в свой исходный облик.

Собственная Маскировка

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 1,

Мошеничество 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Вы можете изменять свою внешность — включая всю вашу одежду, снаряжение, доспехи и оружие. Вы можете изменить себя таким образом, что будете казаться выше, ниже, толще, или худее на 30 см. Вы не можете изменять тип вашего тела. Например, заклинатель человек, может выглядеть как человек, гуманоид, или гуманоидное двуногое существо. Как бы там ни было, а степень изменения зависит только от вашего желания. Вы можете добавлять и удалять различные мелкие черты, такие как усы или бороду, а можете выглядеть как просто другой человек.

Заклинание не дает вам способностей или поведенческих форм, которую вы выбрали, и не изменяет тактильных или слуховых способностей вашего снаряжения. Например, боевой топор может выглядеть как кинжал, однако в бою он будет действовать как топор.

Вы получаете дополнительный бонус проверки навыка Маскировка +10, если применяете данное заклинание для создания маскировки.

Если замаскированный встретит, какое либо существо, то последнее имеет шанс распознать иллюзию, успешно пройдя спасбросок Воли. Например, если встреченное вами существо прикоснется к вам и осознает что, то, что оно видит, не соответствует тому, что оно чувствует, то потребуются спасбросок.

Создать Великую Нежить

Некромантия [Зло]

Уровень: Жр 8, Смерть 8, Маг/Чар 8

Это заклинание действует аналогично заклинанию *создать нежить*, за тем лишь исключением, что вы можете создать более могущественные и интеллектуальные виды нежити: теней, призраков, спектров, поглотителей (смотрите *Справочник Монстров* для более подробной информации). Тип или типы существ создаваемых вами зависят от уровня вашего уровня заклинателя и представлены в таблице расположенной немного ниже.

Уровень Заклинателя	Создаваемая Нежить
15-й или ниже	Тень
16-й–17-й	Призрак
18-й–19-й	Спектр
20-й и выше	Поглотитель

Создать Воду

Колдовство (Созидание) [Вода]

Уровень: Жр 0, Дрд 0, Пал 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5м.+1,5 м/2 ур.)

Эффект: 9 л. воды/уровень заклинателя

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание создает определенное количество питьевой воды, как, например, чистая дождевая вода. Заклинание может быть использовано в помещении, которое может вместить в себя весь объем призванной жидкости. Или в месте в три раза больше чем объем созданной жидкости, и имеющий небольшой бассейн или мелкие множественные углубления.

Примечание: Заклинание школы колдовства, не может создавать субстанции или объекты внутри существа. 0,3 м³ воды содержит приблизительно 36-37 л. и соответствующе.

Создать Еду и Питье

Колдовство (Созидание)

Уровень: Жр 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Пища и питье достаточное для 3-х человек или одной лошади/уровень на 24 часа

Длительность: 10 мин./уровень;

смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Еда создаваемая этим заклинанием представляет собой простые съедобные припасы на ваш выбор, но высокопитательные и не тяжелые для желудка. Еда созданная таким способом разлагается и становится не съедобной в течении 24 часов, хотя её свежесть можно сохранить на следующие 24 часа с помощью заклинания *очистить пищу и воду*. Вода создаваемая этим заклинанием представляет собой обычную чистую дождевую воду и в отличие от пищи не портится со временем.

Создать Нежить

Некромантия [Зло]

Уровень: Жр 6, Зло 6 Маг/Чар 6, Смерть 6

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 час

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цель: Один труп

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание отличается от простого *анимировать мертвого*, тем, что вы можете создавать более могущественные и интеллектуальные виды нежити: мумий, упырей, пугал и мохргов (смотрите *Справочник Монстров* для более подробной информации по типам нежити). Существа создаваемые вами зависят от уровня вашего уровня

заклинателя и представлены в таблице расположенной немного ниже.

Уровень Заклинателя	Создаваемая Нежить
11-й или ниже	Упырь
12-й–14-й	Пугало
15-й–17-й	Мумия
18-й и выше	Мохрг

Если захотите вы можете создать менее могущественных существ, чем тех, что позволяет ваш уровень. Например, на 16-м уровне вы можете решить создать мумию или создать вместо нее упыря или пугало. Это может быть достаточно разумным поступком, поскольку созданная нежить не становится подвластной своему создателю автоматически. Если вы способны командовать нежитью, вы можете попытаться пройти проверку командования нежитью при её формировании (смотрите Изгнание и Подчинение Нежити, стр. 160).

Это заклинание должно активироваться только ночью.

Материальные Компоненты: Глиняный горшок наполненный гравием и грязью плюс еще один такой же горшок только наполненный испорченной водой. Это заклинание должно быть произнесено над мертвым телом. Вы должны поместить в тело трупа (рот или глазное отверстие), черный оникс стоимостью не менее 50 зл за каждый КХП воскрешаемой нежити. Магия этого заклинания превращает эти драгоценные камни в бесполезные оболочки.

Солнечная Струя

Заклятие [Свет]

Уровень: Дрд 8, Маг/Чар 8, Солнце 8

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Зона: Взрыв с радиусом 24 м

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлекс частично; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Солнечная струя порождает сияющую, лучистую сферу, которая бесшумно взрывается в указанном вами месте. Все существа в сфере являются ослепленными, и переносят 6д6 повреждений. Существа, для которых свет пагубен или не естественен, переносят двойные повреждения. Успешный спасбросок Рефлекса нейтрализует ослепление и снижает повреждения наполовину.

Нежить попавшая в сферу переносит 1д6 повреждений за уровень заклинателя (максимум 25д6), или половину при успешном спасброске Рефлекса. Кроме того взрыв может повлечь разрушающий эффект на нежить особенно уязвимую к солнечному свету, вроде вампиров, которые при неудачном спасброске будут уничтожены.

Ультрафиолетовый свет, генерируемый заклинанием, пагубно действует на грибы, плесень, и слизь, также как на нежить.

Солнечная струя рассеивает любые заклинания тьмы ниже 9-го уровня, которые были в зоне поражения.

Вошебный Материальный Компонент: Кусочек солнечного камня и чистое пламя.

Солнечный Луч

Заклятие [Свет]

Уровень: Дрд 7, Солнце 7

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 16 м

Зона: Линия из вашей руки

Длительность: 1 раунд/уровень или пока все лучи не будут потрачены

Спасбросок: Рефлекс нейтрализует и Рефлекс половина; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

На время действия данного заклинания, каждый раунд вы можете вызывать ослепляющие лучи яркого света. За каждые три уровня заклинателя можно вызвать один луч (максимум 6 на 18-м уровне). Заклинание прекращается по истечении длительности или после того как все заряды будут исчерпаны.

Каждое существо пораженное таким лучом становится ослепленным и получает 4д6 повреждений. Каждое существо, которое обладает природной или какой либо другой слабостью по отношению к солнечному свету, получает двойные повреждения. Успешный спасбросок Рефлекса нейтрализует эффект ослепления и уменьшает полученные повреждения на половину.

Нежить переносит 1д6 повреждений за уровень заклинателя (максимум 20д6), или половину при успешном спасброске Рефлекса. Кроме того солнечные лучи могут иметь разрушающий эффект на нежить вроде вампиров, которые при неудачном спасброске будут уничтожены.

Ультрафиолетовый свет генерируемый заклинанием пагубно действует на грибы, плесень, и слизь, также как на нежить.

Сон

Очарования (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Маг/Чар 1, Бард 1

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Одно или более живых существ во взрыве с радиусом 3 м

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание вызывает магический сон у 4 КХП существ. Существа с меньшим КХП первыми подвергаются эффекту заклинания. Существа с равным количеством КХП находящиеся ближе остальных к точке концентрации заклинания, первыми подвергаются его эффекту. Существа с большим КХП не подвластны эффекту этого заклинания.

Например, Мйалии активирует сон на группу состоящую из 1-й крысы (1/4 КХП), 1-го кобольда (1 КХП), 2-х гноллов (2 КХП), и огра (4 КХП). Крыса, кобольд и один гнолл подвергаются эффекту заклинания (1/4+1+2=3-1/4 КХП). Оставшихся 3/4 КХП недостаточно чтобы заклинание действовало на последнего гнолла и огра. Мйалии не может заставить заклинание действовать только на огра или двух гноллов. Спящие существа беспомощны. Удар или причинение повреждений могут разбудить цель, но обычный звук не в состоянии этого сделать. Выход из

состояния сна является стандартным действием (применение помощи другое действие).

Заклинание не имеет эффекта на существ находящихся без сознания, нежить, и механизмов.

Материальный Компонент: Кусочек мелкого гравия, лепесток розы, или живой сверчок.

Сотворение Пламени

Заклятие [Огонь]

Уровень: Дрд 1, Огонь 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 0

Эффект: Пламя на Вашей ладони

Длительность: 1 час/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Пламя яркостью как факел появляется на вашей ладони. Это пламя не причиняет вреда ни вам, ни вашим вещам. Пламя можно швырять или касаться врагов в дополнение к тому, что оно освещает. Проводя успешную касательную рукопашную атаку вы причиняете 1д6+1 за уровень заклинателя повреждений огнем (максимум +5). По выбору вы можете швырять пламя на 36 метров как метательное оружие. При этом вы проводите стрелковую касательную атаку (без штрафов за расстояние) и причиняете то же повреждение, что и в рукопашной атаке. Как только вы швырнули пламя, новое появляется на вашей ладони. Каждая атака уменьшает общую длительность на 1 минуту. Если атака уменьшает длительность до нуля и меньше, заклинание оканчивается сразу после этой атаки.

Заклинание не работает под водой.

Спектральная Рука

Некромантия

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Одна спектральная рука

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Светящаяся, призрачная рука материализуется из вашей жизненной энергии и перемещается в пространстве, подчиняясь вашему желанию, позволяя вам переносить касательные заклинания на расстоянии. Произнеся заклинание вы теряете 1д4 хит-поинтов которые после окончания заклинания возвращаются (даже если заклинание было рассеяно), но не в том случае, если рука была уничтожена (в этом случае хит-поинты могут быть вылечены обычным образом). На время действия заклинания, любое заклинание до 4-го уровня включительно, требующее касания может быть передано через заклинание *спектральная рука*. Заклинание дает вам +2 бонус к рукопашной касательной атаке, и атакует так же, как если бы вы использовали свою руку. Рука всегда наносит удар в том направлении, которое вы ей укажете. Рука не может фланкировать цель, так как это делают обычные существа. Если рука выполнила задание, или вышла за пределы действия заклинания или за пределы видимости, то она авто-

матически возвращается к заклинателю и ожидает дальнейших приказов.

Рука является бестелесным созданием, и поэтому не может быть повреждена обычным оружием. Она имеет улучшенное уклонение (половина повреждений при неудачной проверке Рефлекса, и никаких повреждений при успешной проверке), вашими бонусами спасбросков, а КД как минимум 22. Ваш модификатор Интеллекта прибавляется к КД руки вместо модификатора Ловкости. Рука имеет от 1 до 4 хит-поинтов, то же число, что вы теряете при ее создании.

Спроецированный Образ

Иллюзия (Тень)

Уровень: Брд 6, Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Один теневой двойник

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Воля неверие (при взаимодействии)

Устойчивость к Магии: Нет

Вы черпаете энергию из Теневого плана для создания квазиреальной иллюзорной версии вас. Образ выглядит-ит, звучит и пахнет как вы, но он неосзаем. Проекция повторяет ваши действия, включая речь, если вы не прикажете ей действовать по другому (действие равно передвигению).

Вы можете видеть его глазами, слышать его ушами как если бы стояли там, где находится он, и в свой ход вы можете переключаться от его чувств к своим и наоборот свободным действием. Пока вы используете его чувства, ваше тело полностью слепо и глухо.

По желанию, любое заклинание с диапазоном прикосновения или больше может происходить от образа, а не от вас. Спроецированный образ не может сам активировать заклинания, кроме иллюзорных. Заклинания работают как обычно, несмотря на то, что исходят от спроецированного образа.

Объекты поражаемы спроецированным образом так, будто они успешно прошли свои спасброски Воли.

Вы должны поддерживать линию эффекта с образом все время. Если линия эффекта прерывается, заклинание заканчивается. Если Вы используете *дверь измерений, телепорт, смещение планов* или подобное заклинание, это нарушает линию эффекта, и заклинание заканчивается.

Материальный Компонент: Маленькая копия вас (кукла), стоимостью изготовления 5 зм.

Статус

Ворожба

Уровень: Жр 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Одно касаемое существо за три уровня заклинателя

Длительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Если вам вдруг понадобится наблюдение за отделившимися товарищами от

команды, то заклинание *статус* поможет вам узнать их местоположение и общее состояние здоровья. Вы получите информацию о направлении и расстоянии до точки их местоположения и информацию об их состоянии куда входит следующие: безоружен, ранен, беспомощен, уставший, без сознания, умирает, отравленный, заболевший, в замешательстве и тому подобное. Расстояние между заклинателем и целью не имеет значения, за исключением тех случаев когда цель находится на другом плане. Если субъект уходит на другой план или погибает, заклинание перестает взаимодействовать с ним.

Статуя

Превращение

Уровень: Маг/Чар 7

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 час./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Это заклинание превращает субъекта в твердый камень, со всей одеждой и снаряжением которые были на нем. В форме статуи субъект получает прочность 8. Субъект полностью сохраняет свои хит-поинты.

Субъект продолжает нормально слышать, видеть и чувствовать запах всего что происходит вокруг него, но ему не требуется ни пищи, ни воздуха. Ощущения ограничиваются теми, которые могут повлиять на твердую гранитную оболочку статуи. Удар топором равносильна для статуи небольшой царапине, однако отламывание одной из рук статуи, может повлечь за собой серьезные повреждения.

Субъект может приобрести свой нормальный вид, а затем при желании вновь стать статуей (свободное действие), до тех пор пока заклинание действует.

Материальный Компонент: Известь, песок и капля воды перемешанные железным гвоздем или шпилькой.

Стена Ветра

Заклятие [Воздух]

Уровень: Воздух 2, Дрд 3, Жр 3, Маг/Чар 3, Рджд 2

Компоненты: В, С, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Стена площадью в 3 м/уровень в длину и 1,5 м/уровень в высоту (О)

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Появляется невидимая вертикальная завеса из ветра. Она толщиной 0,6 м и значительной силы. Ее шумный порыв способен сдуть прочь птицу размером меньше орла, или вырвать бумаги и подобные материалы из рук неосторожного субъекта. (Рефлекс позволяет существу удержать в захвате свои вещи). Крошечные и Маленькие летающие существа не способны пройти сквозь барьер. Легкие материалы и одежда вздымаются вверх когда попадают в зону действия *стены ветра*. Стрелы и арбалетные заряды отшвыриваются назад и не попадают в цель, в то время как

прочее оружие с диапазоном имеет 30% шанс промаха. (Бульжник метнутый великаном, снаряд из осадной машины, или прочие массивные стрелковые орудия не подвержены этому эффекту). Газы и большинство газовых орудий дыхания и существа в газообразной форме не способны пройти сквозь стену (хотя это не барьер для бестелесных существ).

Хотя стена должна быть по форме вертикальной, вы можете придавать ей любую продолжительную форму вдоль поверхности земли. Вполне возможно создать цилиндрические или квадратные стены ветра, которые будут замкнутые по своему периметру. Заклинатель 5-го уровня может создать стену длиной 15 м и высотой 7,5 м, что достаточно для образования цилиндра с диаметром 4,5 м

Волебный Материальный Компонент: Крошечный веер, и перо эзотического создания.

Стена Железа

Заклятие (Созидание)

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Железная стена площадью в

1,5 м.²/уровень; смотрите текст

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Вы создаете вертикальную плоскую стену из железа. Эта стена может быть использована, для того, чтобы перекрыть проход или закрыть пролом, стена сама вставляет себя в окружающий не живой материал, если есть в распоряжении достаточная зона поражения. Стена не может быть создана в клетках занимаемых существами или другими объектами. Она всегда является плоскостью, хотя ее края могут принимать необходимую форму для заполнения пространства.

Стена железа составляет в толщину 2,5 см за уровень заклинателя. Вы можете удвоить площадь стены, уменьшив ее толщину в два раза. Каждая 1,5 м часть имеет 30 хит-поинтов за каждые 2,5 см толщины и прочность 10. Та часть стены, у которой количество хит-поинтов снижено до 0 разрушена. Если существо пытается разрушить стену одной атакой, то КС для проверки Силы будет 25+2 за каждые 2,5 см толщины.

Если вы создаете стену в месте, не имеющем горизонтальной опоры, то стена упадет, и раздавит всех, кто находился под ней. Стена может упасть в любую сторону с 50% шансом, если ее не будут толкать. Существа могут толкнуть стену в одном направлении, а не дать ей упасть в случайную сторону. Для этого существо должно пройти проверку Силы против КС 40. Существа, находящиеся в том месте, куда падает стена могут попытаться увернуться, пройдя успешный спасбросок Рефлекса. Все Большие или меньшие существа, провалившие проверку переносят по 10d6 повреждений. Стена не может повредить существ Огромного и большего размеров.

Как и всякий металл, стена из железа подвержена действию природных явлений вроде ржавчины, перфорации и прочих природных проявлений.

Материальный Компонент: Небольшой кусочек железной пластины, плюс немного золотой пыли стоимостью 50 зм. (0,45 кг золотой пыли).

Стена Камня

Заклятие (Созидание) [Земля]
Уровень: Дрд 6, Жр 5, Земля 5, Маг/Чар 5
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Эффект: Каменная стена площадью в 1,5 м.²/уровень (О)
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Смотрите текст
Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание создает каменную стену, которая должна соединиться с каменной поверхностью. Она обычно используется, для того чтобы закрыть проход, портал или дорогу вашим врагам. *Стена камня* составляет 2,5 см в толщину за уровень заклинателя и площадь 1,5 м.² за уровень заклинателя. Вы можете удвоить площадь стены уменьшив ее толщину. Стена не может быть создана в клетках занимаемых существами или другими объектами.

В отличие от *стены железа*, вы можете создавать каменные стены практически любой формы. Создаваемая стена не обязательно должна быть вертикальной или иметь под собой твердую опору; она должна быть связана и поддержана любым имеющимся фундаментом. Она может быть использована в качестве моста через пропасть или как рампа. Если пропасть превышает в длине 6 м то тогда вам понадобится применить опоры и сделать её арочной. Это условие снижает площадь поверхности заклинания на половину. Так маг 20-го уровня может создать мост площадью из 10-ти 1,5 м.² клеток. Стена может иметь дополнительную форму, что позволит ей иметь зубцы, бойницы, и т.д., но это также понижает её площадь.

Как и любая другая обычная каменная стена, эта тоже может быть разрушена при помощи заклинания *дизинтеграция*, или обычным способом выламывания. Каждые 1,5 м.² стены имеют 15 хит-поинтов на каждые 2,5 см толщины и прочность 8. Та часть стены, у которой количество хит-поинтов снизилось до 0 разрушена. Если существо пытается разрушить стену одной атакой, то КС проверки Силы будет равен 20+2 за 2,5 см толщины.

Вы можете, хотя и с достаточными трудностями попытаться заключить ваших врагов внутри или под стеной, принимается, что стена имеет такую форму, что может задержать их. Существа могут избежать поимки, пройдя успешный спасбросок Рефлекса.

Волшебный Материальный Компонент: Небольшой кусочек гранита.

Стена Льда

Заклятие [Холод]
Уровень: Маг/Чар 4
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Эффект: Непроницаемая плоскость льда площадью в 3 м.²/уровень или полусфера из льда с радиусом 0,9 м+0,3 м /уровень
Длительность: 1 мин./уровень
Спасбросок: Рефлекс нейтрализует;

смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание создает непроницаемую плоскость льда или полусферу из льда, в зависимости от выбранного варианта заклинания. *Стена льда* не может быть применена на области занятой какими-либо объектами или существами. Ее поверхность должна быть непрерывной и целой в момент создания. Каждое существо оказавшееся в области создания стены льда, должно бросить спасбросок Рефлекса, для того чтобы нарушить ход заклинания. Если спасбросок успешен, то заклинание авто-магически провалено. Огонь, включая заклинание *шар огня* и дыхание красного дракона способны растопить *стену льда*, и наносят полные повреждения (тогда как объекты получают лишь половину). Внезапное расплавление стены льда приводит к появлению в воздухе густого облака пара, которое рассеивается спустя 10 минут.

Плоскость Льда: Обширный пласт, твердого, плотного льда заполняет пространство. Толщина стены составляет 2,5 см за уровень заклинателя. Он покрывает площадь равную 3 м.² за уровень заклинателя (так, маг 10 уровня может создать стену льда длиной 30 м и высотой 3 м или длиной 15 м и высотой 6 м или какие либо другие комбинации параметров длины и высоты, площадь которых не превысит 300 м.²). Стена может иметь любые очертания по всей своей длине. Однако вертикальная стена, должна обязательно иметь под собой опору, а горизонтальная или наклонная стена должна простираться до двух противоположных сторон.

Стена первоначально по своей природе выполняет защитную роль. У каждой 3 м.² части стены по 3 хит-поинта за каждые 2,5 см толщины. Любое существо может автоматически атаковать стену. Та часть стены, количество хит-поинтов которой было сведено к 0, автоматически разрушается, образуя брешь. Если существо пытается разрушить стену одной атакой, то КС для проверки Силы будет 15+уровень заклинателя.

Даже в том случае, если стена была пробита, высвобождается порыв очень холодного воздуха. Любое существо (включая того кто создал брешь), которое проходит сквозь этот пролом получает 1д6+1 за уровень заклинателя, повреждений холодом (без спасбросков).

Полусфера: Стена принимает форму полусферы радиус которой равен 0,9 м +0,3 м за уровень заклинателя. Таким образом, заклинатель 7-го уровня может создать полусферу радиусом 3 м. Полусферу гораздо сложнее пробить, однако она не наносит повреждений, так как это делает стена льда, когда кто либо проходит сквозь нее.

Материальный Компонент: Маленький кусочек кварца или подобного горного кристалла.

Стена Огня

Заклятие [Огонь]
Уровень: Друид 5, Маг/Чар 4, Огонь 4
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Эффект: Непроницаемая стена пламени

высотой в 6 м/уровень или кольцо огня с радиусом 1,5 м/2 уровня и высотой 6 м
Длительность: Концентрация+1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Да

Вырастает неподвижная, ярко горящая завеса фиолетово-сверкающего пламени. Одна выбранная вами сторона стены посылает волны жара, наносящих 2д4 пункта огненных повреждений существам расположенным на расстоянии 3 м от стены и 1д4 повреждений существам стоящим на расстоянии от 3 до 6 м. Огненная стена может проводить по одной подобной атаке в течение каждого раунда, первый раз она наносит в момент сотворения, в ваш ход. Кроме того, каждое существо попытавшееся пройти сквозь стену получает 2д6 пунктов повреждения огнем +1 за каждый уровень заклинателя (максимум +20). Любая нежить получает двойные повреждения.

Если вы создаете стену в том месте, где находится какое либо существо, то оно получает повреждения как если бы попытались пройти сквозь нее.

Если какая либо 1,5 м часть стены получает в течение раунда более 20 повреждений холодом, то в стене образуется брешь. (Повреждения от холода не делаются на 4, как в случае с обычными объектами).

Данное заклинание может быть сделано постоянным при помощи заклинания *постоянство*. Если в постоянной стене огня была образована брешь при атаке холодом, то через десять минут после этого она будет восстановлена.

Волшебный Материальный Компонент: Маленький кусочек фосфора.

Стена Силы

Заклятие [Сила]
Уровень: Маг/Чар 5
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Эффект: Стена, чья площадь равна 3 м.²/уровень
Длительность: 1 раунд/уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Данное заклинание создает невидимую стену силы. Стена не может двигаться, она обладает иммунитетом ко всем видам повреждений и она защищена от действия эффектов большинства заклинаний, включая заклинание *рассеивание магии*. Однако такие заклинания как *дизинтеграция*, *жесткая ликвидация*, *сфера уничтожения*, или *разделение Мондеркайна*, немедленно разрушают ее. Никакое оружие дыхания или заклинания не смогут пересечь барьер в обоих направлениях, хотя такие заклинания как *дверь измерений* или *телепорт* и подобные им могут проникать сквозь барьер. Стена препятствует прохождению сквозь нее эфирных существ, а также материальных (хотя эфирные существа могут обойти стену пройдя под или над ней, через пол или потолок). Стена силы не препятствует действию атакам взглядом.

Заклинатель может сформировать из стены силы плоскость, чья площадь будет составлять 3 м.² за уровень заклина-

теля. Стена должна быть непрерывной и не иметь разрывов. Если ее поверхность пересекается, с каким либо существом или объектом, то заклинание не работает и будет потеряно.

Данное заклинание может быть сделано постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

Материальный Компонент: Щепотка пыли из прозрачного драгоценного камня.

Стена Шипов

Колдовство (Созидание)

Уровень: Дрд 5, Растение 5

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур-)

Эффект: Стена из шипастых кустов до 3 м.³/уровень (О)

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Заклинание *стена шипов* создает барьер из очень прочных, перепутанных кустов, которые усеяны острыми как иглы шипами размером с человеческий палец. Любое существо пытающееся силой пройти сквозь *стену шипов* переносит рубящее повреждение за раунд передвижения равное 25 минус КД существа. При этих вычислениях бонус Ловкости и уворачивания к КД не учитываются. (Существа, чей Класс Доспеха равен 25 без бонусов за Ловкость и Уворачивание, не переносят повреждений при контакте со стеной).

Вы можете сделать стену толщиной 1,5 м, что позволит создать вам стену с блоками размером 3 на 3 м толщиной 1,5 м, равные удвоенному количеству вашего уровня заклинателя. Это не оказывает эффект на повреждения наносимые шипами, но любое существо, пытающееся продрасть сквозь стену затратит больше усилий.

Существа могут медленно проходить сквозь стену проходя полнораундовым действием проверку Силы. За каждые 5 пунктов проверки превышающих 20, существо продрается на 1,5 м (до максимальной дистанции позволенной его скоростью). Например, существо получившее при проверке Силы 25, может передвинуться за раунд на 1,5 м. Конечно, передвижение, или попытки передвижения все также переносят повреждения от шипов, как отмечено выше. Существо пойманное в шипы может выбрать неподвижное пребывание, тем самым оно может избежать дополнительных повреждений.

Любое существо находящееся в зоне поражения заклинания в момент его активации, переносит повреждения будто оно вошло в стену и поймано внутри. Чтобы покинуть зону, оно должно или силой выбраться, или дожидаться пока не закончится заклинание. Существа со способностью проходить сквозь заросли, могут безболезненно проходить через *стену шипов* при нормальной скорости и без повреждений.

Стена шипов может быть медленно проломлена с помощью остроконечного оружия. За каждые 10 минут работы в стене появляется брешь глубиной 0,3 м. Обычный огонь не может повредить огонь, а магический сжигает стену за 10 минут.

Вопреки своей внешности, *стена шипов* не является по сути живым растением, поэтому она не поражаема заклинаниями воздействующими на растения.

Стереть

Превращение

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цели: один свиток или две страницы

Длительность: Мгновенное

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Стереть удаляет все магические или обычные надписи со свитков, или с одной или двух страниц бумаги, пергамента или подобной поверхности. С помощью этого заклинания вы способны удалять *взрывные руны*, *глиф опеки*, *болезненный знак змеи*, или *волшебную метку*, но не заклинания *иллюзорный шрифт* или *символ*. Не магические надписи автоматическим стираются вашим касанием, и материал чист. В противном случае шанс стирания не магических надписей 90%.

Магические надписи можно стереть лишь коснувшись их, а также успешно пройдя проверку уровня заклинателя (1d20+уровень заклинателя) против КС 15. (Выпадение на кубики 1 или 2 всегда обозначает неудачу проверки). Если вы потерпели неудачу при стирании *взрывных рун*, *глифа опеки* или *болезненного знака змеи*, вместо этого вы активируете их.

Стискающий Кулак Бигби

Заклятие [Сила]

Уровень: Маг/Чар 8, Сила 8

Компоненты: В, С, Ф/БФ

Это заклинание действует, как и заклинание *промежуточная рука Бигби*, за исключением того, что рука способна защищать себя, или атаковать противника которого вы указали. Парящая рука способна передвигаться на расстояние не более 18 м и в этом же радиусе она способна атаковать. Так как рука находится под вашим влиянием, её способность отслеживания или атаки невидимых или скрытых существ не лучше ваших.

Рука проводит одну атаку в раунд, и её бонус к броскам атаки равен вашему уровню заклинателя+модификатор вашего Интеллекта, Мудрости или Обаяния (соответственно для магов, жрецов, или чародеев), +11 из-за Силы руки – показатель Силы (33), –1 из-за Большого размера. Каждая атака руки наносит 1d8+11 пунктов повреждений, и любое ударенное существо должно сделать спасбросок Стойкости (спасбросок этого заклинания и является его КС) или же оно будет ошеломлено на 1 раунд. Нацеливание заклинания на новую цель, считается как действие равное передвижению.

В отличие от *промежуточной руки Бигби*, *стискающий кулак Бигби* способен защищать себя или применять стремительность против противника как это может сделать *неустойчивая рука Бигби*, но с бонусом +15 к проверке Силы.

Жрецы, которые активируют это заклинание, называют кулак в честь сво-

его божества – к примеру, *стискающий кулак Пелора*.

Волшебное Фокусирование: Кожаная перчатка.

Страх

Некромантия [Страх, Влияние на Разум]

Уровень: Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 3 метра

Зона: Конусообразный взрыв

Длительность: 1 раунд/уровень или 1

раунд; смотрите текст

Спасбросок: Воля частично

Устойчивость к Магии: Да

Невидимый конус страха заставляет каждое живое существо, которое не прошло проверку Воли, в зоне поражения впасть в панику. Если напуганное существо загнано в у гол, оно в страхе съживается. (Смотрите *Руководство Мастера Подземелий* для дополнительной информации о напуганных существах). Если Воля пройдена успешно, то тогда существо впадает в шок на 1 раунд.

Материальный Компонент: Или куриное сердце, или белое перо.

Стрела Пламени

Превращение [Огонь]

Уровень: Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 уровня)

Цель: Пятьдесят стрелковых снарядов, все из которых должны быть в контакте друг с другом в момент активации заклинания

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы превращаете боеприпасы (такие как: стрелы, арбалетные стрелы, сюрикены или ядра для пращи) в огненные снаряды. Каждый снаряд наносит дополнительно 1d6 повреждений огнем любой цели в которую он попал. Поджигающий снаряд запросто поджигает любой воспламеняющийся объект или здание, но не воспламеняет существо в которое он попал.

Материальный Компонент: Капля масла и небольшой кусочек кремня.

Струя Звука

Заклятие [Звук]

Уровень: Брд 2, Жр 2

Компоненты: В, С, Ф/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Зона: Расширение с 3 м радиусом

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость частично

Устойчивость к Магии: Да

Вы заполняете выбранное пространство жуткой какофонией. Любое существо в этой зоне получает 1d8 пунктов повреждений звуком и обязано пройти спасбросок Стойкости, или быть ошеломленным на 1 раунд.

Существа не способны слышать, не подвергаются эффекту ошеломления, однако все равно переносят 1d8 повреждений от звука.

Волшебное Фокусирование: Музыкальный инструмент.

Стук

Превращение

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: 1 дверь, ящик или сундук в зоне до 3м²/уровень

Длительность: Мгновенно; смотрите текст

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Стук открывает застрявшие, замкнутые, удерживаемые и волшебным образом запертые замки. Он открывает тайные двери, а также запертые или содержащие ловушки ящики и сундуки. Он также ломает наручники и цепи (если они замкнуты). Если используется для взлома волшебного замка, то заклинание не ломает магический замок, а приостанавливает его действие на 10 мин. Во всех других случаях двери не запираются и не застревают снова, после применения заклинания. Стук воздействует на запертые брусом ворота или другие подобные устройства (как подъемные ворота), а также не действует на веревки, виноградные лозы и т.д. Его эффект ограничен в пространстве. Заклинатель третьего уровня может активировать стук на дверь размером 9 кв. или менее (например, стандартная дверь 1,2×2,1м). Каждое заклинание может устранить до двух препятствий. Т.е., если дверь заперта, закрыта и удерживается, или же заперта на четыре замка, чтобы открыть её понадобится 2 заклинания стука.

Сфера Невидимости

Иллюзия (Чары)

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М

Это заклинание работает как невидимость, но создает невидимую сферу вокруг существ в пределах 3 метров от получателя заклинания. Центр эффекта передвигается вместе с получателем.

Те, на кого воздействует заклинание, могут видеть себя и друг друга. Любое невидимое существо, покинувшее пределы диапазона, становится видимым, но те, кто зашел в эту область уже после активации заклинания, не становятся невидимыми. Невидимые существа (но не получатель), которые проводят атаку, рассеивают невидимость только для себя. Если получатель атакует, то действие сферы невидимости заканчивается.

Сфера Неуязвимости

Защита

Уровень: Маг/Чар 6

Это заклинание функционирует как ограниченная сфера неуязвимости, за исключением того, что она также не пропускает заклинания и магические эффекты 4-го уровня.

Сфера Неуязвимости, Ограниченная

Защита

Уровень: Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 3 м

Зона: Сферическое излучение с 3-м радиусом, центр на вас

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вас окружает неподвижная, слабо мерцающая, магическая сфера, которая не пропускает все эффекты заклинаний 3-го уровня и ниже. Зона поражения или эффект таких заклинаний не включает в себя зону малой сферы неуязвимости. Такие заклинания всегда терпят неудачу, когда нацелены на цель внутри сферы. Не пропускаемые эффекты включают в себя магические эффекты, способности и заклинания от предметов. Однако любой тип заклинаний может быть активирован через или вокруг магической сферы. Заклинания 4-го уровня или выше не останавливаются сферой, а также заклинания, которые оказывали эффект до того, как была активирована сфера. Сферу можно снять с помощью нацеленного заклинания рассеивание магии, но не с помощью зонального рассеивания магии. Вы можете покинуть и возвращаться сферу без помех.

Отметьте себе, что эффекты заклинаний не прерываются до тех пор, пока они не входят в пределы сферы, а даже тогда, они не полностью рассеяны, а значительно подавлены. Например, существа внутри сферы все также будут видеть зеркальное отображение созданное заклинателем вне сферы. Если этот заклинатель войдет потом в сферу, образы погаснут, и вновь появятся когда он выйдет из зоны сферы. Как и заклинатель стоящий в пределах зоны действия заклинания свет будет получать достаточное количество освещения для видимости, хотя часть зоны действия заклинания свет внутри сферы не будет освещаемой.

Если указанное заклинание имеет более чем один уровень зависимости от активирующего класса персонажа, используйте соответствующий уровень при определении, останавливает ли это заклинание малая сфера неуязвимости или нет.

Материальный Компонент: Стеклоянная или кристаллическая бусинка, которая разбивается по истечении заклинания.

Тайный Сундук Леомунда

Колдовство (Призыв)

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 10 мин.

Диапазон: Смотрите текст

Цель: 1 сундук и 0,3 м³ предметов/уровень заклинателя

Длительность: 60 дней или до прекращения

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы прячете сундук в Эфирном Плани на 60 дней и можете вернуть его по желанию. Сундук вмещает до 0,3 м³ предметов за уровень заклинателя (не зависимо от настоящего размера сундука, который примерно 0,9×0,6×0,6 м). Если в сундук помещаются живое существо, есть 75% шанс, что заклинание не сработает. Спрятанный сундук можно вернуть,

просто сконцентрировавшись (стандартное действие) на этом сундуке, и он появится рядом с вами.

Сундук должен быть очень хорошо сделанным, дорогим, изготовленным мастером специально для вас. Если он сделан из дерева, то оно должно быть черным, розовым, сандаловым или из тика, а углы, гвозди, и замок должны быть из платины. Если он сделан из слоновой кости, то его аксессуары – из золота. Если он сделан из бронзы, меди или серебра, то оформление должно быть серебряным или электриновым (драгоценный металл). Стоимость этого сундука не менее 5000 зм. Когда он будет изготовлен, вам необходимо сделать крошечную копию (из того же материала и с точностью до деталей), так чтобы миниатюра могла точно воспроизводить оригинал (стоимость копии 50 зм). У вас может быть только одна пара таких сундуков – даже заклинание желание не увеличивает их количество. Сундук не является магическим, но его можно запереть на замок, опеки и т.д., как с обычным сундуком.

Чтобы спрятать сундук, нужно активировать заклинание, касаясь обоих сундуков. Сундук перемещается в Эфирный План. Копия необходима вам, чтобы вернуть его обратно.

Спустя 60 дней существует накопительный шанс 5% в день, что сундук полностью затеряется. Если миниатюрная копия утеряна или уничтожена, невозможно вернуть большой сундук назад, даже при помощи желания, хотя его можно найти, отправившись в междупланарное путешествие.

Живые вещи в сундуке должны есть и спать, они состариваются нормальным способом, и умирают, если у них заканчивается пища, воздух вода, или иное, необходимое для жизнеобеспечения.

Фокусирование: Сундук и его миниатюрная копия.

Тайное Убежище Леомунда

Колдовство (Созидание)

Уровень: Брд 4, Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М, Ф; смотрите текст

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Ближний (7,5 м +1,5 м/2 ур.)

Цель: Здание площадью 6 м²

Длительность: 2 часа/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы колдуете прочное здание или домик, которое сделано из материала наиболее доступного в зоне активации – камень, древесина или (хуже всего) земля/дерн. Пол помещения чистый и сухой. Во всех отношениях домик принимается как нормальное здание, с прочной дверью, двумя закрываемыми окнами, и небольшим камином.

В убежище нет обогревающих или охлаждающих источников (помимо других природных изоляционных качеств). Поэтому его необходимо отапливать как нормальное помещение, а чрезвычайная жара неблагоприятно будет оказывать эффектов на обитателей. Однако здание обеспечивает достаточную защиту, оно настолько же прочное, как и обычное каменное здание, вне зависимости от изготовленного материала. Помещение противостоит пламени будто оно изготовлено из камня. Оно не восприимчиво к обычным стрелковым снарядам (но

только не к тем, которые выпускают из осадных машин или метаемые великанами).

Дверь запираема, и даже дымоход оснащен защитой от проникновения, оба наделены *волебными замками*, а на последнем расположена металлическая решетка на вершине, и сужающаяся труба. В дополнение, все три зоны оснащены заклинанием *тревога*. И наконец, для обеспечения услуг внутри здания, для вас призывается *невидимый слуга*.

Секретное убежище: расположенная простая мебелька – восемь коек, стол на подпорках, восемь стульев и письменный стол.

Материальный Компонент: Плоский кусок камня, подробленная известь, несколько горстей песка, смоченных водой, и несколько щепок дерева. Все это должно быть перемешено с компонентами заклинания *невидимый слуга* (веревкой и кусочком дерева), если вы хотите эффекты от этого заклинания.

Фокусирование: Фокусирование для заклинания *тревога* (серебряная проволока и крошечный колокольчик), если хотите эффекты от этого заклинания.

Танцующие Огни

Заклятие [Свет]

Уровень: Брд 0, Маг/Чар 0

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: До четырех ярких огоньков, все в пределах зоны с радиусом в 3 м

Длительность: 1 минута (П)

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

В зависимости от выбранной вами версии заклинания, эффекты могут быть разными. Можно создать от одного до четырех огней, каждый из которых соответствует факелу или фонарю (излучая такой же свет), или вы можете придать им форму светящихся сфер (которые выглядят как волшебные огоньки), или одну ярко пылающую размытую гуманоидную фигуру. *Танцующие огни* должны находиться в пределах зоны с радиусом 3 м, но в остальном они полностью подчиняются вашим приказам (не требует никакой концентрации), передвигаясь как вы укажете: вперед, назад, вверх, вниз и тому подобное. Огни можно перемещать на расстояние до 30 м за раунд. Огни погаснут, если расстояние между вами и ними превысит допустимый диапазон заклинания.

Заклинание *танцующие огни* можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

Телекинез

Превращение

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Цель или Цели: Смотрите текст

Длительность: Концентрация (до 1 раунд/уровень) или мгновенно; смотрите текст

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект) или Нет; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (объект); смотрите текст

Вы можете перемещать объекты или существ, сконцентрировавшись на них. В зависимости от выбранного варианта, заклинание может обеспечить тихой, продолжительной силой, предоставляющей возможность совершать различные боевые маневры или вызвать один короткий но очень сильный удар.

Продолжительная Сила: Продолжительная сила телекинеза способна перемещать объекты не тяжелее 11,25 кг. за уровень заклинателя (максимум 168,8 кг. на 15 уровне) на расстояние до 6 м за уровень заклинателя. Существо, может нейтрализовать эффект на объекте, который оно удерживает, пройдя успешный спасбросок Воли или применив устойчивость к магии.

Этот вариант заклинания длится в течение 1 раунда за уровень заклинателя, однако если концентрация будет нарушена, то заклинание будет окончено. Захваченный вес можно перемещать как по вертикали, так и по горизонтали, а также в обоих направлениях. Объект не может быть перемещен за пределы зоны действия заклинания. Заклинание заканчивается, если объект был насильно вытолкнут за пределы радиуса действия заклинания. Если вы по какой либо причине утратите концентрацию над заклинанием, объект упадет или остановится.

Любой объект имеющий определенную массу, может подвергаться манипуляции со стороны заклинателя как если бы последний использовал для этого свою руку. Например, вы можете нажать на рычаг или потянуть за веревку, вернуть себе упавший ключ или повернуть другой объект и тому подобное, но в пределах допустимого веса. Вы даже можете попытаться завязать или развязать узел, однако такие тонкие манипуляции требуют проверок Интеллекта, КС которых определяет МП.

Боевые маневры: Один раз в раунд вы можете применить *телекинез* для того чтобы совершить следующие действия: провести напор, обезоружить, провести захват (включая возможность прижать), или опрокинуть. Эти действия работают как обычно, за исключением того, что вы не провоцируете благоприятных атак со стороны противника, вы используете ваш уровень заклинателя вместо вашего базового бонуса атаки (разоружение, захват), а там где требуется проверка основных параметров (Сила или Ловк) применяется бонус вашего Интеллекта (если вы маг) или Обаяния (если вы чародей). Провал проверки (например разоружения или поджоги), не вызывает никакой ответной проверки со стороны вашей цели. Против этих действий нет спасброска, однако сопротивление магии действует как обычно. Этот вариант заклинания длится в течение 1 раунда за уровень заклинателя, однако если концентрация будет нарушена, то заклинание будет закончиться.

Сильный Удар: Вся энергия заклинания может быть потрачена в течение одного раунда. Вы можете бросить один объект или существо за каждый уровень заклинателя (максимум 15), которые находятся в радиусе действия и все что находится в 3 м друг от друга в цель, которая расположена в 3 м/уровень заклинателя от объектов. Можно бросать объекты массой от 11,25 кг. за уровень заклинателя (максимум 168,8 кг. на 15-м уровне).

Вы должны провести бросок атаки (за каждое бросаемое вами существо или объект), для того чтобы повредить цель, используя для этого ваш базовый бонус атаки+модификатор Интеллекта (если вы маг) или модификатор Обаяния (если вы чародей). Оружие причиняет обычное повреждение (без дополнительных бонусов за Силу; заряды арбалета и стрелы, при таком применении наносят повреждение как кинжалы). Остальные объекты наносят один пункт повреждений за каждые 11,5 кг. веса (для менее опасных объектов вроде бочки) и 1d6 пунктов вреда за каждые 11,25 кг. (для твердых и плотных объектов вроде каменной плиты).

Существа, которые были сбиты с ног под воздействием веса несущего заклинанием могут быть отброшены в сторону, однако имеют шанс на спасбросок Воли (и устойчивость к магии) для того чтобы игнорировать эффект заклинания. Если существо было брошено и сталкивается с твердой поверхностью, то оно переносит 1d6 пунктов повреждений будто упало с высоты 3 м

Телекинетическая Сфера Отилюка

Заклятие [Силовое]

Уровень: Маг/Чар 8

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)

Эффект: Сфера диаметром 0,3 м/уровень, с центром на существе или объекте

Длительность: 1 минута/уровень (П)

Спасбросок: Рефлекс нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Это заклинание работает как *упругая сфера Отилюка*, но в придачу существа и объекты внутри этой сферы почти невесомы. Всё, что оказывается внутри *телекинетической сферы*, весит только 1/16 от своего нормального веса. Вы можете телекинетически поднимать в сфере то, что обычно весит 2250 кг. и менее. Максимальная дистанция телекинетического контроля составляет от вас среднее значение (30 м+3 м/уровень заклинателя), после того как в сферу помещено её содержимое.

Концентрируясь на сфере, вы можете перемещать объекты и существа в ней общим весом до 2250 кг. Вы можете начинать двигать сферу в раунд сразу после активации заклинания. Если вы концентрируетесь на этом (стандартное действие), вы двигаете сферу на 9 м/раунд. Если вы теряете концентрацию, сфера не двигается в этом раунде (на ровной поверхности) или начнет спускаться вниз (если на склоне), пока не достигнет ровной поверхности, или пока вы не восстановите концентрацию. Если Вы теряете концентрацию (добровольно или из-за провала проверки концентрации), вы можете её восстановить в ваш следующий ход или позже на протяжении длительности заклинания.

Сфера падает только на 18 м/раунд, то есть недостаточно быстро, чтобы причинить ущерб её содержимому.

Вы можете двигать сферу телекинетически, даже если сами находитесь в ней. **Материальные Компоненты:** Полусферическая частица чистого кристалла, соответствующая полукруглая капля клея и пара маленьких брусков магнита.

Телепатическая Связь Рари

Ворожба

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+ 1,5 м/2 ур.)

Цель: Вы+одно не сопротивляющееся существо/3 уровня на расстоянии друг от друга не более 9 метров

Длительность: 10 минут/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы устанавливаете телепатическую связь между собой и wybranнми добровольными существами, каждое из которых должно иметь значение Интеллекта 3 и выше. Каждое существо связано со всеми другими. Существа могут общаться телепатически между собой без посредства речи. Установка такой связи не дает никакой особой силы или влияния. Когда связь установлена, она работает на любом расстоянии (хотя не работает между планами).

По желанию Вы можете исключить себя из телепатической связи. Такое решение должно быть принято во время активации.

Телепатическая Связь Рари можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*, хотя постоянная связь устанавливается между двумя существами на одну активацию *постоянства*.

Материальные Компоненты: Кусочки скорлупы яиц от двух разных видов существ.

Телепорт

Колдовство (Телепортация)

Уровень: Маг/Чар 5, Путешествие 5

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично или касание

Цель: Вы или касаемые не сопротивляющиеся существа или объекты

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект) или Нет

Устойчивость к Магии: Нет и Да (объект)

Это заклинание мгновенно переместит вас в указанное место, расстояние до которого не превышает 160 км. за уровень заклинателя. Межпланарное путешествие с помощью этого заклинания невозможно. Вы можете переносить с собой объекты, которые не превышают вашей максимальной нагрузки. Кроме того вы можете взять с собой одно не сопротивляющееся Среднее или более мелкое существо (несущее снаряжение не превышающее его максимальную нагрузку) или его эквивалент (смотрите ниже) за каждые три уровня заклинателя. Большие существа равны двум Средним, Огромные равны двум Большим и так далее. Транспортируемые существа должны быть в контакте друг с другом и хотя бы одно из них должно быть в аналогичном контакте с вами. Как и во всех заклинаниях с личным радиусом воздействия, вам не требуется проходить проверки спасбросков или сопротивление заклинаниям. Только объекты, находящиеся в руках или экипированные другим существом проходят спасброски и проверки устойчивости к магии.

Вы должны иметь ясное представление о месте вашего назначения, а также о расстоянии, которое нужно преодолеть, для того чтобы туда попасть. Вы не сможете просто телепортироваться в шатер военачальника, если вам не известно где он находится, как выглядит или что в нем находится. Чем точнее будет ваш мысленный образ, тем больше шансов на то, что телепорт сработает. Достаточно трудно, а иногда и невозможно совершить телепортацию в зоны наполненные большим количеством магической или другой энергии.

Для того чтобы узнать насколько удачно прошла телепортация, необходимо совершить бросок d% и сверить результат с соответствующей таблицей представленной ниже.

Осведомленность: «Очень знакомое» это то место, в котором вы бывали очень часто, и где вы чувствуете себя как дома. «Хорошо Знаемое» это место, которое вы достаточно хорошо знаете, потому что бывали там, видели его или изучали его другими способами (например, применив заклинание *магическое слежение*) в течении по крайней мере 1-го часа. «Часто Посещаемое» это место, в котором вы бывали более одного раза, однако которое вам не слишком знакомо. «Увиденное Раз» это место, которое вы видели лишь один раз, возможно при помощи магии.

«Ложное Направление» это место, которое не существует на самом деле в таком виде в котором вы его представляли. Например, если вы изучали вражеский лагерь при помощи *магического слежения* и увидели ложное видение, или если место в которое вы отправляетесь уже не существует или изменилось настолько, что перестало быть для вас знакомым (например дом который сравнили с землей). В случае путешествия по ложному направлению, бросьте 1d20+80 вместо d% и определите результат по таблице, так как у вас нет истинного направления, и нет надежды правильно попасть.

На Цель: Вы появляетесь там, где хотели появиться.

Не На Цель: Вы появляетесь в месте удаленном на случайное расстояние в случайном направлении. Расстояние от цели равно 1d10×1d10% от преодоленного расстояния при телепортации. Например, вы попытались телепортироваться на расстояние равное 192 км., вы не попали на цель, и вы выбросили 5 и 3 при двух бросках d10, тогда вы появляетесь в 15% от целевой точки. В данном случае это составляет 28,8 км. МП определяет направление неизвестного места вашего появления случайно, броском 1d8, определив 1 как север, 2 как северо-восток, и так далее. Если вы телепортировались в какой либо прибрежный город и оказались в открытом море на расстоянии 28,8 км. от береговой линии, тогда у вас могут быть большие проблемы.

Подобная Зона: Вы попадаете в зону которая визуальнo или тематически схо-

же с местом, на которое вы нацелились. Волшебник решивший телепортироваться домой в родную лабораторию, может оказаться в лаборатории другого волшебника или в какой-нибудь алхимической лавке внешне похожей на его лабораторию. Как правило, вы появляетесь в наиболее близком соответствующем месте от вашей действительной точки назначения. Если МП не определяет никаких похожих мест в радиусе действия заклинания, то эффект телепортации считается не удачным.

Неудача: Вы и все те кто телепортировался вместе с вами оказываетесь «вышвырнутыми». Каждый из вас получает 1d10 пунктов повреждений, и вы перебрасываете кубики, для того чтобы определить, куда вас выбросило. Для этого используйте бросок 1d20+80. После каждой последующей неудаче персонаж получает дополнительные повреждения и должен снова перебросить результат.

Телепорт, Неограниченный

Колдовство (Телепортация)

Уровень: Маг/Чар 7, Путешествие 7

Это заклинание действует аналогично *телепорту*, за исключением того, что не имеет ограничения на расстояние и не обладает шансом на совершения ошибки. Кроме того, заклинателю не обязательно видеть место, в которое будет перемещен объект. Для успешного завершения заклинания достаточно чьего либо словесного описания или достаточно точной карты. Если сведения, которые вы получили о вашей цели были не точными или неверными (или возможно устаревшими), то вы исчезаете и через мгновение появляетесь в том же самом месте откуда начинали телепорт. Межпланарные путешествия не возможны.

Телепорт Объекта

Колдовство (Телепортация)

Уровень: Маг/Чар 7

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый объект размером 22,5 кг./уровень и 0,9 м.³/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Это заклинание работает аналогично заклинанию *телепорт* за исключением того, что вы телепортируете только объекты, а не себя. Существа или магические силы (такие как *разрывной замедленный шар огня*) не могут быть телепортированы.

При желании телепортируемый объект может быть отправлен на отдаленное место в Эфирный план. В этом случае место откуда объект был телепортирован будет слегка магическим до тех пор, пока предмет не будет возвращен. Успешное целевое *рассеивание магии* сактивированное на эту точку возвращает предмет назад с Эфирного Плана.

ТЕЛЕПОРТ

Осведомленность	На Цель	Не на Цель	Подобная Зона	Неудача
Очень знакомое	01–97	98–99	100	—
Хорошо знаемое	01–94	95–97	98–99	100
Часто посещаемое	01–88	89–94	95–98	99–100
Увиденное раз	01–76	77–88	89–96	97–100
Ложное направление (1d20+80)	—	—	81–92	93–100

Темновиденье

Превращение

Уровень: Рджр 3, Чар./Маг 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 час/уровень

Спасброски: Воля Нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Субъект получает возможность видеть в полной темноте в радиусе 18 м Темновиденье дает вам возможность видеть только в черно-белом цвете. Заклинание *темновиденье*, не дает вам возможности видеть в магической темноте.

Заклинание *темновиденье* можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

Материальные Компоненты: Щепотка сухой моркови или агата.

Темнота

Заклятие [Темнота]

Уровень: Брд 2, Жр 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, М/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый объект

Длительность: 10 минут/уровень (П)

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание заставляет объект излучать темноту в радиусе 6 м Все существа, попавшие в зону действия, получают 20% шанс промаха. Даже те существа, которые нормально видят в подобных условиях (темновиденье или зрение при низкой освещенности), получают 20% штраф, поскольку *темнота* создаваемая заклинанием имеет магическую природу. Обычные источники света (факелы, свечи, лампы и т. п.), не могут давать свет в области действия заклинания *темнота*, это же касается и заклинаний низкого уровня дающих свет (вроде заклинаний *свет* или *танцующие огни*). Заклинания высоких уровней, как, например *дневной свет* не подвержены действию эффектов заклинания *темнота*.

Если заклинание было наложено на небольшой объект который потом каким-то образом прикрыли, то эффект будет блокирован до тех пор пока объект снова не будет раскрыт.

Контрзаклинанием и рассеивающим заклинанием заклинания *темнота* является любое заклинание света того же уровня или выше.

Волшебные Материальные Компоненты: Кусочек меха летучей мыши и также капля смолы или кусочек угля.

Теневое Заклятие

Иллюзия (Тень)

Уровень: Бард 5, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Смотрите текст

Эффект: Смотрите текст

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Воля неверие (если взаимодействует)

Устойчивость к Магии: Да

Вы используете энергию из Плана Теней для образования квазиреальной иллюзорной версии заклинания школы

заклятия 4-го уровня или ниже мага или чародея. (Для заклинания с более, чем одним уровнем, используйте наиболее подходящее для вас.)

Заклинания, причиняющие повреждения, такие как *заряд молнии*, имеют обычные эффекты, исключая то, что подверженное им существо должно выполнить успешную проверку спасброска Воли. Каждое неверящее существо переносит только 1/5 повреждения от такой атаки. Если атака при успешном спасброске имеет кроме повреждения специальные эффекты, то их сила составляет 1/5 (если это подходит) или только 20% в зависимости от обстоятельств. Если *теневое заклятие* опознается, заклинание с повреждением причиняет только 1/5 (20% урона). Вне зависимости от результата спасброска на неверие, подверженному воздействию существу также позволены любые спасброски (или устойчивость к магии), которые предполагаются в симулируемом заклинании, но КС спасбросков устанавливается в соответствии с уровнем *теневого заклятия* (5-м), а не с обычным уровнем заклинания.

Эффекты, не причиняющие повреждений, такие как *порыв ветра*, имеют обычные эффекты, исключая тех существ, которые прошли удачное неверие против них. Против них заклинания не имеют никакого эффекта.

Объекты автоматически проходят успешную проверку спасброска Воли против этих заклинаний.

Теневое Заклятие, Увеличенное

Иллюзия (Тень)

Уровень: Маг/Чар 8

Это заклинание действует точно также как и *теневое заклятие*, за исключением того, что оно позволяет вам создавать частично реальные, иллюзорные версии заклинаний школы заклятия 7-го уровня или ниже мага или чародея. Если *увеличенное теневое заклятие* опознано, заклинание, причиняющее повреждения, наносит только 3/5 (60%) урона.

Теневое Колдовство

Иллюзия (Тень)

Уровень: Бард 4, Маг/Чар 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Смотрите текст

Эффект: Смотрите текст

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Воля неверие (если взаимодействует); различные; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да; смотрите текст

Вы используете материал из Плана Теней для образования квазиреальных иллюзий одного или более существ, объектов или сил. *Теневое колдовство* способно подражать любому заклинанию из школы колдовства мага или чародея (призыв) или колдовства (созидание) 3-го уровня или ниже. *Теневое колдовство* фактически лишь на одну пятую (20%) равна по силе реальным вещам, хотя существа поверившие в неё, верят что они поражаются по полному эффекту.

Любое существо, которое вступило во взаимодействие с наколдованным объектом, силой или существом, может

пройти проверку Воли, что различить его истинную природу.

Заклинание наносящие повреждения, такие как *кислотная стрела Мельфа*, наносит свои нормальные эффекты, если только существо не прошло успешно проверку спасброска. Каждое не поверившее существо переносит лишь одну пятую часть повреждений от атаки (20%). Если во атака наносит не повреждающий эффект, то тогда шанс того что он сработает для не верящего 20%. Вне зависимости от результата спасброска неверия, поражаемое существо также имеет право пройти любой позволенный заклинанием спасбросок, но КС для у него установлен в соответствии с *теневым колдовством* (5-й уровень), а не обычным уровнем. В дополнение, любой эффект создаваемый *теневым колдовством* позволяет использование устойчивости к магии, даже если имитируемое заклинание в оригинале не позволяет этого.

Теневые объекты и вещества, такие как *скрывающий туман*, обладают нормальными эффектами, за исключением тех кто в них не поверил. Против не верящих существует лишь 20% шанс, что они в них поверят.

У теневого существа лишь одна пятая часть от его обычных хит-поинтов (вне зависимости, распознано оно как теневое, или нет). Оно наносит нормальные повреждения, и обладает обычными способностями и уязвимостями. Однако тому, кто распознал существо как теневое, переносит от его атак лишь одну пятую часть повреждений (20%), а те способности, что не наносят повреждений, сработают на оппоненте лишь в 20%. (Бросайте за каждое использование и для каждого поражаемого персонажа отдельно). Более того, бонусы к КД у теневого существа составляют лишь одну пятую (то есть +7 бонус дающий КД 17, сменится на новый +1 бонус, который даст КД 11).

Существо успешно прошедшее спасбросок видит *теневое колдовство* как прозрачные образы с размытыми, теневыми очертаниями.

Объекты автоматически успешно проходят свои спасброски Воли против этого заклинания.

Теневое Колдовство, Увеличенное

Иллюзия (Тень)

Уровень: Маг/Чар 7

Это заклинание действует точно также как и *теневое колдовство*, за исключением того, что оно способно дублировать любые заклинания мага и чародея из школы колдовства (призыв) и созидание) 6-го уровня и ниже. Иллюзорное колдовство наносит три пятых повреждений (60 %) тому, кто не верит, а эффекты от не повреждающих заклинаний могут сработать в 60%.

Теневое Перемещение

Иллюзия (Тень)

Уровень: Бард 5, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: 1 касаемое существо/уровень

Длительность: 1 час/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Чтобы использовать *теневое передвижение*, вы должны находиться в затененной зоне. Вы и любое существо, которого вы коснулись, перемещаетесь по извилистому пути теней на грани Материального Плана там, где он соседствует с Планом Теней. Эффект в значительной степени иллюзорен, но путь квазиреален. Вы можете брать с собой более чем одно существо (по вашему ограничению в уровне), но все должны касаться друг друга.

В зоне тени вы передвигаетесь со скоростью 80 км/час, двигаясь обычно на границе Плана Теней, но более быстро, чем в Материальном Плане. Поэтому вы можете использовать это заклинание, чтобы быстро путешествовать, вступая в План Теней, передвигаясь на необходимое расстояние, а затем возвращаясь обратно в Материальный План.

Так как граница реальности между Планом Теней и Материальным Планом размыта, вы не можете различить деталей ландшафта или местности, по которой вы путешествуете, во время перехода, а также вы не можете точно определить когда путешествие закончится. Невозможно точно определить расстояние, что делает это заклинание практически бесполезным для выслеживания или шпионажа. Более того, когда эффект заклинания заканчивается, вы оказываетесь в 1d10×30 метров в случайном горизонтальном направлении от желаемого пункта назначения. Если это перемещение помещает вас внутрь сплошного объекта, то вы оказываетесь еще в 1d10×30 метров в том же направлении. Если вы опять попадаете внутрь сплошного объекта, то вы (и любые существа с вами) оказываетесь в ближайшем доступном пустом пространстве, то такая напряженная активность делает всех существ уставшими (без спасброска).

Теневое передвижение также может использоваться для путешествий в другие планы, граничащие с Планом Теней, но в этом случае вы должны пересечь План Теней, чтобы дойти до границы другого плана реальности. Пересечение Плана Теней требует 1d4 часа.

Любые существа, которые вы коснулись во время активации *теневого передвижения*, также могут пересекать границы Плана Теней. Они могут следовать за вами в путешествии через план или вернуться назад в Материальный План (шанс 50% для любых последующих результатов, если они потеряны или покинуты вами). Существа, не желающие следовать за вами в План Теней, проходят спасбросок Воли, чтобы успешно нейтрализовать эффект.

Тени

Иллюзия (Тень)
Уровень: Маг/Чар 9

Это заклинание действует точно также как и заклинание, *теневое колдовство*, за исключением того, что оно подражает заклинаниям мага и чародея 8-го уровня или ниже. Иллюзорное колдовство наносит четыре пятых повреждений (80%) тому, кто не верит, а эффекты от не повреждающих заклинаний могут сработать в 80%.

Тишина

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 2, Жр 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)

Зона: Излучение в радиусе 6 м с центром на выбранном существе, объекте или точке

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует;

смотрите текст или нет (объект)

Устойчивость к Магии: Да; смотрите текст или нет (объект)

После того как эффект данного заклинания вступает в силу, в выбранном колдующем месте наступает глубокая тишина. Все звуки останавливаются: общение становится невозможным, заклинания содержащие соматический компонент не могут быть использованы, и ни один звук не сможет войти или пересечь территорию которая находится под действием эффектов заклинания. Заклинание может быть нацелено как на неподвижные, так и на подвижные объекты. Если вы выберете целью какое либо существо и это существо начнет перемещаться вместе с ним. Существо не желающее подвергаться действию заклинания может попытаться пройти нейтрализующий спасбросок Воли или использовать свою устойчивость к магии (если есть). Обычные или магические предметы находящиеся в распоряжении существа, и зависящие от звука, получают возможность прохождения спасбросков и устойчивости к магии, но все остальные не находящиеся в чем либо распоряжении объекты не получают такой возможности. Это заклинание дает защиту от атак, основанных на звуке или языковым компоненте, таких как команда, очаровывающая песнь гарпии, *горн гибели*, и т.д.

Транс Животных

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум, Звуковое]

Уровень: Брд 2, Дрд 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 ур.)

Цели: Животные или магические звери с Интеллектом 1 или 2

Длительность: Концентрация

Спасбросок: Воля Нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Ваши пошатывающиеся движения и музыка (или пение или произношение текста) заставляют животных и магических зверей смотреть только на вас и ничего не делать. Только существа с Интеллектом 1 или 2 поддаются под эффект этого заклинания. Бросок 2d6 определяет общее количество КХП существ, которых вы загнипно-тизировали. Самые близкие цели выбираются первыми и так далее до предельного диапазона воздействия заклинания. К примеру, если Вадания оказывает влияние на 7 КХП животных и вблизи находится несколько волков с 2 КХП, то она воздействует лишь на трёх из них.

Животные обученные для охраны или нападения, магические звери и жуткие

животные проходят спасброски, животные, не обученные для защиты или нападения не проходят спасброски.

Трансформация Тенсера

Превращение

Уровень: Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 раунд/уровень

Вы фактически превращаетесь в боевую машину – сильную, быструю, прочную, более искусную в боевых навыках. Ваш мозг перестраивается, вы действуете как воин и не можете колдовать заклинания, даже из магических предметов.

Вы получаете бонус +4 бонус колдованности к вашим параметрам Силы, Ловкости и Телосложения, +4 природный бонус к КД, +5 бонус на спасброски Стойкости, а также квалификацию со всеми видами простого и военного оружия. Ваш базовый бонус атаки равняется вашему уровню персонажа (и может дать вам несколько атак в раунд).

Вы теряете возможность активировать заклинания, включая возможность использовать заклинания из магических предметов, так, будто заклинания более не присутствуют в вашем списке заклинаний класса.

Материальные Компоненты: *Снадобье силы быка*, которое вы должны выпить (эффекты которого складываются с эффектами вызываемыми заклинанием).

Тревога

Защита

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 1, Рджд 1

Компоненты: В, С, Ф/БФ

Время Активации: 1 стандартн. дейст.

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 ур.)

Зона Поражения: Эманация с радиусом в 7,5 м

Длительность: 2 часа/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Тревога – издаёт звуки умственной или явно-слышимой тревоги. Они раздаются каждый раз, как только существа Крошечных, или больших размеров входят в охраняемую область, или дотрагиваются до неё. Существа, произносящие пароль (установленный во время сотворения заклинания) не вызывают *тревоги*. Вы решаете во время активации заклинания, какая будет *тревога* Ментальная или Звуковая.

Ментальная Тревога: Ментальная *тревога* предупреждает вас (и только вас) так долго, как вы пребываете в пределах 1,6 км. от охраняемой зоны. Вы слышите звонкий единственный умственный сигнал, заставляющий вас просыпаться от нормального сна, но, в любом случае не мешает концентрации. Заклинание *тишина* не имеет эффекта на умственную *тревогу*.

Звуковая Тревога: Заклинание слышимой *тревоги* испускает громкий звон от ручного колокольчика, который можно ясно слышать в пределах радиуса 18 м охраняемой зоны. Этот радиус постепенно уменьшается на 3 м за каждую стоящую на пути звука закрытую дверь

и на 6 м за каждую последовательно стоящую стену. В тишине, звон, возможно, услышать более чем за 54 м вдали. Звон длится на протяжении 1 раунда. Создания внутри зоны заклинания *тишина* не слышат звон.

Эфирные или астральные существа не поднимают *тревоги*, если только незваный гость не приобретает материальное тело, до тех пор, пока находится в зоне воздействия.

Тревогу можно сделать постоянной с помощью заклинания *постоянство*.

Фокусирование: Крошечный колокольчик и кусочек качественной серебряной проволоки.

Туман для Разума

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 5, Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Туман расширяется в радиусе 6 м и в высоту 6 м

Длительность: 30 минут и 2д6 раундов; смотрите текст

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Заклинание создает тонкий туман, который ослабляет ментальную сопротивляемость тех, кто в него попал. Существа в *тумане* переносят штраф –10 к проверкам Мудрости и Воли. (Существа, сделавшие успешный спасбросок против тумана, больше ему не подвержены и не делают дальнейших спасбросков, даже если находятся в тумане). Пораженные существа переносят штрафы, пока остаются в тумане и еще 2д6 раундов после него. Туман постоянен, неподвижен и длится 30 минут (либо пока не развеян ветром).

Средний ветер (17,6 км./час) рассеивает туман за 4 раунда; сильный (33,6 км./час) – за 1 раунд.

Туман не густой и не препятствует обзору.

Убежище

Защита

Уровень: Жр 1, Защита 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Нет

Любой противник пытающийся атаковать на прямую, или каким-то другим путем опекаемое существо, даже в случае нацеливаемого заклинания, обязан пройти спасбросок Воли. Если спасбросок успешен, то противник атакует как обычно, не подвергаясь действию заклинания. Если нет, то противник теряет остаток своего действия, и на время действия заклинания больше не сможет нападать на данную цель. Те же, кто не пытаются атаковать цель, не подвергаются эффекту заклинания. Это заклинание не дает опекаемому существу защиту от атак или заклинаний поражающих зону. Опекаемый объект также не может атаковать, иначе он разрушает заклинание, однако не атакующие заклинания или действия можно выполнять свобод-

но. К примеру, если опекаемый – жрец, то он вполне может применять лечение, благословения, призыв существ и тому подобное.

Убийственное Облако

Колдовство (Созидание)

Уровень: Маг/Чар 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Эффект: Расширение облака с радиусом 6 м и высотой 6 м

Длительность: 1 мин./уровень

Спасброски: Стойкость Частично; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание аналогично заклинанию *облако тумана*, за тем лишь исключением что, туман имеет желтовато-зеленый цвет и плотно насыщен ядовитыми испарениями. Эти пары автоматически убивают любое существо с количеством КХП 3 и ниже (без спасброска). Живое существо с КХП от 4 до 6 будет убито если не совершит успешный спасбросок Стойкости (в этом случае оно теряет 1д4 пунктов параметра Телосложения в течение каждого раунда пребывания в зоне действия эффектов заклинания). Живое существо с КХП 6 или более получает 1д4 пунктов повреждения параметра Телосложения в течение каждого раунда пребывания в зоне действия эффектов заклинания (успешный спасбросок на Стойкость снижает повреждения на половину). Попытка задержать дыхание не поможет, однако существа обладающие иммунитетом к яду не будут подвержены действию ядовитых испарений.

В отличие от заклинания *облако тумана*, заклинание *убийственное облако* двигается от вас со скоростью 3 м в раунд. Таким образом облако формирует новое расширение, простираясь над поверхностью на расстояние 3 м от точки образования заклинания каждый новый раунд.

Поскольку образуемые испарения тяжелее чем воздух, то они постепенно опускаются к поверхности, даже в том случае если под ними окажется открытая нора или берлога; поэтому данное заклинание просто идеально подходит, например, для того чтобы уничтожить улья гигантских муравьев. Оно не может проходить сквозь жидкости и соответственно не может быть сотворено под водой.

Увеличить Персону

Превращение

Уровень: Маг/Чар 1, Сила 1

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 раунд

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/ур.)

Цель: Одно гуманоидное существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание заставляет мгновенно увеличиться в размерах гуманоидное существо, повышая его рост в два раза, а вес в восемь раз. Это повышение изменяет категорию существа на одну ступень вверх. Цель получает +2 бонус размера к Силе, –2 штраф размера к Ловкости (до

минимум 1), и –1 штраф к броскам атаки и КД, из повышения размера.

Гуманоидное существо, которое увеличилось до Большого размера занимает площадь 3 метра, и имеет природный диапазон поражения 3 метра. Это заклинание не изменяет скорость существа.

Если пространство доступного помещения не позволяет принять возможный размер, существо достигает максимально возможного размера и проводит проверку Силы (используя повышенную Силу), чтобы разломать любые препятствия для процесса увеличения. Если проверка неудачна, оно вынуждено остаться в рамках ограничения этого помещения, но не переносит при этом вреда – заклинание не может уничтожить существо путем увеличения его размера.

Все переносимое и удерживаемое существом снаряжение также увеличивается под эффектом заклинания. Рукопашное и стрелковое оружие наносит больше повреждений (смотрите Таблицу 2–2 в *Руководстве Мастера Подземелий*). Все остальные магические свойства изменениям не подвергаются. Любой *увеличенный* предмет который существо отдает или теряет (включая стрелковое или метательное оружие) мгновенно возвращается к своему нормальному размеру. Это означает, что метательное оружие наносит свое нормальное повреждение, а стрелковое наносит повреждение от размера оружия, из которого оно выстреливается. Магические свойства *увеличенных* предметов не повышаются, *увеличенный меч +1* так и сохраняет свой +1 бонус улучшенности, волшебная палочка размером с посох все также делает свои стандартные функции, снадобое размером с великана просто необходимо для существа такого размера, чтобы произвести нормально свои магические эффекты и т.д.

Несколько магических эффектов которые увеличивают размер не суммируются, что означает, что вы не можете применить второй раз это заклинание, чтобы ещё раз увеличить размер этого гуманоида после предыдущего увеличения.

Рассеивает и контрзаклинанием для *увеличить персону* является *уменьшить персону*.

Увеличить персону может быть постоянным, если его применить с заклинанием *постоянство*.

Материальный Компонент: Щепотка измельченного железа.

Увеличить Персону, Массовое

Превращение

Уровень: Маг/Чар 4

Цель: Одно гуманоидное существо/уровень, расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует точно также, как и *увеличить персону*, но за исключением того, что оно действует на нескольких существ.

Удар Пламени

Заклятие [Огонь]

Уровень: Война 5, Дрд 4, Жр 5, Солнце 5

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м +3 м/ур.)

Зона: Цилиндр (радиус 3 м, высота 12 м)

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлекс половина
Устойчивость к Магии: Да

Удар пламени создает вертикальную колонну божественного пламени, которое с гулом устремляется вниз. Заклинание наносит 1d6 повреждений за уровень заклинателя (максимум 15d6). Половина повреждения от огня, а вторая половина повреждения — результат проявления божественной силы, и поэтому не субъект понижения от устойчивости к огненным атакам, таким как *защита от энергии (огонь)*, *огненный щит (охлаждающий щит)* подобная магия.

Удержание Животного

Очарование (Внушение) (Воздействует на разум)
Уровень: Дрд 2, Животные 2, Рджр 2
Компоненты: В, С
Цель: 1 животное

Заклинание функционирует также, как и *удержание персоны* за исключением того, что воздействует на животных, а не на гуманоидов.

Удержание Персоны

Очарование (Внушение) (Воздействует на разум)
Уровень: Брд 2, Жр 2, Маг/Чар 3
Компоненты: В, С, Ф /БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30м.+3м./ур.)
Цель: 1 гуманоидное существо.
Длительность: 1 раунд/уровень (П); смотрите текст
Спасбросок: Воля нейтрализует; смотрите текст
Устойчивость к Магии: Да

Субъект становится парализованным и застывшим на месте. Он остается в сознании и может дышать, но не может выполнять никаких действий, даже говорить. Каждый раунд в свой ход субъект может попытаться сделать новый спасбросок, чтобы освободиться от чар. Это полнораундовое действие и не провоцирует благоприятную атаку.

Летающие существа, когда парализованы, не могут взмахивать крыльями и падают. Плавающие не могут плыть и тонут.

Волебное Фокусирование: Маленький прямой кусок железа.

Удержание Персоны, Массовое

Очарование (Внушение) (Воздействует на разум)
Уровень: Маг/Чар 7
Цель: Одно или более гуманоидных существ на расстоянии друг от друга не более 9 м

Заклинание действует как *удержание персоны* за исключением того, что отмечено выше.

Удержание Портала

Защита
Уровень: Маг/Чар 1
Компоненты: В
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30м.+3м./ур.)
Цель: 1 портал размером до 6 м²/уровень
Длительность: 1 минута/уровень (П).
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание магически удерживает закрытыми любую дверь, ворота, окно или ставни из дерева, металла или камня. Магическое воздействие на портал такое, как если бы он был надежно закрыт и крепко заперт. Заклинание *стук* или удачное *рассеивание магии* может нейтрализовать это заклинание. Для портала под воздействием этого заклинания добавляется +5 к нормальному КС, чтобы открыть его силой.

Удержание Чудовища

Очарование (Внушение) (Воздействует на разум)
Уровень: Брд 4, Закон 6, Маг/Чар 5
Компоненты: В, С, М/БФ
Цель: 1 живое существо

Заклинание функционирует также, как и *удержание персоны* за исключением того, что воздействует на любое живое существо, провалившее свой спасбросок Воли.

Волебный Материальный Компонент: 1 твердая металлическая пластинка или палочка величиной с ноготь.

Удержание Чудовища, Массовое

Очарование (Внушение) (Воздействует на разум)
Уровень: Маг/Чар 9
Цель: 1 или более существ, на расстоянии друг от друга не более чем 9 м

Заклинание действует также, как и *удержание персоны* за исключением того, что оно затрагивает нескольких существ и удерживает любое живое существо, провалившее свой спасбросок Воли.

Ужасное Увядание

Некромантия
Уровень: Вода 8, Маг/Чар 8
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Дальний (120м+12м/ур.)
Цель: Живые существа, не более чем в 18 м друг от друга
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Стойкость половина
Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание высасывает влагу из тела любого живого существа, причиняя 16 пунктов повреждения за уровень заклинателя (максимум 20d6). Оно особенно разрушительно для водных элементарей и растительноподобных существ, которые переносят 1d8 повреждений за уровень заклинателя (максимум 20d8).

Волебные Материальные Компоненты: кусочек губки.

Ужасающий Смех Таши

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]
Уровень: Брд 1, Маг/Чар 2
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Цель: Одно существо; смотрите текст
Длительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует
Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание вызывает у цели приступ неудержимого смеха. Смех мгновенно выпростает в настоящую истерику, заставляя цель буквально кататься по полу,

хватаясь за живот, чтобы не лопнуть. В таком состоянии субъект не может предпринимать никаких действий, но не принимается беспомощным.

Существо с уровнем Интеллекта 2 или ниже не подвержено действию эффекта этого заклинания. Существа чей тип (например гуманоид или дракон) отличается от типа заклинателя получают +4 бонус к спасброску, поскольку особенности их юмора могут значительно отличаться от обще принятых.

Материальные Компоненты: Крошечное пирожное, брошенное в цель и перо подброшенное в воздух.

Узнать Направление

Ворожба
Уровень: Брд 0, Дрд 1
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: Мгновенно

Вы немедленно узнаете направление, в котором находится север, относительно вашего текущего местоположения. Заклинание действует везде, где только существует понятие «север», но может не сработать в межпланарных измерениях. Ваше чувство направления абсолютно верно в момент активации заклинания, но вы можете снова потерять знание того, где находится север, если не сумеете сориентироваться на местности и не поддерживать расположение.

Уменьшить Животное

Превращение
Уровень: Дрд 2, Рджр 3
Компоненты: В, С,
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: 1 не сопротивляющееся животное Маленького, Среднего, Большого или Огромного размера
Длительность: 1 час/уровень (П)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание работает, как *уменьшить персону*, но воздействует на одно добровольное животное (например, не воздействует на животное, с которым вы сражаетесь). Такое уменьшение позволяет животному передвигаться в узких пространствах, таких как пещеры или подземные ходы. Уменьшаются и повреждения, причиняемые природным оружием животных, как показано в Таблице 2–3 *Руководства Мастера Подземелий*.

Уменьшить Персону

Превращение
Уровень: Маг/Чар 1
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 раунд
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Цель: 1 гуманоидное существо
Длительность: 1 мин./уровень (П)
Спасбросок: Стойкость нейтрализует
Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание вызывает мгновенное уменьшение гуманоидного существа, сокращая в половину его рост, длину и ширину, а также делит его вес на 8. Это уменьшение изменяет категорию размера существа до предыдущей меньшей

категории. Цель получает +2 премию размера к Ловкости, -2 штраф размера к Силе (до минимума 1) и +1 бонус к броску атаки и КД из-за своего измененного размера.

Маленькие гуманоидные существа, чей размер уменьшен до Крошечного, занимают пространство 0,75 метров и имеют диапазон поражения 0 метров (это значит, что существо должно выйти в клетку противника, чтобы атаковать). Большое гуманоидное существо, чей размер уменьшен до Среднего, занимает пространство и имеет диапазон поражения 1,5 метров. Заклинание не изменяет скорость субъекта.

Все снаряжение, переносимое существом, уменьшается заклинанием. Рукопашное и стрелковое оружие причиняет меньшее повреждение (смотрите таблицу 2-3 в *Руководстве Мастера Подземелий*). Другие магические предметы не затронуты заклинанием. Любые уменьшенные вещи, которые бросает уменьшенное существо (включая метательное оружие), мгновенно принимают свой прежний размер. Это значит, что метательное оружие причиняет обычный ущерб, но не стрелковое, так как его повреждение основывается на размере оружия, из которого выстреливается снаряд (стрела).

Множественные магические эффекты, уменьшающие размер, не совокупны, что означает (помимо всего прочего), что невозможно использовать это заклинание повторно для дальнейшего уменьшения гуманоида, пока он еще находится под воздействием первого заклинания.

Уменьшить персону рассеивает и является контрзаклинанием *увеличить персону*.

Уменьшить персону можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

Материальный Компонент: Щепотка железного порошка.

Уменьшить Персону, Массово

Превращение

Уровень: Маг/Чар 4

Цель: 1 гуманоидное существо/уровень на расстоянии друг от друга не более 9 м

Заклинание работает, как *уменьшить персону*, за исключением того, что воздействует на нескольких существ.

Уменьшить Предмет

Превращение

Уровень: Маг/Чар 3

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Один касаемый объект размером 0,6 м³/уровень

Длительность: Один день/уровень; смотрите текст

Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к Магии: Да (объект)

Вы можете уменьшить один не магический предмет (если он в пределах ограничения размера) в 1/16 его нормального размера в каждом измерении (до приблизительно 1/4000 от оригинального размера и массы). Объекты, эффективно уменьшающиеся под действием эффектов заклинания, можно разделить на 4-е категории (например, от Большого

до Миниатюрного). Как правило, вы можете изменить дробящуюся структуру в подобную ткани. Предмет, измененный заклинанием *уменьшить предмет* возвращается к своему обычному виду, если его бросить на какую-либо твердую поверхность или если произнесет командное слово заклинатель. Даже пылающий огонь и его топливо могут быть уменьшены этим заклинанием. Возвращение измененным объектам их нормального размера и структуры тем самым завершает заклинание.

Эффект от заклинания *уменьшить предмет* может быть сделан постоянным с помощью заклинания *постоянство*. Таким образом, подвергаемый действию заклинания объект может быть увеличен и уменьшен бесконечное количество раз, но только своим исходным заклинателем.

Уменьшить Растения

Превращение

Уровень: Дрд 3, Рджд 3

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Смотрите текст

Цель или Зона: Смотрите текст

Длительность: Мгновенно

Спасброски: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Данное заклинание имеет 2 версии.

Упрощенное Развитие: Этот вариант заставляет обычные растения (травы, кустарники, деревья, ползучих и вьющихся растения и т.д.) в пределах дальнего диапазона (120 м+12 м/уровень) уменьшаться на 1/3 от своего начального размера, и становится менее запутанными и перевитыми. После этого пораженные растения выглядят как тщательно обрезанные и очищенные.

В зависимости от вашего желания диапазон воздействия заклинания может быть уменьшен до круга с радиусом 30 м или полукруга с радиусом 45 м, или четверть круга с радиусом 60 м и так далее. Вы также можете отметить определенное место, которое не будет подвергаться действию заклинания.

Остановка Роста: Эта версия распространяется на растения в диапазоне 0,8 км., задерживая их нормальное развитие в течение следующего года на 1/3 от обычного.

Контрзаклинанием для *уменьшить растения* является заклинание *рост растений*.

Это заклинание не действует на растительных существ.

Уничтожить Живое

Некромантия [Смерть]

Уровень: Жр 5, Смерть 5

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость частично

Устойчивость к Магии: Да

Вы можете убить одно живое существо. Вы должны совершить успешную рукопашную касательную атаку, а субъекту необходимо пройти спасбросок Стойкости, чтобы избежать смерти. Если спасбросок успешен, то цель получает 3д6 пунктов повреждений +1 за уровень за-

клинателя. (Конечно, цель может погибнуть от полученных повреждений даже при успешном спасброске).

Упругая Сфера Отилюка

Заклятие [Силовое]

Уровень: Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Эффект: Сфера диаметром 0,3 м/уровень, с центром на существе

Длительность: 1 минута/уровень (П)

Спасбросок: Рефлекс нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Шар сверкающей энергии окружает существо, если оно помещается в указанном диаметре. Сфера удерживает субъекта внутри на всю длительность заклинания. Она не подвержена никакому типу урона, кроме *жезла ликвидации*, *жезла отрицания*, заклинания *дезинтеграция* или нацеленного заклинания *рассеивание магии*. Эти заклинания уничтожают сферу без вреда для субъекта. Ничто не проходит сквозь сферу, снаружи или изнутри, хотя субъект дышит как обычно. Субъект может пытаться что-то предпринять, но сферу невозможно физически сдвинуть ни снаружи, ни изнутри.

Материальные Компоненты: Полусферический кусочек чистого хрустала и соответствующая полукруглая капля клея.

Ускорение

Превращение

Уровень: Брд 3, Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м.+1,5 м./2ур.)

Цель: 1 существо/уровень, на расстоянии друг от друга не более 9 м

Длительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Пораженное существо движется и действует быстрее, чем обычно. Эта сверхскорость имеет несколько эффектов.

При проведении полной атаки ускоренное существо может выполнить еще одну дополнительную атаку с любым оружием, которое держит в руках. Эта атака проводится с использованием полного базового бонуса атаки персонажа + любые модификаторы, соответствующие ситуации. (Этот эффект не складывается с подобными бонусами, как например от оружия скорости, а также не дает других дополнительных действий, и возможности активировать второе заклинание в этот раунд).

Ускоренное существо получает +1 бонус к броску атаки, +1 бонус уворачивания к КД и спасброску Рефлекса. Любые условия, при которых Вы теряете бонус ловкости к КД (если есть) также заставляют вас терять и бонусы уворачивания.

Все нормы передвижения ускоренного существа (включая наземное передвижение, роаясь, взбирание, полет и плавание) увеличивается на 9 метров, но максимально не выше обычной двойной скорости передвижения. Это увеличение рассматривается как бонус улучшенности, и воздействует на расстоянии прыжка как при увеличенной скорости.

Многочисленные эффекты в *ускорения* не складываются. Контрзаклинанием рассеивает *ускорение* заклинание *замедление*.

Материальный Компонент: Очищенный корень лакричника.

Ускоренное Отступление

Превращение

Уровень: Брд 1 Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Это заклинание повышает вашу базовую наземную скорость на 9 метров. (Эта корректировка принимается как бонус улучшенности). На другие режимы передвижения, такие как полет, плавание, взбирание или передвижение, роаясь, это заклинание не оказывает эффекта. Как и с любым эффектом повышающим вашу скорость, это заклинание оказывает эффект на вашу дистанцию прыжков (смотрите навык Прыжки на стр. 83).

Это заклинание не следует принимать как часть отступления, такое название заклинание получило благодаря типичному отношению магов к сражению.

Успокоить Животных

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Дрд 1, Животное 1, Рджр 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Цели: Животные; состояние между двумя не более 9 м

Длительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует, смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание успокаивает и умиряет животных, делая их послушными и безвредными. Лишь обычные животные (с Интеллект 1 или 2) попадают под воздействие заклинания. Все существа должны быть одного типа, и находится в пределах 9 м друг от друга. Максимальное количество КХП животных, на которое вы можете повлиять равно 2d4+уровень заклинателя. Жуткие животные или обученные нападения, защите способны пройти спасбросок; другим животным это не позволено. (Друид способен с небольшими проблемами успокоить медведя или волка, но гораздо труднее повлиять на обученную сторожевую собаку.)

Животные, находящиеся под воздействием заклинания остаются на своем месте, не нападают или спасаются бегством. Они не беспомощны, если на них напали, они сразу же атакуют в ответ. Любая угроза (такая как пожар, хищник, или неминувшая атака) рассеивает заклинание, наложенное на существ, находящихся под угрозой.

Успокоить Эмоции

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 2, Жр 2, Закон 2

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цели: Существа в излучении с радиусом 6 м

Длительность: Концентрация, более 1 раунда/уровень (П)

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание успокаивает возбужденных существ. Вы не имеете контроля над этими существами, но *успокоить эмоции* способно остановить рассвирепевших существ от сражения или получить удовольствие от победы. Существа, находящиеся под эффектом заклинания не способны выполнять жестокие действия (хотя они способны защищать себя), или разрушать что-либо. Любое агрессивное действие или атаки против успокоенного существа немедленно снимают заклинание со всех успокоенных существ.

Это заклинание автоматически подавляет (но не рассеивает) любые бонусы морали, приобретенные после активации таких заклинаний как *благословение*, *добрая надежда*, и *ярость*, как и нейтрализует способность барда повысить боевой дух или способность варвара входить в ярость. Оно также подавляет любые эффекты страха и снимает состояние *конфуза* со всех целей. Пока длится заклинание, подавленные эффекты и заклинания не имеют никакого эффекта. Когда заклинание заканчивается, начальные заклинания возобновляют свое действие, если их продолжительность уже не истекла.

Устойчивость

Защита

Уровень: Брд 0, Дрд 0, Жр 0, Маг/Чар 1, Пал 1

Компоненты: В, С, М, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин.

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Вы наделяете субъект магической энергией, которая защищает его от вреда, придавая ему +1 бонус устойчивости к спасброскам. *Устойчивость* можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*.

Вошебный Материальный Компонент: Миниатюрный плащ.

Устойчивость к Магии

Защита

Уровень: Жр 5, Защита 5, Магия 5

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Существо получает устойчивость к магии равное 12+уровень заклинателя.

Устойчивость к Энергии

Защита

Уровень: Дрд 2, Жр 2, Маг/Чародей 2,

Огонь 3, Пал 2, Рджр 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 10 мин./уровень

Спасбросок: Стойкость нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Заклинание наделяет существо ограниченной защитой от повреждений, наносимых одним из пяти типов энергии, которую вы выбираете: кислота, холод, электричество, огонь или звук. Субъект получает энергетическую устойчивость 10 против энергии избранного типа; это означает, что каждый раз, когда существо подвергается подобному урону (независимо – природному или магическому), этот урон снижается на 10 пунктов, прежде чем уменьшить хит-поинты существа. Показатель устойчивости к энергии увеличивается до 20 на 7-м уровне и достигает максимума 30 на 11-м уровне. Заклинание также защищает снаряжение существа.

Устойчивость к энергии поглощает только повреждения. Субъект может все еще переносить неприятные эффекты, например, тонуть в кислоте (утопление) и гибель от нехватки кислорода) или застрять во льду.

Примечание: *Устойчивость к энергии* частично совпадает (но не суммируется) с *защитой от энергии*. Если персонаж опекаем *устойчивостью к энергии* и *защитой от энергии*, то последнее заклинание поглощает урон до тех пор, пока его сила не исчерпывается.

Устойчивый Образ

Иллюзия (Фикция)

Уровень: Брд 5, Маг/Чар 5

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Это заклинание работает как *безмолвный образ*, но фикция включает визуальные, звуковые, осязательные и температурные компоненты, а также следует вашим указаниям. Для этого вам не надо поддерживать концентрацию. По желанию иллюзия может включать понятную речь. Например, вы можете создать иллюзию нескольких орков, которые играют в карты и ссорятся, а потом дерутся.

Материальные Компоненты: Кусочек шерсти и несколько песчинок.

Ущерб

Некромантия

Уровень: Жр 6, Разрушение 6

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля половина смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание атакует субъекта негативной энергией и наносит по 10 пунктов повреждения за уровень заклинателя (максимум 150 на 15 уровне). Если существо удачно прошло спасбросок, ущерб уменьшается в половину, но не меньше 1.

Если *ущерб* применяется на нежить, он действует на неё как *излечение*.

Фазовая Дверь

Колдовство (Созидание)

Уровень: Маг/Чар 7, Путешествие 8

Компоненты: В

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 0 метров

Эффект: Эфирный проход 1,5 м на 2,4

м, 3 метра глубиной +1,5 м/3 уровня

Длительность: 1 использование/2 уровня

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание создает эфирный проход через деревянные, глиняные или каменные стены, но не через другой материал. *Фазовая дверь* невидима и недоступна другим существам, кроме вас, и только вы можете пользоваться проходом. Вы исчезаете, когда заходите в *фазовую дверь* и появляетесь, когда выходите. По желанию Вы можете провести через дверь ещё одно существо размером Среднее и меньше. Это считается как 2 использования двери. Дверь не пропускает свет, звук и эффекты заклинаний, и вы также не можете видеть сквозь неё. Поэтому заклинание может обеспечить путь для отступления, хотя некоторые существа, такие как фазовые пауки, могут с легкостью последовать за вами. *Камень истинного зрения* или подобные магические устройства обнаруживают фазовую дверь, но не позволяют ею пользоваться.

Фазовая дверь подвержена *рассеиванию магии*. Если кто-либо находится внутри прохода во время рассеивания, его безвредно выбрасывает также, как если бы он был в *проходе сквозь стену*.

Вы можете позволить другим существам пользоваться фазовой дверью, установив определенные условия. По Вашему желанию эти условия могут быть простыми или сложными. Они могут базироваться на имени существа, его внешности или мировоззрении, но в любом случае это должны быть заметные действия или качества. Такие условия как уровень, класс, КХП, хит-поинты не годятся.

Фазовую дверь можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*.

Фальшивое Зрение

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Брд 5, Маг/Чар 5,

Мошенничество 5

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Эманация с радиусом в 12 метров

Длительность: 1 час/уровень (II)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Любое заклинание ворожбы (слежки) используемое для обозрения всего что внутри зоны воздействия, вместо этого получает фальшивое изображение (как при заклинании *великий образ*), которое вы определяете при активации этого заклинания. До тех пор пока это заклинание длится, вы способны концентрируясь изменять по своему желанию изображение. Если вы не концентрируетесь, изображение остается тем же.

Вошебные Материальные Компоненты: Горсть нефритовой пыли стоимостью как минимум 250 зм, которая

разбрызгивается в воздух в момент активации.

Фантом Убийца

Иллюзия (Фантом) [Страх, Воздействует на разум]

Уровень: Маг/Чар 4

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Цель: Одно живое существо

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля неверие (при взаимодействии), потом Стойкость частично; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Вы создаете призрачный образ самого ужасающего существа, которое только может представить себе субъект, просто формируя его страхи из подсознания в нечто видимое – это будет наиболее ужасное чудовище. *Фантома убийцу* видит только субъект заклинания, а вы видите только тень. Цель, во-первых, получает спасбросок Воли, чтобы определить, что образ нереальный. Если спасбросок неудачен, призрак прикасается к субъекту и тогда субъект должен пройти спасбросок Стойкости или умереть от страха. Если спасбросок Стойкости удачен, субъект переносит 3д6 пунктов повреждения.

Если субъект не верит в *фантома убийцу*, и он носит шлем телепатии, то чудовище может обернуться против вас. Тогда вы должны не верить в него или же вы становитесь объектом его атаки страхом.

Фатальность

Иллюзия (Фантом) [Страх, Воздействует на разум]

Уровень: Маг/Чар 9

Цель: Любое число существ, расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует наподобие *убийцы фантома*, за исключением того, что оно поражает более одного существа. Только поражаемы существа видят фантомов, нападающих на них, хотя вы можете видеть атакующих как размытые теневые образы.

Если субъект успешно проходит проверку Стойкости, он переносит 3д6 повреждений, и ошеломлен на 1 раунд. Также субъект переносит 1д4 временных повреждения Силы.

Фокус с Вербкой.

Превращение

Уровень: Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: 1 касаемый кусок веревки от 1,5 до 9 м длиной

Длительность: 1 час/уровень (II)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Когда это заклинание сактивировано на кусок веревки от 1,5 до 9 м длиной, один ее конец поднимается вверх, пока вся веревка не повиснет перпендикулярно земле, как будто она закреплена за конец. Фактически, верхний конец закреплён в межизмерительном пространстве, которое находится вне вселенной измерений (планов). Существа в межизмеритель-

ном пространстве спрятаны, укрыты от досягаемости заклинаний (включая ворожбу), кроме тех, которые работают сквозь планы. Пространство вмещает до 8 существ любого размера. Существа в пространстве могут подтянуть веревку за собой, заставляя ее «исчезнуть». В таком случае веревка считается как одно из восьми существ, которые помещаются в пространстве. Веревка может выдержать до 7200 кг. Вес, больший, чем этот, может оборвать веревку.

Заклинания не могут активироваться через межизмерительное пространство, и эффекты зон поражения не могут пересекать его. Те, кто находятся в межизмерительном пространстве, могут выглядывать из него как из окна размером 0,9×1,5 метра из центра, где расположена веревка. Окно присутствует в материальном плане, но оно невидимо, и даже те существа, которые могут видеть окно, не смогут заглянуть через него. Все, что внутри межизмерительного пространства, выпадает, когда заклинание заканчивается. По веревке можно лезть только по одному. Это заклинание позволяет залезть и до обычного места, если не взбираться до самого межизмерительного пространства.

Примечание: Рискованно создавать межизмерительное пространство внутри существующего измерения или переносить межизмерительное пространство в такое же уже существующее.

Материальный Компонент: Экстракт из молотых зерен и затянутая петля из пергамента.

Фокусы

Универсальный

Уровень: Брд 0, Маг/Чар 0

Компоненты: В, С,

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 3 метра

Цель, Эффект, Зона: Смотрите текст

Длительность: 1 час

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Фокусы – это мелкие трюки, которые заклинатели-новички используют для практики. После активации, заклинание позволяет вам показывать простые магические эффекты в течение 1 часа. Эти эффекты незначительны и имеют серьезные ограничения. С помощью *фокусов* можно медленно поднять 0,45 кг. материала. Можно красить, чистить или пачкать вещи по 0,3 м²/раунд. Можно замораживать, греть и придавать запах 0,45 кг. неживой материи. Оно не может наносить повреждения или нарушать концентрацию заклинателей. *Фокусы* могут создавать маленькие объекты, но они выглядят грубыми и искусственными. Материалы, созданные при помощи *фокусов* крайне хрупки и не могут использоваться как инструменты, оружие или компоненты для заклинаний. Также *фокусам* не хватает силы дублировать другие эффекты заклинаний. Любое непосредственное воздействие на объект (кроме перемещения, чистки и загрязнения) длится только 1 час.

Персонажи обычно используют *фокусы*, чтобы произвести впечатление на простых людей, развлечь детей и украсить серые будни. Обычно трюки, вызванные этим заклинанием, включают создание эфирной музыки, придание

яркости увядающим цветам, сотворение пылающих шаров, которые плавают возле вашей руки, дуновения ветра, гасящего свечи, ароматных приправ к еде или маленьких вихрей, загоняющих пыль под ковер.

Форма Древа

Превращение
Уровень: Дрд 2
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Эффект: 1 Маленький деревянный объект/уровень, все в пределах радиуса в 6 м
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Воля нейтрализует (объект)
Устойчивость к Магии: Да (объект)

Вы можете придать деревянному объекту любую желаемую форму. Например, вы можете создать деревянное оружие, особую дверь ловушку или фигурку какого-нибудь идола. Это заклинание также может изменить форму дверей и сделать выход там, где его раньше не было, или запечатать дверной проем. Когда вы создаете сундук, дверь и т. д., он получается грубой формы, создание мелких деталей не возможно. Есть шанс 30% на то, что любой объект имеющий движущиеся части не будет работать.

Форма Камня

Превращение [Земля]
Уровень: Дрд 3, Жр 3, Земля 3, Маг/Чар 4
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемый камень или каменный объект до 3 м³+0,3 м³/уровень
Длительность: Мгновенно
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Вы можете заставить камень или каменный объект принять такую форму, которая вам требуется в данный момент. К примеру, вы можете создать каменное оружие, специальный люк ловушку, идола грубоватой формы. *Форма камня* поможет вам создать проход в каменной двери, которая не дает вам пройти или же заставить ее закрыться. Когда необходимо создать каменную емкость (сундук или ящик), или каменную дверь, то создание, мелких деталей с помощью этого заклинания невозможно. В любом случае, когда ваша дверь будет иметь, какие-либо подвижные части или механизмы, существует 30% вероятность того, что они не будут работать.

Волебный Материальный Компонент: Мягкая глина, которой необходимо придать приблизительную форму желаемого каменного объекта, а затем коснуться камня во время произнесения вербального компонента.

Хваткая Рука Бигби

Заклятие [Сила]
Уровень: Маг/Чар 7, Сила 7
Компоненты: В, С, М, Ф/БФ

Это заклинание действует, как и заклинание, *промежуточная рука Бигби*, за исключением того, что рука способна также проводить захват против одного противника, на которого вы указали.

Хваткая рука проводит в раунд одну атаку захвата. Ее бонус атаки равен вашему уровню заклинателя+ модификатор вашего Интеллекта, Мудрости или Обаяния (соответственно для магов, жрецов, или чародеев), +10 Сила руки – показатель Силы (31), –1 Большой размер. Ее бонус захвата имеет такую же структуру за исключением того, что вместо –1, она получает +4 благодаря Большому размеру. Рука задерживает существ, но не наносит ему вреда при захвате. Направленные заклинания на новую цель считаются как действие равное передвижению.

Хваткая рука также способна производить стремительность, как это способна делать *неустовая рука Бигби*, *хваткая рука Бигби* получает бонус +16 к проверке Силы (+10 Сила 35, +4 Большой размер, и +2бонус стремительности который является постоянным), или защищать себя как *промежуточная рука Бигби*.

Жрецы, которые активируют это заклинание, называют руку в честь своего божества – к примеру, *хваткая рука Корда*.

Волебное Фокусирование: Кожаная перчатка.

Хитрость Лисы

Превращение
Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемое существо
Длительность: 1 мин./уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к Магии: Да

Превращенное существо становится более умным. Эта заклинание дает +4 бонус улучшения к Интеллекту, добавляя стандартные преимущества к проверкам навыков основанных на Интеллекте, и при использовании модификатора Интеллекта. Маги (а также иные заклинатели, которые зависят от Интеллекта) не получают дополнительных бонусных заклинаний от этого заклинания, но КС спасбросков для заклинаний, которые они активируют под эффектом данного заклинания повышаются. Также это заклинание не дает дополнительных пунктов навыков.

Волебный Материальный Компонент: Несколько шерстинок лисы или шепотка лисьих фекалий.

Хитрость Лисы, Массовая

Превращение
Уровень: Брд 6, Жр 6, Маг/Чар 6
Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)
Цель: Одно существо/уровень, расстояние между двумя не более 9 м

Это заклинание действует точно также как и *хитрость лисы*, но за исключением того, что оно действует на нескольких существ.

Хождение без Следов

Превращение
Уровень: Дрд 1, Рджр 1
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: 1 касаемое существо/уровень
Длительность: 1 час/уровень (II)

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Субъект или субъекты могут идти по любому ландшафту – грязь, снег, песок и т.д. – и не оставлять ни следов, ни запаха. Не магическим способом выследить субъекта невозможно.

Хождение по Воздуху

Превращение
Уровень: Воздух 4, Дрд 4, Жр 4
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемое существо (Гаргантюан или меньше)
Длительность: 10 минут/уровень
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Преобразованное существо способно парить в воздухе, также ели бы оно ходило по поверхности земли. Полёт вверх равносильен взбиранию на холм. Максимальный подъём или спуск возможен под углом 45 градусов, скорость равна половине нормальной скорости создания.

Сильный ветер (33,6 км/час) может оттолкнуть ходящего по воздуху или удерживать его на месте. Каждый раунд, в конце его хода, поток ветра будет относить его на 1,5 метра за каждые 8 км. скорости ветра. Существо, на усмотрение МП, является объектом получения штрафов к силе, в чрезвычайном сильном, бушующем ветре, что приведёт к потере его контроля над своими действиями, или существо будет получать физические повреждения от порывов ветра или сорванных с места ветром предметов.

Если действие заклинания окончится в тот момент, когда субъект в воздухе, магия будет выходить медленно. Субъект плавно будет спускаться вниз при скорости 18 м в раунд в течение 1дб раундов. Если он достигнет поверхности земли за это время, он безопасно приземляется. Если нет, остальную часть спуска он завершает падением, перенося по 1дб повреждений за каждые 3 метра высоты. Так как рассеивание заклинание прекращает его эффект, субъект как и обычно приземляется при рассеивании *хождения по воздуху*, но падет, если оно нейтрализовано *полем антимагии*.

Вы можете наложить заклинание на специально обученную лошадь, и сможете ездить на лошади по воздуху. Обучить лошадь *хождению по воздуху* можно с помощью проверки навыка Приручение Животных в течение одной недели работы (хождение по воздуху считается как трюк; смотрите на стр. 81).

Цветные Брызги

Иллюзия (Узор) [Воздействует на разум]
Уровень: Маг/Чар 1
Компоненты: В, С, М
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: 4,5 м
Зона: Конусообразный взрыв
Длительность: Мгновенно; смотрите текст
Спасброски: Воля Нейтрализует
Устойчивость к Магии: Да

Вы можете выпустить из своей руки ярко пылающий многоцветный конус,

который заставляет существ, впадать в состояние ошеломления, также возможно ослепив их или введя их в бессознательное состояние. Каждое существо, которое оказалось в радиусе действия конуса, подвергается различным эффектам, в зависимости от его КХП.

2 КХП или меньше: Существо находится без сознания, ослеплено и ошеломлено на 2d4 раунда, затем ослеплено и ошеломлено на 1d4 раунда, и затем ошеломлено на 1 раунд (в бессознательное состояние впадают только живые существа).

3 или 4 КХП: Существо ошеломлено и ослеплено на 1d4 раунда и затем ошеломлено на 1 раунд.

5 или более КХП: Существо ошеломлено на 1 раунд.

Слепые существа не подвержены эффектам данного заклинания.

Материальные компоненты: Щепотка порошка или песка красного, желтого и синего цветов.

Цепь Молний

Заклятие [Электричество]

Уровень: Воздух 6, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур/)

Цели: Одна первичная цель+одна вторичная цель/уровень (каждая из которой должна находиться в пределах 9 м от первичной цели)

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлекс половины

Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание образует электрический разряд который начинается как одиночный удар, исходящий из кончиков ваших пальцев. В отличие от *заряда молнии*, *цепь молний* в начале поражает одно существо или объект, а после образует электрическую дугу, которая поражает вторичные цели.

Заряд наносит 1d6 повреждений от электричества первичной цели за уровень заклинателя (максимум 20d6). После он поражает вторичные цели, молния способна поразить количество целей равное вашему уровню заклинателя (максимум 20). Второстепенные заряды наносят каждой вторичной цели половину повреждений от тех, которые нанес первый заряд по первичной цели (округляется вниз). К примеру, чародей 19 уровня генерирует основной заряд (который наносит 19d6 повреждений) и 19 второстепенных зарядов (каждый из которых наносит половину повреждений от повреждений, нанесенных основным зарядом). Каждой цели позволяется пройти спасбросок Рефлекса, если он успешен, то цель переносит половину повреждений. Вы выбираете вторичные цели на свое усмотрение, но они должны находиться в радиусе 9 м от первичной цели, и каждая из целей поражается лишь единожды. Вы можете выбрать меньшее количество целей, чем вам позволено (к примеру, чтобы избежать поражения ваших союзников).

Фокусирование: Кусочек меха; кусочек янтара, стекла или кристалла; плюс одна серебряная шпилька за ваш каждый уровень заклинателя.

Черные Щупальца Эварда

Колдовство (Созидание)

Уровень: Маг/Чар 4

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур/)

Цель: Расширение с радиусом в 6 м

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание создает поле из резиново выглядящих черных щупалец, каждое из которых достигающее 3 метра. Кажется, что эти щупальца вытягиваются из земли, пола или иной поверхности под ногами, включая и воду. Они хватаются и обвиваются вокруг существ, которые входят в зону поражения, удерживая их на месте, а также стараясь раздавить с большой силой.

Каждое существо в зоне поражения заклинания должно пройти проверку захвата, встречную к проверке захвата щупалец. Принимайте атаки щупалец как Большое существо с базовым бонусом атаки равным вашему уровню заклинателя, и показателем Силы 19, то есть, модификатор проверки захвата равен ваш уровень заклинателя+8. Щупальца иммунные ко всем типам повреждений.

Как только щупальца провели захват против оппонента, они проводят проверку захвата каждый раунд в ваш ход, чтобы нанести 1d6+4 пунктов дробящего повреждения. Щупальца продолжают раздавливать оппонента до тех пор, пока заклинание не закончилось, или пока оппонент не вырвался из зоны поражения.

Любое существо, входящее в зону заклинания немедленно попадает под атаку щупалец. Существа, которые не захвачены щупальцами все также передвигаются лишь с половиной своей скорости через зону поражения.

Материальный Компонент: Кусочек щупальца гигантского осьминога или кальмара.

Чистый Разум

Защита

Уровень: Защита 8, Маг/Чар 8

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5м.+1,5м./2 ур/)

Цель: 1 существо

Длительность: 24 часа

Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Субъект защищен от всех устройств и заклинаний, которые обнаруживают, взаимодействуют или читают чувства и мысли. Это заклинание защищает от всех заклинаний, воздействующих на разум, и их эффектов, таких как сбор информации при помощи заклинаний ворожбы. *Чистый разум* обманывает даже такие заклинания, как *ограниченное желание*, *чудо* или *желание*, если они применяются, чтобы воздействовать на разум или собирать информацию о субъекте. В случае наблюдения, когда сканируется область и существа в ней (например, *волишебный глаз*), такое заклинание работает, но существо просто не обнаружимо. Попытки наблюде-

ния, нацеленные прямо на субъекта, не работают вообще.

Чревовещение

Иллюзия (Фикция)

Уровень: Брд 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур/)

Эффект: Разумный звук, обычно речь

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Спасбросок: Воля неверие (при взаимодействии)

Устойчивость к Магии: Нет

Вы можете заставить свою речь или другие звуки, которые вы можете произносить, звучать где-то в другом месте, например из уст другого существа или статуи или из за закрытой двери, прохода и т. д. Вы можете говорить на любом известном вам языке. Любой услышавший звук совершает спасбросок Воли, и в случае успеха распознает что голос является иллюзорным (однако все равно продолжает слышать его).

Фокусирование: Пергамент сложенный в небольшой конус

Чтение Магии

Ворожба

Уровень: Брд 0, Дрд 0, Жр 0, Маг/Чар 0,

Пал 1, Рджд 1

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 10 мин./уровень

При помощи *чтения магии* вы можете расшифровывать магические надписи на объектах — книгах, свитках, оружии и т.д. — которые иначе невозможно было бы прочитать. Эта расшифровка обычно не активирует магическую силу при чтении, хотя такое может случиться с проклятым свитком. Кроме того, как только это заклинание сактивировано и Вы прочитали магическую надпись, в дальнейшем вы способны читать именно эту надпись без повторного *чтения магии*. Вы можете читать 1 страницу (250 слов) за минуту. Заклинание позволяет вам определить *глиф опеки* с проверкой Искусства Магии КС 13, *неограниченный глиф опеки* с проверкой Искусства Магии КС 16 либо любое заклинание *символ* с проверкой Искусства Магии (КС 10+уровень заклинателя).

Чтение магии можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

Фокусирование: Прозрачная призма из кристалла или минерала.

Чтение Мыслей

Ворожба [Воздействует на разум]

Уровень: Брд 2, Знание 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С, Ф/БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 18 м

Зона: Конусообразное излучение

Длительность: Концентрация, от 1 мин./уровень (П)

Спасброски: Воля нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Нет

Вы можете определять поверхностные мысли. Количество информации, которую вы получаете при изучении

определенного субъекта или области, зависит от количества времени, которое вы на это потратите.

1-й Раунд: Наличие или отсутствие мыслей (у существ с уровнем Интеллекта 1 или выше)

2-й Раунд: Количество мыслящих разумов и уровень Интеллекта у каждого из них. Если наибольший уровень параметра Интеллект равен 26 или более (или хотя бы на 10 пунктов превышает ваш собственный показатель Интеллекта), то вы будете ошеломлены на один раунд, а заклинание будет завершено. Это заклинание не даст вам возможности определить местоположение мыслящих разумов, если вы не видите их обладателей.

3-й Раунд: Вы определяете поверхностные мысли всех существ в исследуемой области. Успешно проведенный спасбросок Воли цели, не позволит вам прочесть мысли и вы будете вынуждены совершить повторную попытку. Существа с животным развитием (с параметром Интеллекта 1 или 2) имеют простые, инстинктивные мысли, которые вы с легкостью сможете прочесть.

Каждый новый раунд вы можете изменять одну область исследования на другую. Заклинание может преодолевать барьеры, но если на его пути встретится камень толщиной в 30 см, железо толщиной в 2,5 см, тонкая пластина свинца, дерево или грязь толщиной в 0,9 м и более, оно будет заблокировано.

Волшебное Фокусирование: Кусочек меди.

Чудо

Заклятие

Уровень: Жр 9, Удача 9

Компоненты: В, С, Оп; смотрите текст

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Смотрите текст

Цель, Эффект, Зона: Смотрите текст

Длительность: Смотрите текст

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Вы скорее не активируете заклинание, а просите о чуде. Вы называете, что бы вы хотели получить и просите своё божество (или силу, к которой обращаетесь) помочь вам. МП определяет непосредственный эффект чуда.

Чудо может сотворить следующее:

- дублировать любое жреческое заклинание 8 уровня и ниже (включая те, которые вам доступны из сфер);
- дублировать любое другое заклинание 7 уровня и ниже;
- уничтожать вредоносные эффекты некоторых заклинаний, например, *слабоумие* или *безумие*;
- любой эффект, чей уровень энергии соответствует вышеупомянутым эффектам.

Если чудо имеет любой из вышеупомянутых эффектов, то его активация не требует затрат опыта.

По выбору, жрец может попросить о чем-то очень могущественном. Активация такого чуда стоит жрецу 5000 Опыта, так как вовлекаются мощные божественные силы. Примеры особенно могущественных чудес включают:

- изменить ход сражения в вашу пользу благодаря оживлению павших соратников, чтобы продолжать сражаться;

- переместить вас и ваших товарищей со всеми вещами из одного плана в другой через планарные барьеры безошибочно в определенное место;

- защитить город от землетрясения, извержения вулкана, наводнения и другого крупного природного бедствия.

В любом случае, если просьба противоречит природе божества (или его мировоззрения), оно может отказать.

Дублированные заклинания позволяют спасброски и устойчивость к магии как обычно, но КС спасброска учитывается как для заклинания 9-го уровня. Если чудо дублирует заклинание, которое требует затрат опыта, вы должны потратить его. Если чудо дублирует заклинание, которое требует материальных компонентов, которые стоят более чем 100 золотых, вы должны их обеспечить.

Стоимость в Оп: 5000 (для некоторых заклинаний чудо, смотрите текст).

Чума

Очарование (Внушение) [Страх, Воздействует на разум]

Уровень: Жр 1

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 15 м

Зона Поражения: Все враги в пределах 15 м

Длительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к Магии: Да

Чума наполняет чувством страха и нерешительности ваших врагов. Каждое существо находящееся под эффектом заклинания получает штраф –1 к броскам атаки и штраф –1 к спасброскам против эффектов страха.

Чума является контр-заклинанием и рассеивает заклинание *благословение*.

Шар Огня

Заклятие [Огонь]

Уровень: Маг/Чар 3

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур/)

Зона: Распространение с 6 метровым радиусом

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлекс половина

Устойчивость к Магии: Да

Заклинание *шар огня* создает взрыв пламени, которое проявляется с низким гулом, и наносит 1d6 повреждений огнем за уровень заклинателя (максимум 10d6) каждому существу в зоне поражения. Неприкрепленные, не удерживаемые предметы также переносят это повреждение. Взрыв практически не несет в себе взрывной волны.

Вы направляете свой палец и определяете диапазон (дистанция и высоту), где произойдет взрыв *шара огня*. Мерцающая, головка размером с горошину проносится по указанной вами траектории и, если только на её пути не встречается материальное тело или цельный барьер, достигая конца своего пути распускается в этой точке в *шар огня*. (Раннее столкновение вызывает преждевременный взрыв). Если вы пытаетесь пустить заряд через узкий проем, такой как стрелковая бойница, вы должны

«попасть» в отверстие стрелковой касательной атакой, иначе заряд ударится о барьер, и взорвется преждевременно.

Шар огня несет в себе столько пламени, чтобы воспламенить и повредить объекты в зоне поражения. Он способен расплавить металлы с низкой температурой плавления, такие как свинец, золото, медь, серебро и бронза. Если повреждение разломало преграждающий барьер и может продвинуться дальше, то *шар огня* несет разрушение и дальше за барьер, в пределах своей зоны поражения; в противном случае он останавливается в пределах барьера, как это делают и большинство других заклинаний.

Материальный Компонент: Крошечный шарик и гуано или серы.

Шепчущий Ветер

Превращение [Воздух]

Уровень: Брд 2, Маг/Чар 2

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 1,6 км./уровень

Эффект: Расширение с радиусом 3 м

Длительность: Не более чем 1 час/уровень или пока не разряджено (достигнуто место назначения)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Нет

Вы отправляете с ветром послание или звук в указанное место. *Шепчущий ветер* переносит послание специфическое место в пределах диапазона и знакомое вам, к которому есть доступ. (Например, он не может проходить сквозь стены). *Шепчущий ветер* легкий и незаметный ветерок, плавно достигает свое назначения, и затем он передает своему получателю послание или иной звук. Отметьте себе, что послание передается любому, кто находится в данный момент в этом месте. После этого ветер пропадает. Вы можете подготовить послание состоящее не более чем из 25 слов, или донести звук звучанием не более 1 раунда, или просто сделать так, что *шепчущий ветер* будет не более слабое жужжание в воздухе. Вы также можете установить его скорость передвижения, от 1,6 км. в час, до 1,6 км. за 10 минут. Когда заклинание достигает места назначения, оно повисает в воздухе до тех пор, пока не передается послание. Как и *магический рот*, *шепчущий ветер* не может произносить вербальных компонентов, использовать слова команды, или активировать магические эффекты.

Шипастые Камни

Превращение [Земля]

Уровень: Дрд 4, Земля 4

Компоненты: В, С, БФ

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)

Зона: Один 6 м квадрат/уровень

Длительность: 1 час./уровень (П)

Спасбросок: Рефлекс частично

Устойчивость к Магии: Да

Каменистая поверхность, каменный пол и другие подобные поверхности изменяют свою форму и вытягиваются в длину, образуя незаметные глазу острые шипы, которые затрудняют передвижение и повреждают. Любое существо, перемещающееся на ногах

через территорию, где было задействовано заклинание, вынуждено двигаться в половину своей обычной скорости.

Кроме того, любое существо переносит 1d8 колющих повреждений за каждые пройденные им 1,5 м через зону поражения заклинания.

Каждое существо, получившее повреждение от действия этого заклинания, также обязано пройти спасбросок Рефлекса или повредить себе ноги или ступни, что приведет к уменьшению скорости вполтину. Этот штраф к передвижению будет длиться в течение 24 часов или до тех пор пока не будет применено заклинание *лечение* (которое также восстановит потерянные хит-поинты). Для того чтобы удалить штраф можно также, потратить 10 минут на перевязку полученных повреждений и пройти проверку навыка Лечение против КС спасброска заклинания.

Эффект от заклинания *шипастые камни* не может быть нейтрализован при помощи навыка Блокировка Устройств.

Примечание: Определить такую магическую ловушку как заклинание *шипастые камни* очень сложно. Вор (и только) может попытаться применить навык Поиск для того чтобы найти *шипастые камни*. КС равен 25+уровень заклинания. В данном случае для заклинания *шипастые камни* КС равен 29.

Шокирующий Захват

Заклятие [Электричество]

Уровень: Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо или объект

Длительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Устойчивость к Магии: Да

Ваша рукопашная касательная атака наносит 1d6 пунктов повреждений электричеством за каждый уровень заклинателя (максимум 5d6). Совершая удар вы получаете +3 к вашему броску атаки, если цель облачена в металлический доспех (или создана из металла, несет большое количество металла и тому подобное).

Щит

Защита [Сила]

Уровень: Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Заклинание *щит* создает невидимый движущийся защитный диск, по размеру идентичный обычному щиту, который защищает заклинателя со всех сторон. Он защищает вас от заклинания *магическая стрела* и кроме того улучшает ваш КД на +4. Этот бонус сохраняется и против бестелесных атак через касание, так как эти атаки основаны на силе. *Щит* не имеет никаких штрафов при прохождении проверок доспеха или шансов на провал заклинания. В отличие от обычного башенного щита вы не сможете использовать *щит* в качестве укрытия.

Щит Веры

Защита

Уровень: Жр 1

Компоненты: В, С, М

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 мин./уровень

Спасбросок: Воля нейтрализует

(безвредно)

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Это заклинание создает мерцающе магическое поле, которое отводит атаки, вокруг существа к которому прикоснулся заклинатель. Это заклинание дает цели +2 бонус отклонения к КД, с увеличением на один за каждые шесть уровней заклинателя (максимум бонус отклонения может быть равен +5 на 18-м уровне).

Материальный Компонент: Небольшой пергамент с коротким священным текстом на нем.

Щит Закона

Защита [Закон]

Уровень: Жр 8, Закон 8

Компоненты: В, С, Ф

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: 6 м

Цель: Одно существо/уровень в взрыве

радиусом 6 м с центром на вас

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасбросок: Смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да (безвредно)

Тусклое голубоватое сияние окружает субъектов. На время своего действия заклинание дает защиту от атак, устойчивость к магии против заклинаний созданных хаотичными существами и замедляет любое хаотичное существо, когда оно пытается атаковать субъекта. Данное заклинание имеет следующие четыре эффекта.

Первый: Каждое опекаемое существо этого заклинания получает +4 бонус отклонения к своему КД, и +4 бонус устойчивости ко всем спасброскам. В отличие от *защиты от хаоса*, это заклинание защищает от всех атак, а не только от атак хаотичных существ.

Второй: Каждое существо ставшее целью для этого заклинания получает устойчивость к магии 25 против заклинаний хаоса и всех заклинаний, созданных хаотичными существами.

Третий: Заклинание блокирует ментальное воздействие аналогично заклинанию *защита от хаоса*.

Четвертый: Все хаотичные существа, совершившие успешную атаку против опекаемого существа *щитом закона*, подвергаются воздействию *замедления* (спасбросок Воли нейтрализует как против заклинания *замедление*, но КС против *щита закона*).

Фокусирование: Крошечная усыпальница, содержащая в себе священную реликвию, вроде кусочка пергамента со священным законным текстом. Реликвия не должна быть дешевле 500 зм.

Экран

Иллюзия (Зачаровывание)

Уровень: Маг/Чар 8, Мошеничество 7

Компоненты: В, С

Время Активации: 10 минут

Диапазон: Ближний (7,5 м+1,5 м/2 ур.)

Площадь: 9 м.³/уровень (О)

Длительность: 24 часа.

Спасбросок: Нет или Воля неверие (если взаимодействует); смотрите текст.

Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание объединяет в себе несколько элементов, для того чтобы создать мощную защиту от магического и прямого слежения. Во время активации заклинания вы указываете, что будет видно, а что нет на той территории, которую оно покрывает. Как правило, создаваемые иллюзии должны быть в целом мало подвижными. Вы можете создать иллюзии себя или других персонажей из группы, которые будут играть в шахматы, но не можете сделать так, что во время игры они будут делать перерывы, обедать, а затем опять продолжать игру. Вы можете заставить дорогу выглядеть пустынной в то время как по ней будет маршировать целая армия. Вы можете сделать так, чтобы все стало невидимым (включая и проходящих незнакомцев), или чтобы были видны каждый пятый человек или солдат. После того как вы решили, что будет видимо, а что нет, больше изменений внести нельзя.

При магическом исследовании территории, автоматически видно указанное вами изображение, спасброски не разрешены. Вид и звуки соответствуют картине иллюзии. Например, группа людей стоящая в рощице может быть скрыта пустой рощицей с поющими птицами.

При прямом наблюдении проводится спасбросок (как для обычной иллюзии), для того чтобы выяснить – поверил ли наблюдающий в то, что видит или нет. Нет никаких сомнений в том, что у наблюдавших возникнут сомнения, если армия, исчезнув в одном месте, вдруг появится в другом. Даже вхождение в зону с иллюзией не рассеивает ее, и не заставляет проводить спасбросок, принимается, что скрытые существа будут стараться не стоять на пути тех, кто попал под эффект иллюзии.

Энтропический Щит

Защита

Уровень: Жр 1, Удача 1

Компоненты: В, С

Время Активации: 1 стандартн. действ.

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 мин./уровень (П)

Вокруг вас появляется магическое поле, мерцающее хаотичными разрядами разноцветных оттенков. Это поле отражает от вас стрела, лучи и прочие стрелковые атаки. Каждая стрелковая атака направленная в вас, атакующий должен провести бросок атаки (включая стрелы, волшебные стрелы, *кислотную стрелу Мельфа*, *ослабляющий луч*, и т.д.), имеет 20% шанс промаха, подобно эффекту от укрытия. Остальные атаки, которые просто атакуют на расстоянии, как например оружие дыхания дракона, не подвергаются эффекту этого заклинания.

Эфирность

Превращение

Уровень: Жр 9, Маг/Чар 9

Диапазон: Касание; смотрите текст

Цели: Вы и одно касаемое существо за каждые три уровня

Длительность: 1 мин./уровень (II)
Устойчивость к Магии: Да

Это заклинание действует как и *эфирный скачок*, но за исключением того, что вы способны вместе с другими добровольно настроенными существами, которые соединены между собой и вами руками (вместе со своим снаряжением), становится эфирными. Помимо себя, вы способны делать эфирными по одному существу за каждые три уровня заклинателя. Как только они стали эфирными, субъектам более нет необходимости оставаться в контакте.

Когда заклинание оканчивается, все существа под эффектом заклинания на Эфирном Плате возвращаются назад в Материальный План.

Эфирный Скачок

Превращение
Уровень: Жр 7, Маг/Чар 7
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: 1 раунд/уровень (II)

Вместе со своим снаряжением вы переходите в эфирное состояние. На длительность заклинания вы попадаете в место, которое называется Эфирный План, который покрывает обычный, физический Материальный План. Когда заклинание заканчивается, вы возвращаетесь назад.

Эфирное существо невидимо, неосознаемо, и способно передвигаться в любом направлении, даже вверх или вниз, хотя только при половине своей скорости. Будучи неосознаваемым, вы можете проходить сквозь плотные объекты включая живых существ. Эфирное существо может нормально видеть и слышать что происходит на Материальном Плате, но все выглядит серым и расплывчатым. Видимость и слышимость в Материальном Плате ограничена 18 метрами. Силловые эффекты (такие как *магическая стрела* и *стена силы*) нормально воздействуют на эфирное существо. Их эффекты распространяются на Эфирный План с Материального, но не наоборот. Эфирное существо не может напасть на материальное, а заклинание сактивированные в эфирном состоянии воздействуют лишь на других эфирных существ. Определенные материальные существа или объекты способны атаковать или оказывать эффект на Эфирный Плат (например атака взгляда василиска). Принимайте других эфирных существ и эфирные объекты будто они материальные.

Если вы заканчиваете заклинание и становитесь материальным, будучи внутри другого материального объекта (например, внутри цельной стены), вы вытолкнута к ближайшему открытому пространству, и переносите по 1d6 повреждений за каждые 1,5 метра передвижения таким образом.

Яд

Некромантия
Уровень: Жр 4, Дрд 3
Компоненты: В, С, БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемое живое существо

Длительность: Мгновенно; смотрите текст

Спасбросок: Стойкость нейтрализует; смотрите текст

Устойчивость к Магии: Да

Призывая силу яда природных хищников, вы отравляете субъекта ужасным ядом, проводя удачную касательную атаку. Яд немедленно причиняет 1d10 пунктов временной потери Телосложения и еще 1d10 пунктов временной потери Телосложения через 1 минуту. Каждая стадия отравления может быть нейтрализована спасброском Стойкости (КД 10 + 1/2 вашего уровня заклинателя+ваш модификатор Мудрости).

Языки

Ворожба
Уровень: Брд 2, Жр 4, Маг/Чар 3
Компоненты: В, С, М/БФ
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Касание
Цель: Касаемое существо
Длительность: 10 мин./уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к Магии: Нет

Это заклинание дает возможность существу, к которому прикоснулся заклинатель, говорить и понимать язык любого интеллектуального существа, включая его расовый язык и местные диалекты. Существо может одновременно говорить лишь на одном языке, однако понимать в состоянии сразу несколько разных созданий. Заклинание не дает возможности говорить с тем существом, которое не может разговаривать. Субъект может быть понятным настолько насколько позволяет его способность к общению. Однако заклинание вовсе не гарантирует того, что слушающее вас существо последует тому, что вы скажете или даст вам необходимый вам ответ.

Заклинание языки можно сделать постоянным, при помощи заклинания постоянного.

Волебный Материальный Компонент: Небольшая глиняная модель ступенчатой башни, которая разбивается при произнесении вербальных компонентов.

Якорь Измерения

Защита
Уровень: Жр 4, Маг/Чар 4
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Эффект: Луч
Длительность: 1 мин./уровень
Спасброски: Нет
Устойчивость к Магии: Да (объект)

Зеленый луч выходит из вашей вытянутой руки. Для того чтобы поразить вашу цель, вы должны совершить успешную стрелковую касательную атаку. Любое существо или объект пораженное лучом, покрывается светящимся изумрудным полем, который полностью блокирует путешествия между измерениями. Сюда относятся: *астральная проекция*, *мерцание*, *дверь измерений*, *эфирный скачок*, *эфирность*, *врата*, *лабиринт*, *смещение планов*, *теневое передвижение*, *телепорт*, а также подобные магические и псионические способности.

Кроме того, во время действия данное заклинание не допускает применения *врат* или *круг телепортации*.

Заклинание *якорь измерений* не действует на существ, которые уже пребывают в астральном или эфирном состоянии. Также оно не сможет защитить от таких наблюдений через межизмерения или атак взглядом василиска. Заклинание *якорь измерений* не дает исчезнуть призванным существам до тех пор, пока не пройдет время действия этого заклинания.

Ярость

Очарование (Внушение) [Воздействует на разум]
Уровень: Брд 2, Маг/Чар 3
Компоненты: В, С
Время Активации: 1 стандартн. действ.
Диапазон: Средний (30 м+3 м/ур.)
Цель: 1 не сопротивляющееся живое существо/3 уровня, расстояние между двумя не более 9 м
Длительность: Концентрация+1 раунд/уровень (II)
Спасбросок: Нет
Устойчивость к Магии: Да

Каждое зачарованное существо получает +2 бонус морали к Силе и Телу, +1 бонус морали к спасброскам Воли и -2 штраф к КД. Этот эффект идентичен способности варвара входить в ярость (смотрите стр. 29), но субъект не становится уставшим в конце ярости.

Ясновиденье/Яснослышание

Ворожба (Магическое Слежение)
Уровень: Брд 3, Знание 3, Маг/Чар 3
Компоненты: В, С, Ф/БФ
Время Активации: 10 минут
Диапазон: Дальний (120 м+12 м/ур.)
Эффект: Магическое восприятие
Длительность: 1 мин./уровень (II)
Спасброски: Нет
Устойчивость к Магии: Нет

Данное заклинание создает особое магическое восприятие, какого либо особенного места, позволяя вам видеть и слышать все, что там происходит, так как если бы вы действительно были там. Для успешного применения заклинания, необходимо чтобы место, которое вы стремитесь увидеть, было вам знакомо. Так вам необходимо нацелить заклинание на определенное место то вы должны как минимум знать небольшие приметы данной области (например, угол здания, небольшая роща, или то, что за дверью). Один раз, выбрав место, вы уже не сможете изменить свое положение, однако вы имеете возможность поворачивать сенсоры любым направлением. В отличие от других подобных заклинаний, данное заклинание не дает вам возможности видеть сквозь магические или сверхприродные преграды. Например, если выбранная область подвержена магическому эффекту темноты, то вы ничего не увидите. Если темнота природная, то вы сможете видеть только в радиусе 3 м от точки центра заклинания. *Ясновиденье/Яснослышание* действует только на том плане, в котором вы находитесь в данный момент.

Волебное Фокусирование: Маленький рожок (для того чтобы слышать) или стеклянный глаз (для того чтобы видеть).