ВЕЛИЧАЙШАЯ В МИРЕ РОЛЕВАЯ ИГРА

12+

DUNGEONS & DRAGONS®

ШИРМА МАСТЕРА

DUNGEONS.RU & DUNGEONSANDDRAGONS.RU

ADVENTURE GUYS

Повысьте уровень вашей игры!

Эта прочная четырёхпанельная ширма Мастера поможет вам проводить захватывающие кампании по пятой редакции правил Dungeons & Dragons. Благодаря яркому оформлению снаружи и полезной информации для игры в D&D внутри, она станет полезным инструментом как для начинающих, так и для опытных Мастеров. Также эта ширма поможет скрыть броски костей и ваши заметки от любопытных игроков.

Изображение ширмы Мастера. Иллюстрация Джой Энг.

Для использования совместно с пятой редакцией *«Книги игрока»* (2024), *«Руководства Мастера»* (2024) и *«Бестиария»* (2025)

DungeonsandDragons.com

ISBN: 978-0-7869-6981-4
9 780786 969814 51999 EAN
Sug. Retail: US $19.99
D3897000

DUNGEONS & DRAGONS, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Roleplaying Game are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast.

Printed in China. ©2024 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH.

Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

USA & CANADA
PAPER PAPIER BOX BOÎTE
how2recycle.info

Перевод: Adventure Tide, Adventure Nik
Вёрстка: Solomon, Adventure Girl

Состояния

Бессознательный

Бездействие. Вы становитесь Недееспособным и Сбитым с ног, а также роняете всё, что держите в руках. Когда это состояние заканчивается, вы остаётесь Сбитым с ног.

Нулевая скорость. Ваша скорость равна нулю и не может увеличиться.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Влияние на спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Автоматические Критические попадания. Любое попадание броском атаки по вам является Критическим попаданием, если атакующий находится в пределах 5 футов.

Неосознанность. Вы не осознаёте, что происходит вокруг вас.

Испуганный

Влияние на проверки характеристики и атаки. Вы совершаете с Помехой броски атаки и проверки характеристик, пока источник страха находится в пределах прямой видимости.

Невозможность приблизиться. Вы не можете добровольно приблизиться к источнику страха.

Истощённый

Уровни истощения. Это состояние может накапливаться. Каждый раз, когда вы получаете его, вы получаете 1 Уровень истощения. Вы умираете, когда получаете 6-й Уровень истощения.

Влияние на Тесты к20. Когда вы совершаете Тест к20, вычтите из результата удвоенное значение вашего Уровня истощения.

Снижение Скорости. Ваша Скорость уменьшается на количество футов, равное вашему пятикратному значению Уровня истощения.

Снижение Уровня истощения. Окончание Долгого отдыха снижает Уровень истощения на 1. Когда ваш Уровень истощения достигает 0, состояние заканчивается.

Невидимый

Эффект неожиданности. Если вы Невидимы, вы совершаете бросок Инициативы с Преимуществом.

Скрытность. На вас не влияет любой эффект, который требует видеть цель, за исключением случаев, когда создатель эффекта каким-то образом может видеть вас. Любая носимая или несомая вами экипировка также скрыта.

Влияние на атаки. Вы совершаете броски атаки с Преимуществом, а броски атаки по вам совершаются с Помехой. Если существо каким-то образом может видеть вас, вы не получаете это преимущество против этого существа.

Недееспособный

Бездействие. Вы не можете совершать любое Действие, Бонусное действие или Реакцию.

Отсутствие Концентрации. Ваша Концентрация нарушена.

Немота. Вы не можете говорить.

Застигнутый врасплох. Если вы Недееспособны, вы совершаете бросок Инициативы с Помехой.

Оглохший

Невозможность слышать. Вы ничего не слышите и автоматически проваливаете любую проверку характеристики, связанную со слухом.

Окаменевший

Превращение в неживую материю. Вы вместе с любыми носимыми и несомыми немагическими объектами превращаетесь в твёрдую неживую материю (как правило, камень). Ваш вес увеличивается в десять раз, и вы перестаёте стареть.

Недееспособность. Вы становитесь Недееспособным.

Нулевая скорость. Ваша скорость равна нулю и не может увеличиться.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Влияние на спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Сопротивление урону. Вы имеете Сопротивление ко всем типам урона.

Иммунитет к яду. Вы имеете Иммунитет к состоянию Отравленный.

Опутанный

Нулевая скорость. Ваша скорость равна нулю и не может увеличиться.

Влияние на атаки. Вы совершаете броски атаки с Помехой, а броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Влияние на спасброски. Вы совершаете с Помехой спасброски Ловкости.

Ослеплённый

Невозможность видеть. Вы ничего не видите и автоматически проваливаете любую проверку характеристики, связанную со зрением.

Влияние на атаки. Вы совершаете броски атаки с Помехой, а броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Отравленный

Влияние на проверки характеристики и атаки. Вы совершаете с Помехой броски атаки и проверки характеристик.

Очарованный

Невозможность атаковать очаровавшего. Вы не можете атаковать очаровавшее вас существо или нацелить на него причиняющие вред умения и магические эффекты.

Социальное преимущество. Очаровавший вас совершает с Преимуществом любую проверку характеристики при социальном взаимодействии с вами.

Ошеломлённый

Недееспособность. Вы становитесь Недееспособным.

Влияние на спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Парализованный

Недееспособность. Вы становитесь Недееспособным.

Нулевая скорость. Ваша скорость равна нулю и не может увеличиться.

Влияние на спасброски. Вы автоматически проваливаете спасброски Силы и Ловкости.

Влияние на атаки. Броски атаки по вам совершаются с Преимуществом.

Автоматические Критические попадания. Любое попадание броском атаки по вам является Критическим попаданием, если атакующий находится в пределах 5 футов.

Сбитый с ног

Ограниченное перемещение. Вы можете либо ползти, либо потратить количество перемещения, равное половине вашей Скорости (округляя в меньшую сторону), чтобы встать на ноги и таким образом закончить состояние. Если ваша Скорость равна 0, вы не можете самостоятельно встать на ноги.

Влияние на атаки. Вы совершаете с Помехой броски атаки. Бросок атаки по вам совершается с Преимуществом, если атакующий находится в пределах 5 футов. В противном случае, этот бросок атаки совершается с Помехой.

Схваченный

Нулевая скорость. Ваша скорость равна нулю и не может увеличиться.

Влияние на атаки. Вы совершаете с Помехой броски атаки против любой цели, кроме схватившей вас.

Перемещение. Схвативший может тащить или нести вас во время своего передвижения, но тратит на каждый фут перемещения дополнительный фут, за исключением случаев, когда вы Крошечный или как минимум на два размера меньше его.

Импровизированный урон

Кость	Примеры
1к10	Ожог углями, удар упавшей полки, укол отравленной иглой
2к10	Удар молнией, падение в костёр
4к10	Удар упавшей кладки в рушащемся тоннеле, падение в чан с кислотой
10к10	Стискивание сходящимися стенами, удар вращающихся стальных лезвий, переход вброд через лаву
18к10	Погружение в лаву, удар упавшей летающей крепости
24к10	Падение в огненный вихрь на Элементальном плане Огня, стискивание в челюстях богоподобного существа или чудовища размером с луну

Тяжесть урона в зависимости от уровня

Уровни персонажей	Неприятный	Смертельный
1–4	5 (1к10)	11 (2к10)
5–10	11 (2к10)	22 (4к10)
11–16	22 (4к10)	55 (10к10)
17–20	55 (10к10)	99 (18к10)

Действия

Действие	Краткое описание
Атака	Вы атакуете оружием или наносите Безоружный удар.
Влияние	Вы совершаете проверку Харизмы (Обман, Запугивание, Выступление или Убеждение) или Мудрости (Уход за животными), чтобы изменить отношение существа.
Засада	Вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность).
Изучение	Вы совершаете проверку Интеллекта (Тайная магия, История, Расследование, Природа или Религия).
Использование	Вы используете немагический объект.
Магия	Вы сотворяете заклинание, используйте магический предмет или магическое умение.
Отход	Ваше перемещение не вызывает Провоцированные атаки до конца текущего хода.

Действие	Краткое описание
Подготовка	Вы готовитесь совершить действие в ответ на заданное вами условие.
Поиск	Вы совершаете проверку Мудрости (Проницательность, Медицина, Восприятие или Выживание).
Помощь	Вы помогаете другому существу совершить проверку характеристики, бросок атаки или оказываете первую помощь.
Рывок	До конца текущего хода вы даёте себе дополнительное перемещение, равное вашей Скорости.
Уклонение	До начала вашего следующего хода броски атаки по вам совершаются с Помехой, а вы совершаете спасброски Ловкости с Преимуществом. Вы теряете это преимущество, если вы становитесь Недееспособным или ваша Скорость становится равна 0.

Полные определения действий приведены в глоссарии правил в *«Книге игрока 2024»*

Прыжок в длину

Вы перемещаетесь на 10+ футов и прыгаете на расстояние, равное значению вашей Силы. Если вы совершаете Прыжок в длину с места, вы можете прыгнуть только на половину этого расстояния.

Прыжок в высоту

Вы перемещаетесь на 10+ футов и прыгаете на высоту, равную 3 плюс ваш модификатор Силы. Если вы совершаете Прыжок в высоту с места, вы можете прыгнуть только на половину этой высоты.

Концентрация

Следующие факторы нарушают вашу Концентрацию:

Концентрация на другом эффекте. Вы теряете концентрацию на эффекте в тот момент, когда начинаете произносить заклинание, требующее Концентрации, или приводите в действие другой эффект, требующий Концентрации.

Урон. Когда вы получаете урон, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения, чтобы сохранить Концентрацию. Сл равна 10 или половине полученного урона (округляя в меньшую сторону), в зависимости от того, что выше, и не может быть больше 30.

Недееспособный или мёртвый. Ваша Концентрация заканчивается, если вы становитесь Недееспособным или умираете.

Навыки

Навык	Характеристика
Акробатика	Ловкость
Атлетика	Сила
Восприятие	Мудрость
Выживание	Мудрость
Выступление	Харизма
Запугивание	Харизма
История	Интеллект
Ловкость рук	Ловкость
Медицина	Мудрость
Обман	Харизма
Природа	Интеллект
Проницательность	Мудрость
Расследование	Интеллект
Религия	Интеллект
Скрытность	Ловкость
Тайная магия	Интеллект
Убеждение	Харизма
Уход за животными	Мудрость

Спасброски от смерти

Когда вы начинаете свой ход с 0 Хитов, совершите бросок к20. Вы преуспеваете при результате «10+»:

Третий успех. Вы становитесь Стабилизированным.
Третий провал. Вы умираете.
При результате «1». Вы получаете два провала.
При результате «20». Вы восстанавливаете 1 Хит.

Если вы получаете урон при 0 Хитов, вы проваливаете Спасбросок от смерти или проваливаете его дважды при уроне от Критического попадания.

Класс Защиты объекта

КЗ	Материал	КЗ	Материал
11	Бумага, верёвка, ткань	17	Камень
13	Лёд, стекло, хрусталь	19	Железо, сталь
15	Дерево	21	Мифрил
		23	Адамантин

Хиты объектов

Размер	Хрупкий	Крепкий
Крошечный (бутылка, замок)	2 (1к4)	5 (2к4)
Маленький (лютня, сундук)	3 (1к6)	10 (3к6)
Средний (бочка, люстра)	4 (1к8)	18 (4к8)
Большой (повозка, обеденный стол)	5 (1к10)	27 (5к10)

Еда, напитки и проживание

Пункт	Цена	Пункт	Цена
Эль (кружка)	4 ММ	*Приём пищи*	
Хлеб (батон)	2 ММ	Дрянной	1 ММ
Сыр (ломоть)	1 СМ	Бедный	2 ММ
Проживание на постоялом дворе (за день)		Скромный	1 СМ
Дрянное	7 ММ	Комфортный	2 СМ
Бедное	1 СМ	Богатый	3 СМ
Скромное	5 СМ	Аристократический	6 СМ
Комфортное	8 СМ	*Вино (бутылка)*	
Богатое	2 ЗМ	Столовое	2 СМ
Аристократическое	4 ЗМ	Марочное	10 ЗМ

Типичные Классы сложности

Трудность задачи	Сл	Трудность задачи	Сл
Очень лёгкая	5	Сложная	20
Лёгкая	10	Очень сложная	25
Средняя	15	Практически невозможная	30

Источники света

Источник	Яркий свет	Тусклый свет	Время
Свеча	5 футов	+5 футов	1 час
Лампа	15 футов	+30 футов	6 часов
Фонарь, направленный	60-футовый конус	+60 футов	6 часов
Фонарь, закрытый	30 футов (0 футов с опущенной заслонкой)	+30 футов (5 футов с опущенной заслонкой)	6 часов
Факел	20 футов	+20 футов	1 час

Заслонённые области

Область	Эффект	Примеры
Слабо заслонённая	Существа совершают с Помехой проверки Мудрости (Восприятие), связанные со зрением	Тусклый свет, слабый туман или редкие заросли
Сильно заслонённая	Существа становятся Ослеплёнными	Темнота, плотный туман или густая листва

Темп перемещения

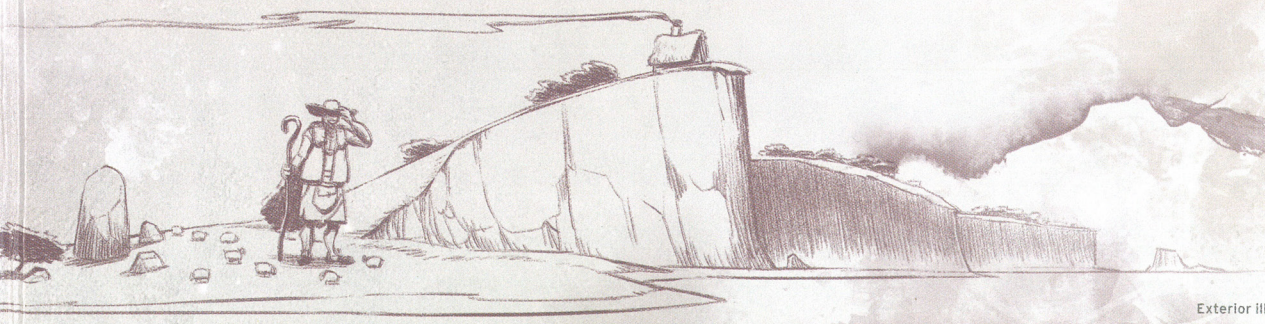
	Расстояние пройденное за ...			
Темп	**Минуту**	**Час**	**День**	**Эффект**
Быстрый	400 футов	4 мили	30 миль	Проверки Мудрости (Восприятие или Выживание) и Ловкости (Скрытность) совершаются с Помехой
Обычный	300 футов	3 мили	24 мили	Проверки Ловкости (Скрытность) совершаются с Помехой
Медленный	200 футов	2 мили	18 миль	Проверки Мудрости (Восприятие или Выживание) совершаются с Преимуществом

Путешествие по местности

Местность	Максимальный темп	Расстояние до столкновения	Сл сбора пищи	Сл ориентирования	Сл поиска пути
Арктика	Быстрый*	6к6 × 10 футов	20	10	10
Болото	Медленный	2к8 × 10 футов	10	15	20
Город	Нормальный	2к6 × 10 футов	20	15	15
Горы	Медленный	4к10 × 10 футов	20	15	20
Лес	Нормальный	2к8 × 10 футов	10	15	15
Открытое море	Особый**	6к6 × 10 футов	15	10	15
Побережье	Нормальный	2к10 × 10 футов	10	5	15
Подземье	Нормальный	2к6 × 10 футов	20	10	20
Пустыня	Нормальный	6к6 × 10 футов	20	10	10
Равнина	Быстрый	6к6 × 10 футов	15	5	15
Холмы	Нормальный	2к10 × 10 футов	15	10	15

* Для поддержания быстрого темпа в арктической местности, необходимо соответствующее снаряжение (например, лыжи).

** Скорость путешествия персонажей на воде зависит от транспортного средства, на котором они идут.



Укрытие

Степень укрытия	Преимущество для цели
На половину	Бонус +2 к КЗ и спасброску Ловкости
На три четверти	Бонус +5 к КЗ и спасброску Ловкости
Полное	Не может быть выбрана целью напрямую

Расстояние слышимости

Шум	Расстояние
Попытка вести себя тихо	2к6 × 5 футов
Обычный уровень шума	2к6 × 10 футов
Очень громко	2к6 × 50 футов

Видимость на открытом пространстве

Условия	Расстояние
Ясный день, без препятствий	2 мили (40 миль с высоты)
Дождь (Слабо заслонённая область)	1 миля
Туман (Слабо заслонённая область)	от 100 до 300 футов

Погода

1к20	Температура
1–14	Обычная для времени года
15–17	На 1к4 × 5 градусов по Цельсию холоднее, чем обычно
18–20	На 1к4 × 5 градусов по Цельсию жарче, чем обычно

1к20	Ветер	Осадки
1–12	Отсутствует	Отсутствуют
13–17	Лёгкий	Лёгкий дождь или снегопад
18–20	Сильный	Сильный ливень или обильный снегопад

Exterior illustration by Joy Ang. Interior illustrations by Fury Galluzzi. | TM & ©2024 Wizards of the Coast LLC. 660D3897000001 EN