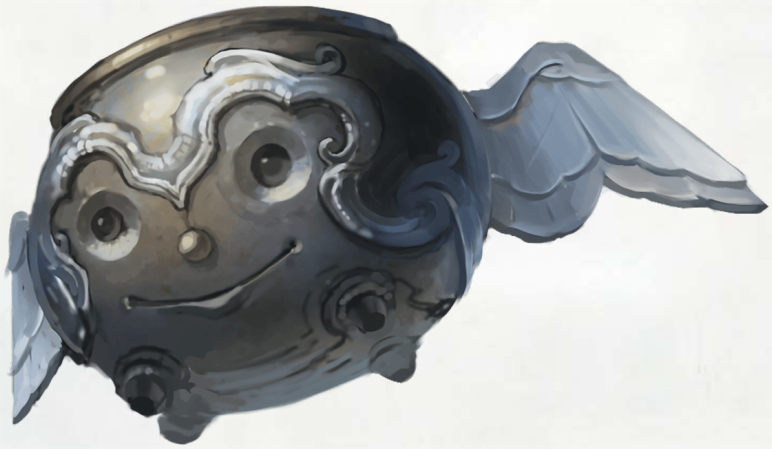
D&D
КОТЁЛ ТАШИ
СО ВСЯКОЙ ВСЯЧИНОЙ
DUNGEONS & DRAGONS
Магическая смесь новых правил
для величайшей в мире ролевой игры

КОТЁЛ ТАШИ со ВСЯКОЙ ВСЯЧИНОЙ



Перевод: Maksim Kudryavtsev, Aleksey Kuzkokov, Fraxinus Acer, Denis Bezykornov, Ирина Юдина, Maksim Smolyaninov, Aleksandr Akatev, Elena Konovalova, Dragon of Shades, Tamnar Iidar, Bubba Sawyer, Danil Shakhov, Igor Dudlez, Aleksey Balashov, Ivan Kusakin, Andrey Ruban, J Porom, Andrey Bannikov, Kseniya Shaborkina

Вёрстка и редактирование: Denis Bezykornov, Ирина Юдина, Fraxinus Acer

Вычитка: Denis Bezykornov, Майя Эверетт, Leverlin, Doctor Zdor, Viktoriya Bezykornova, Dmitriy Panasenko, Артём Тюрин, Lady Ash, Alisa Sapogova

Отдельное спасибо: Антон Палихов

Версия книги: 1.1

Авторы

Lead Designer: Jeremy Crawford
Art Director: Kate Irwin

Design: Dan Dillon, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Elisa Teague
Additional Design: Bill Benham, Adam Lee, Ari Levitch, Christopher Perkins, Taymoor Rehman, Kate Welch, Ray Winninger
Rules Development: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor, Taymoor Rehman
Editing: Michele Carter, Christopher Perkins, Jessica Ross, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Lead Graphic Designer: Trish Yochum
Graphic Designers: Trystan Falcone, Emi Tanji
Cover Illustrators: Wylie Beckert, Magali Villeneuve
Interior Illustrators: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Nikki Dawes, Olga Drebas, Caroline Gariba, Sam Keiser, Julian Kok, Titus Lunter, Andrew Mar, Marcela Medeiros, Brynn Metheney, Robson Michel, Scott Murphy, Irina Nordsol, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, David Sladek, Crystal Sully, Brian Valeza, Svetlin Velinov, Anna Veltkamp, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner
Concept Illustrator: Shawn Wood

Project Engineer: Cynda Callaway
Imaging Technicians: Kevin Yee
Prepress Specialist: Jefferson Dunlap

D&D GAME STUDIO

Executive Producer: Ray Winninger
Principal Designers: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Design Manager: Steve Scott
Design Department: F. Wesley Schneider, Dan Dillon, Adam Lee, Ari Levitch, Ben Petrisor
Senior Art Director: Richard Whitters
Art Department: Kate Irwin, Emi Tanji, Trish Yochum, Shawn Wood
Senior Producer: Dan Tovar
Producers: Bill Benham, Lea Heliotis
Director of Product Management: Liz Schuh
Licensing Manager: Hilary Ross
Product Managers: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross
Brand Manager: Shelly Mazzanoble
Publicity: Greg Tito
Community Management: Brandy Camel

Эта книга содержит некоторые материалы, которые первоначально появились в *Sword Coast Adventurer's Guide* (2015), *Guildmasters' Guide to Ravnica* (2018), *Eberron: Rising from the Last War* (2019), and *Mythic Odysseys of Theros* (2020).

На обложке

С книгой заклинаний в руке волшебница Таша накладывает заклинание на содержимое кипящего волшебного котла на этом изображении от Magali Villeneuve.

На альтернативной обложке

Художник Wylie Beckert изображает Ташу, призывающую образы своего прошлого и будущего, используя заклинание своей матери Бабы-яги, в то время как лорд Бездны Граз'зт смотрит на неё.

Дисклеймер: здесь содержатся изыскания архимага Таши. Позже известная как Королева Ведьм, а затем Игквиле, она является одним из величайших волшебников в истории мультивселенной. Мы опасаемся, что в этих записях сокрыто колдовство, поэтому наложили на этот том могущественные обереги. Если вы читаете это — первый оберег уже сломлен! Если вы осмелитесь читать дальше, мы не гарантируем безопасность вашей души или того, что вы не откроете портал на другой план существования. Если портал появится, молитесь, чтобы не появилось ничего хуже, чем мать Таши — Баба-яга. А если матерь карг придет, то убедитесь, что только и делаете, что воздаёте похвалу её дочери. Или предложите маффины. Она обожает маффины.

620C7878000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6702-5
Первая печать: ноябрь 2020

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. The materials described in this statement are protected under the copyright laws of the United States of America and around the world under international intellectual property treaties. Any reproduction or unauthorized use of the materials contained herein or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont. CH. Represented by: Hasbro De Entree 240 1101 EE Amsterdam, NL Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

Оглавление

Как использовать эту книгу 4

Гл. 1: Опции для персонажей 7
Персонализация вашего происхождения..... 7
Смена навыка 8
Смена подкласса 8
Изобретатель..... 9
Классовые умения 11
Алхимик 14
Артиллерист..... 15
Боевой кузнец 17
Бронник..... 18
Инфузии изобретателя..... 20
Варвар 24
Дополнительные классовые умения..... 24
Путь дикой магии..... 24
Путь зверя..... 25
Бард 27
Дополнительные классовые умения..... 27
Коллегия красноречия..... 28
Коллегия созидания..... 29
Жрец 30
Дополнительные классовые умения..... 30
Домен мира 31
Домен порядка 32
Домен сумерек..... 34
Друид 35
Дополнительные классовые умения..... 35
Круг дикого огня 36
Круг звёзд 38
Круг спор 39
Воин 41
Дополнительные классовые умения..... 41
Варианты приёмов 42
Пси-воин..... 42
Рунный рыцарь 44
Типажи мастера боевых искусств 46
Монах..... 48
Дополнительные классовые умения..... 48
Путь астрального тела..... 49
Путь милосердия 50
Паладин 52
Дополнительные классовые умения..... 52
Клятва славы 53
Клятва смотрителей 54
Следопыт 56
Дополнительные классовые умения 56
Странник фей 58
Хранитель роя..... 59
Спутники повелителя зверей..... 60
Плут..... 62
Дополнительные классовые умения..... 62
Архетипы плута 62
Фантом 62
Клинок душ..... 63
Чародей..... 65
Дополнительные классовые умения..... 65
Аберрантный разум..... 66
Заводная душа 68
Колдун 70
Дополнительные классовые умения..... 70
Варианты таинственных воззваний..... 70
Бездонный 72
Гений 73
Волшебник..... 75
Дополнительные классовые умения..... 75
Орден писцов 76
Песнь клинка..... 77
Черты 79

Гл. 2: Покровители группы 83
Как работают покровители?..... 83
Академия 84
Аристократ 86
Верховная власть 88
Вооружённые силы 90
Гильдия 93
Древнее существо 95
Преступный синдикат 98
Религиозный орден..... 100
Будьте своим собственным покровителем 103

Гл. 3: Магический альманах 105
Заклинания 105
Вспышка мечей..... 106
Громовой клинок 106
Едкое варево Таши..... 106
Клинок зелёного пламени 106
Клинок разрушения 106
Крепость интеллекта 107
Лассо молнии..... 107
Покров духа..... 107
Потусторонний облик Таши..... 108
Призыв духа аберрации 108
Призыв духа зверя 109
Призыв духа исчадия..... 109
Призыв духа конструкта..... 110
Призыв духа небожителя.....111
Призыв духа нежити 112
Призыв духа стихии..... 112
Призыв духа тени..... 113
Призыв духа феи..... 114
Психическая плеть Таши 114
Расщепление разума 115
Сон синей вуали..... 115
Персонализация заклинаний 116
Магические предметы 117
Алхимический сборник..... 119
Амулет благочестия 119
Архив астромантии..... 119
Астральный осколок..... 119
Атлас бесконечных горизонтов... 119
Барабан задающего ритм..... 120
Ветвь с колокольчиками..... 120
Гремящий трактат..... 120
Двойственная рукопись..... 120
Демономикон Иггвилв..... 121
Зубы Дальвер-Нара..... 122
Кадило фанатика 122
Книга начинающего сердцееда.. 124
Кодекс планолога..... 124
Концертина гуляки..... 125
Котёл перерождения 125
Кристаллическая хроника 125
Лира строительства..... 125
Лунный серп..... 125
Любина тарокка душ 126
Магический гримуар..... 127
Мантия природы..... 128
Могучий слуга Леук-о 128
Осколок Дальнего Предела 130
Осколок Страны Фей..... 130
Осколок Царства Теней..... 130
Осколок эссенции Внешних Планов 130
Осколок эссенции стихийных планов..... 131
Протез 131
Сборник защитных стихов 131
Ступа и пест Бабы-яги 132
Татуировка жизненной энергии. 132
Татуировка жутких когтей 133
Татуировка заклинания..... 133
Татуировка защиты..... 133
Татуировка кровавой ярости..... 134
Татуировка маскарада..... 134
Татуировка обвивающей хватки 134
Татуировка поглощения..... 134
Татуировка призрачных шагов.. 135
Татуировка просветителя 135
Татуировка с клеймом Царства Теней 135
Трость Рао..... 135
Универсальный инструмент 136
Флакон с кровью..... 136
Фолиант души и плоти..... 137
Эмблема стража 137

Гл. 4: Инструменты Мастера.....139
Нулевая сессия 139
Напарники..... 141
Эксперт 142
Заклинатель..... 144
Боец..... 146
Переговоры с чудовищами..... 148
Области сверхъестественного 150
Благодатное сияние..... 150
Дальний Предел..... 152
Обитель неупокоенных..... 154
Кишащая насекомыми область.. 156
Зеркальная зона..... 158
Психический резонанс..... 160
Расплетённая магия 161
Магические проявления 163
Мистические бури..... 163
Отголоски эмоций 164
Зачарованные источники..... 165
Волшебные грибы 166
Колонии мимиков..... 167
Первозданный плод..... 168
Таинственные тропы 169
Опасности окружающей среды 169
Лавины..... 169
Падение в воду 170
Падение на существо..... 170
Заклинания в качестве эквивалентов природных опасностей..... 170
Головоломки..... 171
Раздаточные материалы для головоломок 189

Как использовать эту книгу

«Котёл Таши со всякой всячиной» предлагает множество новых опций для Dungeons & Dragons, и наше путешествие по этой книге сопровождается записками волшебницы Таши. Жизнь Таши, создательницы заклинания *жуткий смех Таши* — одна из самых легендарных в мультивселенной D&D. Воспитанная Бабой Ягой, самой матерью ведьм, Таша путешествовала по миру «Серого Ястреба». Она стала другом (хотя кому-то и врагом) других известных приключенцев, таких как Морденкайнен. Со временем Таша стала королевой ведьм, а позже сменила имя на Иггвилв — легендарную фигуру, о которой шепчутся, которую боятся и которой восхищаются.

Эта книга написана как для игроков, так и для Мастеров, и предлагает различные опции для персонажей и кампаний в любом сеттинге D&D, независимо от того, путешествуете ли вы по миру «Серого Ястреба», в другом официальном сеттинге D&D или у вас мир своего собственного авторства.

Что вы найдёте внутри

Глава 1 наполнена новыми умениями и архетипами для классов из *«Книги игрока»*. В ней представлен новый класс «изобретатель» — мастер магических изобретений. Эта глава также предлагает новые черты для тех групп, что их используют.

Глава 2 содержит информацию о покровителях, которые могут стать одной из движущих сил в приключениях вашей группы.

Глава 3 искрится новыми магическими опциями: волшебные книги заклинаний и новые заклинания, артефакты и магические татуировки, доступные для использования как персонажам игроков, так и монстрам.

Глава 4 полнится различными правилами, которые Мастер может использовать в кампании. Например, правила о сверхъестественных средах или о помощниках, которые развиваются вместе с персонажами игроков. Глава заканчивается набором головоломок, готовых к быстрому использованию в любом приключении, которое Мастер хотел бы оживить с помощью загадок.

Всё представленное опционально

Все в этой книге опционально. Группа вместе с Мастером решает, какие из представленных опций, если какие-то из них интересны, включить в кампанию. Вы можете использовать некоторые из них, все или ни одну. Мы рекомендуем вам выбрать те, что лучше всего соответствуют сюжету кампании и стилю игры вашей группы.

Какие бы опции вы ни выбрали, эта книга опирается на правила из *«Книги игрока»*, *«Бестиария»* и *«Руководства Мастера»*. Её также можно сочетать с опциями из *«Руководства Занатара обо всем»* и другими книгами по D&D.

Раскопанные тайны

Большая часть материала в этой книге первоначально появилась в «Unearthed Arcana» («Раскопанные тайны» с англ. яз. — прим. перев.) — публикуемой нами серии онлайн-статей, предназначеной для того, чтобы дать игрокам попробовать новые варианты правил, которые могут официально стать частью игры. Некоторые из предложений из «Раскопанных тайн» не находят отклика у поклонников, и мы откладываем их в сторону. Те материалы из «Раскопанных тайн», которые были хорошо приняты сообществом и вдохновили нас на создание опций в соответствующих главах, мы переработали благодаря отзывам тысяч поклонников D&D и теперь выпускаем их в официальном виде в этой книге.

Помните десять правил

1. Мастер выносит окончательное решение по использованию правил

Правила D&D охватывают множество нюансов и деталей, которые существуют в игре, но возможности настолько обширны, что правила просто не способны учесть всё. Когда вы сталкиваетесь с чем-то, что не описано в правилах, или вы не уверены, как их правильно интерпретировать, Мастер решает, как действовать, принимая такое решение, что принесет наибольшее удовольствие вашей группе.

2. Частное превыше общего

Каждую часть игры регулируют общие правила. Например, правила, описывающие бой, указывают вам, что рукопашные атаки оружием используют Силу, а дальнобойные атаки оружием используют Ловкость. Это общее правило, и общее правило действует до тех пор, пока что-то в игре явно не говорит об обратном.

Игра также включает в себя элементы, которые иногда противоречат общим правилам, такие как классовые умения, заклинания, магические предметы, умения и особенности монстров и тому подобное. Когда исключение и общее правило противоречат друг другу, исключение имеет приоритет. Например, если особенность гласит, что вы можете совершить рукопашную атаку оружием, используя свою Харизму, вы можете так поступить, даже если это утверждение противоречит общему правилу.

3. Преимущества и помехи

Даже если несколько факторов позволяют вам совершить бросок с преимуществом или помехой, у вас всё равно есть только одна помеха или преимущество. Если у вас есть помеха и преимущество одновременно, то они отменяют друг друга.

4. Время срабатывания реакции

Некоторые правила игры позволяют вам предпринять специальное действие, называемое «реакцией», в ответ на какое-то событие. Совершение провоцированных атак и накладывание заклинания *щит [shield]* — два типичных использования реакций. Если вы не уверены, в какое время по отношению к триггеру происходит реакция, вот

Мой дорогой, милый, счастливый читатель,

Ты меня знаешь. Ты слышал о моих подвигах. Ты разнёс молву о моих титулах: Наташа Тёмная, Хура из Кета, дочь Бабы Яги, превосходная ведьма, и, если не пытаться произвести впечатление, просто Таша.

Дольше, чем мне хочется признаваться, я искала тайны и чудеса, которые не поддаются описанию (ну, не поддаются описанию тем, кто не вырос в танцующей избе кого-то бессмертного, как мне довелось). В этом томе ты найдёшь образцы всяких интересностей, описанных мною во время моих путешествий, включая мои подвиги с печально известной Компанией Семерых, мои исследования с необычным Безумным Архимагом Загигом Ирагерном, а также мои переписки с такими известными путешественниками между мирами (и лицемерами), как Морденкайнен. К сожалению, по просьбе Морденкайнена группа экспертов из Гильдии Чародеев «Серого Ястреба» — которая, как меня заверили, является уважаемым центром обучения, а вовсе не изощрённым способом развести богатеньких идиотов — получила редакторский надзор над этой работой. В результате я понимаю, что некоторые из моих «не очень традиционных» открытий были обременены различными правилами, само собой, для «продолжения безопасного существования мистического искусства и, конечно же, всей жизни в мультивселенной».

Неважно. Сочетая заклинания и неопровержимые аргументы, я убедила редакцию предоставить мне предварительный экземпляр их работы.

Просматривая его, я добавила множество полезных заметок на полях. Я ожидаю, что с учётом моих подсказок, указаний, угроз и критики пытливые умы получат всё, что им нужно, чтобы лучше понимать бесконечное количество наглых выходок мультивселенной. Но даже если этого не случится, читайте дальше, и, возможно, вы узнаете что-то такое, что один только факт вашего знания об этом приведет в ужас моих коллег-архимагов.

Я отодвигаю для тебя занавес реальности, дорогой читатель. Соберись с духом и загляни за него.

ТАША

правило: реакция происходит после срабатывания триггера, если только описание реакции явно не говорит об обратном. Если вы совершаете реакцию, вы не можете совершить еще одну до начала вашего следующего хода.

5. Бонус мастерства

Если ваш бонус мастерства применяется к броску, вы можете добавить этот бонус только один раз, даже если несколько обстоятельств в игре говорят о применении бонуса. Более того, если более чем одно обстоятельство говорит вам удвоить или уменьшить ваш бонус вдвое, вы увеличиваете или уменьшаете его только один раз перед применением. Независимо от того, умножаете ли вы бонус, делите или оставляете без изменения, его можно использовать только один раз за бросок.

6. Заклинания, накладываемые бонусным действием

Если вы хотите наложить заклинание со временем накладывания в одно бонусное действие, помните, что вы не можете накладывать никакие другие заклинания до или после него в этот ход, за исключением заговоров со временем накладывания в «1 действие».

7. Концентрация

Как только вы начинаете накладывать заклинание или использовать особое умение, требующее концентрации, ваша концентрация на другом эффекте тут же прекращается.

8. Временные хиты

Временные хиты не накапливаются. Если у вас уже есть временные хиты, и вы получаете дополнительно ещё, то они не складываются вместе, кроме тех случаев, когда какая-то игровая особенность явно говорит об этом. Вместо этого вы выбираете, какие временные хиты оставить.

9. Округление в меньшую сторону

Всякий раз, когда вы делите или умножаете число в игре и получаете дробное число, округляйте его вниз, даже если дробная часть составляет половину или больше.

10. Получайте удовольствие

Вам не нужно знать наизусть каждое правило, чтобы наслаждаться D&D — у каждой группы свой собственный стиль. Во всех группах есть разные способы рассказа историй и использования правил. Уделите внимание тому, что ваша группа любит больше всего. Короче говоря, получайте удовольствие!

Волшебница Таша изучает магию возле избушки своей приёмной матери — Бабы-яги

Глава 1

Опции для персонажей

Когда вы создаёте своего персонажа в D&D, вам доступно множество опций из *«Книги игрока»* для создания желаемого искателя приключений. Данная глава предлагает дополнения к этим опциям, позволяя реализовать ещё больше концепций персонажа. Если вы объедините эти опции с теми, что имеются в *«Руководстве Занатара обо всём»*, то потенциал для создания персонажей станет поистине безграничным.

В этой главе приведены следующие опции:

- Персонализация происхождения вашего персонажа за счёт изменения расовых особенностей
- Руководство по изменению вашего подкласса
- Класс «изобретатель» — мастер магических изобретений
- Умения и подклассы для каждого класса из *«Книги игрока»*
- Новые черты для тех, кто пользуется этим опциональным правилом

Персонализация вашего происхождения

На 1-м уровне вы выбираете различные аспекты вашего персонажа, такие как значения характеристик, расу, класс и предысторию. Вместе эти элементы позволяют вам должным образом отобразить происхождение персонажа и дают гибкость в создании множества различных вариантов. Несмотря на универсальность, D&D расы с особенностью «Увеличение характеристик» обладают малой вариативностью или вообще не дают выбора — недостаток, который может затруднить реализацию определённых концепций. Подразделы ниже устраняют этот недостаток, добавляя разнообразие расе вашего персонажа, если она имеет особенность «Увеличение характеристик», позволяя вам настраивать значения характеристик, языки и определённые владения в соответствии с происхождением, которое вы придумали для своего персонажа. Раса в игре отражает фэнтезийный вид в сочетании с культурными особенностями. Приведенные ниже опции выходят за рамки этих особенностей для создания по-настоящему уникальных персонажей.

Увеличение характеристик

Особенность расы «Увеличение характеристик» отражает преимущество различных архетипов персонажей в прошлых редакциях D&D. Например, если вы дварф, то ваше Телосложение увеличивается на 2, потому что дварфы-приключенцы в D&D часто особенно крепки телом. Этот бонус применим не к каждому дварфу, а только к искателям приключений, и он существует для выделения особенностей архетипа. Этот бонус уместен, если вы хотите опираться на архетип, но малополезен, если ваш персонаж не соответствует архетипу.

Если вы хотите отступить от этого принципа, вы можете проигнорировать особенность расы «Увеличение характеристик» и увеличить те характеристики, что лучше подойдут вашему персонажу. Вот как это делается: возьмите любое увеличение характеристики, которое вы получаете благодаря своей расе или подрасе, и примените это увеличение к любой характеристике по выбору. Если у персонажа более одного увеличения, то одну характеристику нельзя увеличить дважды, а также нельзя увеличить значение характеристики выше 20.

Например, если особенность «Увеличение характеристик» вашей расы или подрасы увеличивает Телосложение на 2, а Мудрость — на 1, вы вместо этого можете увеличить Интеллект на 2 и Харизму на 1.

Языки

Если раса вашего персонажа включает в себя особенность «Языки», то она определяет языки, которые персонаж должен знать. Обычно это Общий и язык ваших предков. Например, считается, что полурослик-искатель приключений знает Общий и язык Полуросликов. Однако искатели приключений D&D необычны, и ваш персонаж, возможно, вырос среди тех, кто говорит на других языках, отличных от тех, что определяются расой.

Вы можете заменить каждый язык из особенности вашей расы «Языки» другим языком из следующего списка: язык Бездны, Великаний, Глубинная Речь, Гномий, Гоблинский, Дварфийский, Драконий, Инфернальный, Небесный, Общий, Орочий, Первичный, Подземный, язык Полуросликов, Сильван или Эльфийский.

Мастер может добавлять или убирать языки из этого списка в зависимости от того, какие из них подходят для вашей кампании.

Владения

Некоторые расы, имеющие особенность «Увеличение характеристик», также дают определённые владения. Эти владения обычно определяются культурой, но ваш персонаж может не иметь никакой связи с культурой, о которой идёт речь, или мог развиваться в других областях. Вы можете заменить каждое из этих владений на другое по вашему выбору, исходя из ограничений в таблице «Замена владений».

Замена владений

Владение	Замена владением
Навык	Навык
Доспех	Простое/воинское оружие или инструмент
Простое оружие	Простое оружие или инструмент
Воинское оружие	Простое/воинское оружие или инструмент
Инструмент	Инструмент или простое оружие

Своё происхождение

Вместо выбора одной из игровых рас для вашего персонажа 1-го уровня вы можете использовать следующие особенности, чтобы самостоятельно определять происхождение персонажа и таким образом полностью контролировать его формирование:

Тип существа. Вы гуманоид. Вы определяете свою внешность и то, похожи ли вы на кого-либо из ваших родственников.
Размер. Вы Маленький или Средний (на ваш выбор).
Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.
Увеличение характеристик. Значение одной характеристики по вашему выбору увеличивается на 2.
Черта. Вы получаете одну черту по вашему выбору, требованиям которой вы удовлетворяете.
Выборочная особенность. Вы получаете одну из следующих опций по выбору: (а) тёмное зрение в пределах 60 футов или (б) владение одним навыком по выбору.
Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и ещё на одном языке, который вы и Мастер считаете подходящим для вашего персонажа.

Ваша раса считается «Своим происхождением» для всех игровых свойств, требующих определённой расы, например дварфа или эльфа.

Например, искатели приключений из числа высших эльфов имеют владение длинными мечами, являющимися воинским оружием. Сверившись с таблицей «Замена владений», мы видим, что ваш высший эльф может обменять это владение на владение другим оружием или инструментом. Эльф может быть музыкантом, который выбирает владение музыкальным инструментом (вариант владения инструментами) вместо длинных мечей. Точно так же эльфы начинают с владением навыком Восприятие. Ваш эльф может не иметь такого чуткого восприятия, как другие из его рода, поэтому может выбрать владение другим навыком, например, Выступление.

Глава «Снаряжение» *«Книги игрока»* содержит информацию об оружии и инструментах, которые подходят для замены владений, и Мастер всегда может разрешить дополнительные опции.

Личность

Описание расы может давать различные представления о поведении и личностях архетипичных приключенцев этого народа. Вы можете игнорировать эти представления, неважно, связаны ли они с мировоззрением, настроением, интересами или любой другой личностной чертой. Личность и поведение вашего персонажа полностью зависят от вас.

Смена навыка

Иногда вы выбираете владение навыком, которое в конечном итоге оказывается не очень полезным в кампании или больше не соответствует истории вашего персонажа. В таком случае поговорите с вашим Мастером о замене владения этим навыком на другой, предлагаемый вашим классом на 1-м уровне. Удобное время для такого изменения — это достижение такого уровня, на котором вы получаете умение «Увеличение характеристик», представляя, что ваш персонаж провёл уровень или два, изучая новый навык и постепенно забывая старый.

Смена подкласса

Каждый класс подразумевает выбор подкласса на 1-м, 2-м или 3-м уровне. Подкласс представляет собой специализацию и предлагает различные умения класса по мере повышения уровня. С одобрения Мастера вы можете изменить свой подкласс в тот момент, когда должны получить новое связанное с ним умение. Если вы решите сделать так, выберите другой подкласс, принадлежащий вашему классу, и замените все ваши старые умения подкласса умениями нового, которые соответствуют вашему новому уровню и ниже.

Время обучения

При изменении подкласса Мастер может потребовать от вас потратить время, посвящённое изучению новой специализации. Такое изменение требует количество дней, равное вашему удвоенному уровню в классе. Более высокий уровень показывает, что вам нужно больше времени для обучения.

Мастер также может потребовать потратить на обучение деньги, магические реагенты или другие товары, необходимые для изменения. Типичная стоимость — это 100 зм, умноженные на ваш новый уровень. В дополнение к этой стоимости может идти определённое задание. Например, чародей, желающий сменить подкласс на «наследие драконьей крови», должен получить кровь, благословение или и то, и другое от древнего дракона.

Если вы возвращаетесь к подклассу, которым владели раньше, вам не требуется тратить золото, а время, необходимое для перехода, сокращается вдвое.

Внезапное изменение

Иногда убеждения и способности персонажа могут сильно измениться. Когда он испытывает чувство глубокого самоопределения, либо сталкивается с сущностью или местом невероятной силы, красоты или ужаса, Мастер может позволить изменить подкласс мгновенно. Вот несколько примеров:

- Паладин клятвы преданности не смогла предотвратить разорение своей родины ордой демонов. Проведя ночь в скорбной молитве, она встаёт на следующее утро с умениями клятвы мести, готовая уничтожить орду.
- Волшебник ложится вздремнуть под дубом, чьи корни уходят в Страну Фей. В своих снах он сталкивается с видениями множества возможных вариантов будущего. Когда он просыпается, умения его подкласса заменяются умениями школы Прорицания.
- Жрица домена войны провела годы в непримиримой борьбе с врагами своего храма. Однажды она забредает на залитую солнцем поляну, где её бог однажды пролил слезу милосердия над страданиями мира. Напившись из ручья на поляне, жрица преисполнилась такого сострадания ко всем людям, что теперь она несёт в себе силы домена жизни, готовая исцелять, а не воевать.

Изобретатель

Изобретатели — величайшие мастера пробуждать магию в обычных предметах. Они рассматривают магию как сложную систему, которую следует расшифровать и применять в заклинаниях и изобретениях. В следующих нескольких разделах вы найдёте всё необходимое для игры за одного из изобретателей.

Для направления своей магической силы они используют различные инструменты. Творя заклинание, изобретатель может использовать инструменты алхимика для создания мощного эликсира, инструменты каллиграфа, чтобы нарисовать знак силы на доспехах союзника или инструменты ремонтника, чтобы создать временный амулет. Магия изобретателей связана с их инструментами и способностями, и мало кто, кроме них, сможет создать правильный рабочий инструмент.

Изобретатели в различных мирах

По всей мультивселенной D&D изобретатели создают магические предметы для мира и войны. Многие были спасены или вернулись к жизни благодаря работе добрых изобретателей, но бесчисленное множество погибло из-за творений, созданных некоторыми изобретателями для массового уничтожения.

В Забытых Королевствах остров Лантан является домом для многих изобретателей, а в мире «Саги о Копье» гномы-механики часто являются представителями этого класса. Странные технологии Барьерных вершин мира «Серого Ястреба» вдохновили некоторых людей избрать путь изобретателя, а в Мистаре разные народы нанимают изобретателей для обеспечения работы дирижаблей и других чудесных устройств.

В городе Сигил сеттинга Плэнскейп изобретатели делятся открытиями, сделанными во всех мирах, и один из них, гном-изобретательница по имени Ви, ведет из Сигила свой бизнес по всей мультивселенной, нанимая искателей приключений для решения проблем, которые другие считают неразрешимыми. В родном мире Ви, Эберроне, магия используется как отрасль науки и распространена в обществе, в основном, благодаря удивительному мастерству изобретателей.

Создание изобретателя

Изобретатели придумывают самые серьёзные проблемы, а затем пытаются их разрешить, шумно и часто — с сопутствующим ущербом.

ТАША

Чтобы создать изобретателя, обратитесь к следующим подразделам, которые дают вам хиты, навыки и начальное снаряжение. Затем посмотрите в таблицу «Изобретатель», чтобы узнать, какие умения вы получаете на каждом уровне. Описания этих умений приведены в разделе «Классовые умения» ниже.

Гном-изобретательница Ви и её мистическая пушка в виде куролиска сражаются с врагами на крыше молниевого поезда.

Изобретатель

Уровень	Бонус мастерства	Классовые умения	Известные инфузии	Инфузии предметов	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
						1	2	3	4	5
1	+2	Магический мастеровой, Использование заклинаний	—	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Инфузирование предмета	4	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	Специальность изобретателя, Подходящий инструмент	4	2	2	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	4	2	2	3	—	—	—	—
5	+3	Умение специальности	4	2	2	4	2	—	—	—
6	+3	Компетентность во владении инструментами	6	3	2	4	2	—	—	—
7	+3	Проблеск гениальности	6	3	2	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	6	3	2	4	3	—	—	—
9	+4	Умение специальности	6	3	2	4	3	2	—	—
10	+4	Эксперт в обращении с магическими предметами	8	4	3	4	3	2	—	—
11	+4	Сохраняющий заклинание предмет	8	4	3	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	8	4	3	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	4	3	3	1	—
14	+5	Учёный по магическим предметам	10	5	4	4	3	3	1	—
15	+5	Умение специальности	10	5	4	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	10	5	4	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	Мастер в обращении с магическими предметами	12	6	4	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение характеристик	12	6	4	4	3	3	3	2
20	+6	Душа изобретения	12	6	4	4	3	3	3	2

Быстрое создание

Вы можете быстро создать изобретателя, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашего Интеллекта должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения или Ловкости. Во-вторых, выберите предысторию «гильдейский ремесленник».

Хиты

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень изобретателя
Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень изобретателя после первого.

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
Оружие: Простое оружие
Инструменты: Воровские инструменты, инструменты ремонтника, а также один тип инструментов ремесленника на ваш выбор
Спасброски: Телосложение, Интеллект
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Восприятие, История, Ловкость рук, Магия, Медицина, Природа, Расследование.

В различных уголках мультивселенной D&D создано и используется огнестрельное оружие. Если ваш Мастер использует правила по огнестрельному оружию из *«Руководства Мастера»* (см. главу 9, раздел «Огнестрельное оружие»), и ваш изобретатель понимает, как пользоваться таким оружием, у него есть соответствующий навык владения.

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- два простых оружия на ваш выбор
- лёгкий арбалет и 20 болтов
- *а)* проклёпанная кожа или *б)* чешуйчатый доспех
- воровские инструменты и набор исследователя подземелий

Если вы откажетесь от этого снаряжения, а также от предметов, предлагаемых вашей предысторией, то вы начнёте игру с 5к4×10 зм для покупки снаряжения.

Мультиклассирование и изобретатель

Если вы используете опциональное правило по мультиклассированию из *«Книги игрока»*, вот что вам нужно знать при выборе изобретателя в качестве одного из ваших классов.

Минимальные значения характеристик. Вы должны иметь значение Интеллекта не ниже 13, чтобы взять уровень в этом классе или взять уровень другого класса, если вы уже являетесь изобретателем.

Получаемые владения. Если изобретатель не является вашим начальным классом, вот владения, которые вы приобретаете, когда берете свой первый уровень изобретателя: лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, воровские инструменты, инструменты ремонтника.

Ячейки заклинаний. Добавьте половину ваших уровней (с округлением в большую сторону) в классе изобретателя к соответствующим уровням других классов, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

Классовые умения

Вы обладаете следующими классовыми умениями, как показано в таблице «Изобретатель».

Магический мастеровой

1-й уровень, умение изобретателя

Вы научились вкладывать искру магии в обычные предметы. Чтобы использовать это умение, вы должны держать в руках воровские инструменты или инструменты ремесленника. Затем действием вы касаетесь Крошечного немагического объекта и наделяете его одним из следующих магических свойств на ваш выбор:

- Зачарованный объект излучает яркий свет в радиусе 5 футов и тусклый свет в радиусе ещё 5 футов.
- Объект проигрывает записанное сообщение, которое можно услышать в пределах 10 футов каждый раз, когда до него дотрагивается существо. Вы произносите это сообщение, когда наделяете объект данным свойством, а сама запись не может быть длиннее 6 секунд.
- Объект непрерывно испускает запах или издаёт звук на ваш выбор (ветер, волны, стрекотание и прочее). Выбранное явление можно ощутить на расстоянии 10 футов.
- Статичный визуальный эффект появляется на одной из поверхностей объекта. Этот эффект может быть изображением, текстом до 25 слов, линиями и формами или совмещением этих элементов по вашему выбору.

Выбранное свойство навсегда остается присущим объекту. Действием вы можете коснуться объекта и лишить его этого свойства.

Таким образом можно наделить магическими свойствами несколько предметов, но не больше, чем одно свойство на один предмет. Максимальное количество объектов, которые вы можете наделить магией за один раз, равно вашему модификатору Интеллекта (минимум один объект). Если вы пытаетесь превысить свой максимум, самое старое свойство немедленно заканчивается, а затем начинает действовать новое свойство.

Использование заклинаний

1-й уровень, умение изобретателя

Вы изучили то, как работает магия, и то, как накладывать заклинания, направляя её через предметы. Наблюдающим за вами кажется, что вы не используете обычные способы для накладывания заклинаний, а творите чудеса с помощью обычных предметов и всяких диковинок.

Необходимый инструмент

При чтении любого заклинания с помощью умения «Использование заклинаний» вы должны держать в руках воровские инструменты или любые из инструментов ремесленника в качестве магической фокусировки (это значит, что у заклинаний есть материальный компонент). Смотрите главу 5 «Снаряжение» в *«Книге игрока»*, где представлены описания всех инструментов.

После получения способности «Инфузирование предмета» на 2-м уровне вы сможете в качестве магической фокусировки использовать любой предмет, насыщенный вами магией.

> **Магия изобретений**
>
> Будучи изобретателем, при накладывании заклинаний вы используете инструменты. Описывая своё волшебство, подумайте о том, как именно выглядит его проявление. Например, если накладываете *лечение ран [cure wounds]*, используя инструменты алхимика, можете быстро приготовить мазь. Если же делаете это, используя инструменты ремонтника, у вас может быть с собой миниатюрный механический паук, сшивающий раны. Но в любом случае действие заклинания будет таким же, как обычно.
>
> Такие детали никоим образом не ограничивают вас, но и не дают никаких преимуществ. Вы не обязаны объяснять, каким образом используете инструменты для накладывания заклинания, но творческое описание вашего колдовства — это интересный способ отличать себя от других заклинателей.

Заговоры (заклинания 0-го уровня)

Вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний изобретателя. Вы узнаёте дополнительные заговоры изобретателя на более высоких уровнях, как показано в колонке «Известные заговоры» таблицы «Изобретатель».

Когда вы повышаете уровень в этом классе, то можете заменить один заговор изобретателя другим из вашего списка заклинаний.

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Изобретатель» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть. Чтобы наложить заклинание изобретателя 1-го уровня или выше, вы должны потратить ячейку такого же уровня заклинания или выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний, когда заканчиваете продолжительный отдых. Вы подготавливаете доступные вам заклинания, выбирая их из списка заклинаний изобретателя.

Подготавливая список заклинаний, выберите количество заклинаний изобретателя, равное вашему модификатору Интеллекта + половине вашего уровня изобретателя, округлённому в меньшую сторону (минимум одно). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы изобретатель 5-го уровня, у вас есть четыре ячейки заклинаний 1-го уровня и две — 2-го. С Интеллектом 14 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя четыре заклинания 1-го или 2-го уровня в любой комбинации. Если вы готовите заклинание 1-го уровня *лечение ран [cure wounds]*, то можете наложить его, используя ячейку 1-го или 2-го уровня. Использование заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить свой список подготовленных заклинаний, когда закончите продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний изобретателя требует времени, затрачиваемого на работу с магическими фокусировками: не менее 1 минуты на уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

Интеллект является базовой характеристикой для ваших заклинаний изобретателя — ваше понимание теории магии позволяет вам владеть этими заклинаниями с невероятным мастерством. Вы

используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков ваших заклинаний изобретателя и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание изобретателя как ритуал, если в его описании присутствует слово «ритуал» и оно вами подготовлено.

Список заклинаний изобретателя

Ниже указан список, с которым вам нужно сверяться, когда вы изучаете заклинания изобретателя. Список составлен по уровню заклинаний, а не по уровню персонажа. Если заклинание можно сотворить как ритуал, после названия заклинания есть соответствующее обозначение.

Представленные заклинания находятся в *«Книге игрока»*, если только за названием не стоит одна звёздочка (эти заклинания описаны в главе 3) или две звёздочки (эти заклинания из *«Руководства Занатара обо всём»*).

Заклинание	Оригинальное название
Заговоры (0-й уровень)	—
Брызги кислоты	*Acid splash*
Волшебная рука	*Mage hand*
*Волшебный камень **	*Magic stone*
*Вспышка мечей **	*Sword burst*
*Громовой клинок **	*Booming blade*
*Клинок зелёного пламени **	*Green-flame blade*
*Лассо молнии **	*Lightning lure*
Луч холода	*Ray of frost*
*Обморожение **	*Frostbite*
Огненный снаряд	*Fire bolt*
Пляшущие огоньки	*Dancing lights*
Починка	*Mending*
*Раскат грома **	*Thunderclap*
Свет	*Light*
Сообщение	*Message*
Сопротивление	*Resistance*
*Сотворение костра **	*Create bonfire*
Терновый кнут	*Thorn whip*
Указание	*Guidance*
Уход за умирающими	*Spare the dying*
Фокусы	*Prestidigitation*
Электрошок	*Shocking grasp*
Ядовитые брызги	*Poison spray*
1-й уровень	—
*Едкое варево Таши **	*Tasha's caustic brew*
*Катапульта **	*Catapult*
Лечение ран	*Cure wounds*
Маскировка	*Disguise self*
Обнаружение магии (ритуал)	*Detect magic*
Огонь фей	*Faerie fire*
Опознание (ритуал)	*Identify*
Очищение пищи и питья (ритуал)	*Purify food and drink*
Падение пёрышком	*Feather fall*
*Поглощение стихий **	*Absorb elements*
Поспешное отступление	*Expeditious retreat*
Прыжок	*Jump*
Псевдожизнь	*False life*
Сигнал тревоги (ритуал)	*Alarm*
*Силок **	*Snare*
Скольжение	*Grease*
Скороход	*Longstrider*
Убежище	*Sanctuary*
2-й уровень	—
Вечный огонь	*Continual flame*
Видение невидимого	*See invisibility*
Волшебные уста (ритуал)	*Magic mouth*
Волшебный замок	*Arcane lock*
Защита от яда	*Protection from poison*
Левитация	*Levitation*
Магическое оружие	*Magic weapon*
Малое восстановление	*Lesser restoration*
*Небесные письмена ** (ритуал)	*Skywrite*
Невидимость	*Invisibility*
Паук	*Spider climb*
Паутина	*Web*
*Пиротехника **	*Pyrotechnics*
Подмога	*Aid*
Размытый образ	*Blur*
Раскалённый металл	*Heat metal*
Смена обличья	*Alter self*
Тёмное зрение	*Darkvision*
Трюк с верёвкой	*Rope trick*
Увеличение/уменьшение	*Enlarge/reduce*
Улучшение характеристик	*Enhance ability*
3-й уровень	—
Возрождение	*Revivify*
*Дрёма **	*Catnap*
Защита от энергии	*Protection for energy*
*Крепость интеллекта **	*Intellect fortress*
*Крошечный слуга **	*Tiny servant*
Мерцание	*Blink*
Охранные руны	*Glyph of warding*
Подводное дыхание (ритуал)	*Water breathing*
Полёт	*Fly*
*Пылающие стрелы **	*Flame arrows*
Рассеивание магии	*Dispel magic*
Сотворение пищи и воды	*Create food and water*
Стихийное оружие	*Elemental weapon*
Ускорение	*Haste*
Хождение по воде (ритуал)	*Water walk*
4-й уровень	—
Верный пёс Морденкайнена	*Mordenkainen's faithful hound*
Изготовление	*Fabricate*
Изменение формы камня	*Stone shape*
Кабинет Морденкайнена	*Mordenkainen's secret sanctum*
Каменная кожа	*Stoneskin*
Леомундов потайной сундук	*Leomund's secret chest*
Магический глаз	*Arcane eye*
Отилюков упругий шар	*Otiluke's resilent sphere*
*Призыв духа конструкта **	*Summon construct*
*Проклятье стихий **	*Elemental bane*
Свобода перемещения	*Freedom of movement*
5-й уровень	—
Высшее восстановление	*Greater restoration*
Длань Бигби	*Bigby's hand*

Заклинание	Оригинальное название
Каменная стена	*Wall of stone*
Оживление вещей	*Animate objects*
Преобразование камня **	*Transmute rock*
Сотворение	*Creation*
Усиление навыка **	*Skill empowerment*

Инфузирование предмета

2-й уровень, умение изобретателя

Вы получаете способность вливать в обычные предметы определённую магию и превращать их в магические.

Известные инфузии

Получив это умение, выберите четыре инфузии из раздела «Инфузии изобретателя» в конце описания класса. При достижении определённых уровней вы изучаете дополнительные инфузии на ваш выбор, как показано в столбце «Инфузии предметов» таблицы «Изобретатель».

Всякий раз, когда вы получаете уровень в этом классе, можете заменить одну из уже изученных инфузий на новую.

Насыщение предмета магией

Заканчивая продолжительный отдых, вы можете дотронуться до немагического объекта и наполнить его магией с помощью инфузии. Инфузия действует только на те виды объектов, которые указаны в её описании. Если созданный предмет требует настройки, вы можете настроиться на него сразу же. Если вы решили настроиться на предмет позже, то должны будете сделать это, используя обычный процесс настройки (см. раздел «Настройка» в *«Руководстве Мастера»*).

Ваша инфузия остается в предмете бесконечно долго, но когда вы умираете, она исчезает через количество дней, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 день). Исчезает она также, если вы отказываетесь от знания этой инфузии, чтобы изучить другую.

Заканчивая продолжительный отдых, вы можете наполнить магией более одного немагического объекта. Максимальное их количество отображено в столбце «Наполненные магией предметы» таблицы «Изобретатель». Вы должны касаться предмета, и каждая из ваших инфузий может быть применена только к одному объекту единовременно. Более того, ни один предмет не выдержит попытки наполнения его более чем одной инфузией. Если вы попытаетесь превысить максимальное количество инфузий, самая старая из них немедленно заканчивается, а затем применяется новая.

Если на предмете, в котором содержатся другие вещи, например, *сумке хранения [bag of holding]*, заканчивается действие инфузии, его содержимое просто появляется вокруг него.

Специальность изобретателя

3-й уровень, умение изобретателя

Вы выбираете свою специальность: алхимик, артиллерист, боевой кузнец или бронник. О каждом из них подробно рассказано в конце описания класса. Ваш выбор предоставляет вам способности на 5-м, 9-м и 15-м уровнях.

Подходящий инструмент

3-й уровень, умение изобретателя

Вы научились создавать именно те инструменты, которые вам нужны. С помощью воровских инструментов или инструментов ремесленника вы можете волшебным образом создать один набор инструментов ремесленника в незанятом пространстве в пределах 5 футов от вас. Это потребует 1 часа непрерывной работы, которая может быть проведена во время короткого или продолжительного отдыха. Хотя они и созданы с помощью магии, сами инструменты немагические и исчезают, когда вы снова используете это умение.

Увеличение характеристик

4-й уровень, умение изобретателя

При достижении 4-го, 8-го, 12-го, 16-го и 19-го уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Компетентность во владении инструментами

6-й уровень, умение изобретателя

Ваш бонус мастерства удваивается при всех проверках характеристик, совершаемых с использованием инструмента, которым вы владеете.

Проблеск гениальности

7-й уровень, умение изобретателя

Вы обрели способность находить решения проблем, будучи в стрессовых ситуациях. Когда вы или другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершаете проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией добавить к броску свой модификатор Интеллекта.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один), и восстанавливаете все потраченные попытки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Дварф- алхимик со своим слугой-гомункулом

Эксперт в обращении с магическими предметами

10-й уровень, умение изобретателя

Вы прекрасно понимаете то, как использовать и создавать магические предметы:

- Вы можете настроиться на четыре магических предмета одновременно.
- Если вы создаете магический предмет с редкостью «обычный» или «необычный», то на его создание у вас уходит четверть обычного времени и вдвое меньше золота.

Хранящий заклинания предмет

11-й уровень, умение изобретателя

Теперь вы можете хранить заклинание в предмете. Каждый раз, заканчивая продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к одному простому или воинскому оружию или предмету, который можно использовать в качестве заклинательной фокусировки, и сохранить в нем одно заклинание 1-го или 2-го уровня из списка заклинаний изобретателя, которому необходимо 1 действие для накладывания (вам не обязательно подготавливать это заклинание).

Держа этот объект в руке, существо может действием выпустить эффект заклинания из предмета, используя ваш модификатор базовой характеристики. Если заклинание требует концентрации, существо должно её поддерживать. Заклинание остается в объекте до тех пор, пока не будет использовано количество раз, равное удвоенному значению вашего модификатора Интеллекта (минимум дважды), или пока вы не воспользуетесь этим умением снова.

Учёный по магическим предметам

14-й уровень, умение изобретателя

Ваш навык работы с магическими предметами становится глубже:

- Вы можете настроиться на пять магических предметов одновременно.
- Вы игнорируете все требования класса, расы, заклинания и уровня при настройке или использовании магических предметов.

Мастер в обращении с магическими предметами

18-й уровень, умение изобретателя

Вы можете настроиться на шесть магических предметов одновременно.

Душа изобретения

20-й уровень, умение изобретателя

Вы развиваете мистическую связь со своими магическими предметами, которые вы можете использовать для защиты:

- Вы получаете бонус +1 ко всем спасброскам за каждый предмет, на который вы в данный момент настроены.
- Если ваши хиты опустились до нуля, но вы не убиты, вы можете реакцией уничтожить одну из ваших инфузий, опустив количество ваших хитов до 1 вместо 0.

Специализации изобретателя

Изобретатели изучают множество дисциплин. Вот варианты специализаций, которые вы можете выбрать на 3-м уровне.

Алхимик

> Магия алхимиков и ведьм опирается на бесспорную универсальную истину: смертные не могут устоять перед пузырьками.
>
> ТАША

Алхимик — эксперт по созданию магических эффектов путём комбинирования экзотических реагентов. Алхимики используют свои творения, чтобы дарить и отбирать жизнь. Алхимия — древнейшая из изобретательских традиций, и её многофункциональность издавна ценилась и во время войн, и в годы мира.

Владение инструментами

3-й уровень, умение алхимика

Вы получаете владение инструментами алхимика. Если вы уже владеете этим набором инструментов, то вы получаете владение другими инструментами ремесленника по вашему выбору.

Заклинания алхимика

3-й уровень, умение алхимика

У вас всегда есть подготовленные заклинания, которые вы получаете на определённых уровнях, согласно таблице «Заклинания алхимика». Для вас они считаются заклинаниями изобретателя, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить.

Заклинания алхимика

Уровень изобретателя	Заклинания
3	*лечащее слово [healing word], луч болезни [ray of sickness]*
5	*пылающий шар [flaming sphere], Мельфова кислотная стрела [Melf's acid arrow]*
9	*газообразная форма [gaseous form], множественное лечащее слово [mass healing word]*
13	*усыхание [blight], защита от смерти [death ward]*
17	*облако смерти [cloudkill], оживление [raise dead]*

Экспериментальный эликсир

3-й уровень, умение алхимика

Всякий раз, заканчивая продолжительный отдых, вы можете волшебным образом создать экспериментальный эликсир в пустом сосуде, коснувшись его. Совершите бросок по таблице «Экспериментальный эликсир» для определения эффекта, который возникнет, когда кто-то выпьет эликсир. Действием существо может выпить эликсир или влить его в недееспособное существо.

Вы можете действием создать дополнительный экспериментальный эликсир, потратив ячейку заклинания 1-го уровня или выше за каждый эликсир. Для этого вы действием создаёте эликсир в пустом сосуде, которого касаетесь, и самостоятель-

но выбираете эффект эликсира из таблицы «Экспериментальный эликсир».

Создание экспериментального эликсира требует наличия у вас инструментов алхимика. Любой эликсир, который вы создаёте с помощью этого умения, существует до тех пор, пока не будет выпит, или до конца вашего следующего продолжительного отдыха.

Когда вы достигаете определённых уровней в этом классе, вы можете создавать дополнительные эликсиры в конце продолжительного отдыха: два на 6-м уровне и три на 15-м уровне. Бросок для определения эффекта каждого из эликсиров выполняется отдельно, и для каждого эликсира требуется свой собственный сосуд.

Экспериментальный эликсир

к6	Эффект
1	**Лечение.** Выпивший восстанавливает количество хитов, равное 2к4 + модификатор вашего Интеллекта.
2	**Стремительность.** Скорость передвижения выпившего увеличивается на 10 фт. на 1 час.
3	**Устойчивость.** Выпивший получает бонус +1 к КД на 10 минут.
4	**Смелость.** Выпивший может один раз бросить к4 и добавлять выпавшее значение к каждому броску атаки и спасброску в течение следующей минуты.
5	**Полёт.** Выпивший получает скорость полёта 10 фт. на 10 минут.
6	**Трансформация.** Тело выпившего трансформируется аналогично действию заклинания *смена обличья [alter self]*. Выпивающий определяет трансформацию, вызываемую заклинанием, и этот эффект длится 10 минут.

Учёный алхимик

5-й уровень, умение алхимика

Вы достигли мастерства в использовании магических реагентов и научились усиливать исцеление и урон, наносимые с их помощью. Каждый раз, когда вы накладываете заклинание, используя инструменты алхимика в качестве фокусировки, вы получаете бонус к одному из бросков этого заклинания. Этот бросок должен восстанавливать хиты или наносить урон кислотой, огнём, некротической энергией или ядом. Бонус равен вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Восстанавливающие реагенты

9-й уровень, умение алхимика

Вы можете добавить восстанавливающие реагенты в некоторые из ваших эликсиров:

- Когда существо выпивает *экспериментальный эликсир*, который вы создали, оно получает количество временных хитов, равное 2к6 + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1 временный хит).
- Вы можете накладывать *малое восстановление [lesser restoration]* без использования ячейки заклинаний и без подготовки заклинания при условии, что вы используете инструменты алхимика в качестве заклинательной фокусировки. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз), и вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Химическое мастерство

15-й уровень, умение алхимика

Вы подвергались воздействию такого количества химических реагентов, что теперь они для вас почти безвредны, и вы можете использовать их, чтобы быстро справиться с некоторыми недугами:

- Вы приобретаете сопротивление к урону кислотой и ядом, а также иммунитет к состоянию «отравленный».
- Вы можете накладывать заклинания *высшее восстановление [greater restoration]* и *полное исцеление [heal]* без использования ячейки заклинаний, подготовки и использования материальных компонентов при условии, что вы используете инструменты алхимика в качестве заклинательной фокусировки. Как только вы накладываете одно из этих заклинаний с помощью данного умения, вы не можете наложить его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

Артиллерист

> Некоторые изобретатели задаются непростым вопросом: «Может ли сопутствующий ущерб быть еще больше?»
>
> Таша

Артиллерист специализируется на использовании в бою магии для метания огня, снарядов и вспышек энергии. Эта разрушительная сила ценится армиями многих миров. Когда же война заканчивается, некоторые из этих специалистов стремятся обеспечить другим спокойную жизнь, тратя силы на борьбу с ростом напряжённости. Путешествующая по мирам гном-изобретательница Ви особенно активно выступает за то, чтобы всё исправить: «Настало время исправлять ситуацию, а не взрывать всё к чёрту».

Владение инструментами

3-й уровень, умение артиллериста

Вы получаете владение инструментами резчика по дереву. Если вы уже владеете этим набором инструментов, то вы получаете владение другими инструментами ремесленника по вашему выбору.

Заклинания артиллериста

3-й уровень, умение артиллериста

У вас всегда есть подготовленные заклинания, которые вы получаете на определённых уровнях, согласно таблице «Заклинания артиллериста». Для вас они считаются заклинаниями изобретателя, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить.

Заклинания артиллериста

Уровень изобретателя	Заклинания
3	*щит [shield], волна грома [thunderwave]*
5	*палящий луч [scorching ray], дребезги [shatter]*
9	*огненный шар [fireball], стена ветров [wind wall]*
13	*град [ice storm], стена огня [wall of fire]*
17	*конус холода [cone of cold], силовая стена [wall of force]*

Человек-артиллерист с мистической пушкой

Мистическая пушка

3-й уровень, умение артиллериста

Вы научились создавать мистическую пушку. Используя инструменты резчика по дереву или инструменты кузнеца, вы можете действием создать Маленькую или Крошечную мистическую пушку в свободном пространстве на горизонтальной поверхности в пределах 5 футов от вас. Маленькая пушка остаётся на месте, тогда как Крошечную можно держать в одной руке.

Создав пушку, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых или не потратите ячейку заклинаний. Единовременно вы можете иметь только одну пушку и пока она существует вы не можете создать новую.

Пушка — это магический предмет. Независимо от размера она имеет КД 18 и количество хитов, равное вашему пятикратному уровню в классе изобретателя. Пушка имеет иммунитет к урону ядом и психической энергией. Если нужно будет совершить проверку характеристики или спасбросок, считайте все её характеристики равными 10 (+0). При накладывании на пушку заговора *починка [mending]* она восстанавливает 2к6 хитов. Пушка исчезает, если её хиты опускаются до 0, либо спустя 1 час. Действием вы можете заставить её исчезнуть раньше.

Когда вы создаете пушку, то определяете её внешний вид и то, есть ли у нее ноги. Также вы сами определяете какого именно она будет типа, выбирая из таблицы «Мистические пушки». В каждый ваш ход вы можете бонусным действием активировать пушку, если находитесь в пределах 60 футов от неё. Частью того же бонусного действия вы можете приказать пушке передвинуться или взобраться на высоту до 15 футов в незанятое пространство при условии, что у неё есть ноги.

Мистические пушки

Пушка	Эффект
Огнемёт	Пушка извергает поток огня в 15-футовом конусе от неё в указанном вами направлении. Каждое существо в зоне поражения должно совершить спасбросок Ловкости против Сл спасброска ваших заклинаний, получая 2к8 урона огнём при провале и половину этого урона при успехе. Огонь поджигает горючие предметы в области, которые никто не несёт и не носит.
Силовая баллиста	Совершите дальнобойную атаку заклинанием, исходящую из пушки, по существу или предмету, находящемуся на расстоянии до 120 футов от пушки. При попадании цель получает 2к8 урона силовым полем, и, если цель — существо, она отталкивается на 5 футов от пушки.
Защитник	Пушка испускает вспышку положительной энергии, которая даёт каждому существу по вашему выбору в пределах 10 футов от пушки и самой пушке количество временных хитов, равное 1к8 + ваш модификатор Интеллекта (минимум +1).

Магическое огнестрельное оружие

5-й уровень, умение артиллериста

Вы знаете, как превратить волшебную палочку, посох или жезл в магическое оружие, проводник ваших разрушительных заклинаний. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете использовать инструменты резчика по дереву, чтобы вырезать на палочке, посохе или жезле специальные символы и сделать этот предмет своим магическим огнестрельным оружием. Символы исчезнут с предмета, если вы вырежете их на другом предмете позже. В противном случае они сохраняются бесконечно.

Вы можете использовать своё магическое огнестрельное оружие как заклинательную фокусировку для ваших заклинаний изобретателя. Когда вы накладываете заклинание изобретателя с помощью огнестрельного оружия, бросьте к8 и добавьте результат броска к результату броска урона заклинанием.

Взрывоопасная пушка

9-й уровень, умение артиллериста

Каждая создаваемая вами мистическая пушка становится более разрушительной:

- Все броски урона пушки увеличиваются на 1к8.
- Если вы находитесь в пределах 60 футов от пушки, то можете действием приказать ей взорваться. Это уничтожает пушку и заставляет каждое существо в пределах 20 футов от неё совершить спасбросок Ловкости против Сл спасброска ваших заклинаний, получая 3к8 урона силовым полем при провале и половину этого урона при успехе.

Укреплённая позиция

15-й уровень, умение артиллериста

Вы — мастер по созданию хорошо защищённых огневых позиций с использованием мистической пушки:

- Вы и ваши союзники получаете укрытие наполовину в пределах 10 футов от вашей мистической пушки из-за излучаемого ею мерцающего поля магической защиты.
- Теперь у вас может быть две пушки одновременно. Вы можете создавать две пушки одним действием (но не за одну ячейку заклинаний), и активировать их одновременно бонусным действием. Вы определяете, одинаковы ли эти пушки или отличаются друг от друга. Вы не можете создать третью пушку, пока у вас есть две.

Боевой кузнец

Обладая ничем иным, как способностью создавать жизнь, многие боевые кузнецы направляют свой гений на создание технологически изумительных щенков и котят.

Может, конечно, я их недооцениваю.

ТАША

Войска нуждаются в защите, и кто-то должен восстанавливать её, если она разрушена. Сочетающий в себе защитника и медика боевой кузнец является экспертом по защите других и восстановлению как матчасти, так и личного состава. В работе боевому кузнецу, как правило, помогает сопровождающий его железный защитник — компаньон, которого он создаёт сам. Многие воины рассказывают истории о том, как чуть не погибли, но были спасены боевым кузнецом и его железным защитником.

В мире Эберрон боевые кузнецы играют ключевую роль в работе дома Каннит по созданию боевых конструктов и кованых, и именно эти изобретатели возглавляют усилия, направленные на помощь раненым в ужасных сражениях Последней войны.

Владение инструментами

3-й уровень, умение боевого кузнеца

Вы получаете владение инструментами кузнеца. Если вы уже владеете этим набором инструментов, то вы получаете владение другими инструментами ремесленника по вашему выбору.

Заклинания боевого кузнеца

3-й уровень, умение боевого кузнеца

У вас всегда есть подготовленные заклинания, которые вы получаете на определённых уровнях, согласно таблице «Заклинания боевого кузнеца». Для вас они считаются заклинаниями изобретателя, однако не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить.

Заклинания боевого кузнеца

Уровень изобретателя	Заклинания
3	*щит [shield], героизм [heroism]*
5	*клеймящая кара [branding smite], охраняющая связь [warding bond]*
9	*аура живучести [aura of vitality], призыв заграждения [conjure barrage]*
13	*аура очищения [aura of purity], огненный щит [fire shield]*
17	*изгоняющая кара [banishing smite], множественное лечение ран [mass cure wounds]*

Боевая готовность

3-й уровень, умение боевого кузнеца

Ваша боевая подготовка и эксперименты с магией окупились, даровав две особенности:

- Вы получаете владение воинским оружием.
- Когда вы атакуете магическим оружием, то можете использовать ваш модификатор Интеллекта вместо модификатора Силы или Ловкости для бросков атаки и урона.

Стальной защитник

3-й уровень, умение боевого кузнеца

Ваше искусство позволило обзавестись спутником — стальным защитником. Он дружелюбен к вам и вашим союзникам, и подчиняется вашим командам. Его игровые характеристики приведены в блоке статистики «Стальной защитник», который использует ваш бонус мастерства (БМ) в некоторых местах. Вы определяете внешний вид этого существа, а также то, две у него ноги или четыре — это не влияет на игровые характеристики.

В бою стальной защитник имеет такую же инициативу, как и вы, и ходит сразу после вас. Он может перемещаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он может совершать в свой ход, — это Уклонение, если только вы не используете своё бонусное действие, чтобы приказать ему совершить другое действие. Это действие может быть одним из тех, что описаны в его блоке статистики, или же любым другим. Если вы недееспособны, то защитник может использовать любое действие по своему усмотрению, а не только Уклонение.

Если на защитника накладывается заговор *починка [mending]*, то он восстанавливает 2к6 хитов. Если он умирает, то в течение часа вы можете действием оживить его, используя инструменты кузнеца. Вы должны находиться в 5 футах от стального защитника, и нужно будет потратить одну ячейку заклинания 1-го уровня и выше. Защитник возвращается к жизни через 1 минуту с полным количеством хитов.

Вы можете создать нового защитника в конце продолжительного отдыха, если у вас есть инструменты кузнеца. Если у вас уже есть защитник, созданный с помощью этого умения, то он мгновенно погибает. Защитник также погибает, если вы умираете.

Дополнительная атака

5-й уровень, умение боевого кузнеца

Когда вы совершаете в свой ход действие Атака, то можете совершить две атаки вместо одной.

Стальной защитник [Steel Defender]

Средний конструкт

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 2 + ваш модификатор Интеллекта + пятикратный уровень изобретателя (количество костей хитов защитника [к8] равно уровню изобретателя)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (–3)	10 (+0)	6 (–2)

Спасброски Лов +1 плюс БМ, Тел +2 плюс БМ
Навыки Атлетика +2 плюс БМ, Восприятие +0 плюс БМ x 2
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10 + (БМ x 2)
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Бдительный. Защитника нельзя застать врасплох.

Действия

Исполненный силы удар. *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием для попадания, досягаемость 5 фт., одна видимая цель. *Попадание*: 1к8 + БМ урона силовым полем.

Ремонт (3/день). Магические механизмы внутри защитника способны восстановить 2к8 + БМ хитов ему, одному конструкту или одному объекту в 5 футах от защитника.

Реакции

Отражение атаки. Защитник создаёт помеху атаке одного существа, которое он может видеть в пределах 5 футов, при условии, что эта атака совершается не по защитнику.

Магическая встряска

9-й уровень, умение боевого кузнеца

Вы изучаете новые способы направлять магическую энергию, чтобы нанести вред или исцелить. Когда вы попадаете по цели атакой магическим оружием, или ваш стальной защитник попадает по цели, вы можете направить магическую энергию через этот удар для создания одного из следующих эффектов:

- Цель дополнительно получает 2к6 урона силовым полем.
- Выберите одно существо или объект, который вы можете видеть в радиусе 30 футов от цели. К выбранной цели направляется целительная энергия, восстанавливая ей 2к6 хитов.

Вы можете направлять эту магическую энергию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз), но не более одного раза за ход. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Улучшенный защитник

15-й уровень, умение боевого кузнеца

Ваше умение «Магическая встряска» и стальной защитник усиливаются:

- Дополнительный урон и исцеление от «Магической встряски» увеличиваются до 4к6.
- Ваш стальной защитник получает бонус +2 к КД.
- Каждый раз, когда ваш стальной защитник использует «Отражение атаки», атакующий получает урон силовым полем, равный 1к4 + ваш модификатор Интеллекта.

Бронник

> Вот классическая логика изобретателя: «Что, если наше изобретение взорвется по ошибке, а мы будем внутри него?»
>
> Таша

Изобретатель, выбравший специальность бронника, модифицирует броню, делая её практически второй кожей. Доспех изменяют, чтобы можно было использовать магию изобретателя, обрушивать на врагов мощные атаки и увеличить защиту. Изобретатель связывает себя с этой бронёй, оставаясь с ней единым целым даже во время экспериментов, и совершенствует её магические возможности.

Владение инструментами

3-й уровень, умение бронника

Вы получаете владение тяжёлыми доспехами, а также владение инструментами кузнеца. Если вы уже владеете этим набором инструментов, то получаете владение другими инструментами ремесленника по вашему выбору.

Заклинания бронника

3-й уровень, умение бронника

У вас всегда есть подготовленные заклинания, которые вы получаете на определённых уровнях, согласно таблице «Заклинания бронника». Для вас они считаются заклинаниями изобретателя, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить.

Заклинания бронника

Уровень изобретателя	Заклинания
3	*волшебная стрела [magic missile], волна грома [thunderwave]*
5	*отражения [mirror image], дребезги [shatter]*
9	*гипнотический узор [hypnotic pattern], молния [lightning bolt]*
13	*огненный щит [fire shield], высшая невидимость [greater invisibility]*
17	*создание прохода [passwall], силовая стена [wall of force]*

Магический доспех

3-й уровень, умение бронника

Ваши опыты с металлами привели к тому, что вы сделали доспех проводником своей магии. Если у вас в руках находятся инструменты кузнеца, то действием вы можете превратить доспех, который на вас надет, в магический.

Пока вы облачены в этот доспех, вы получаете

Бронники: дроу-лазутчик и тифлинг-страж

следующие преимущества:

- Если обычно доспех имеет определённые требования к Силе, то для вашего магического доспеха это не нужно.
- Вы можете использовать магический доспех в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний изобретателя.
- Доспех соединён с вами и не может быть снят против вашей воли. Он полностью покрывает ваше тело, однако вы можете сложить шлем или развернуть его обратно бонусным действием. Доспех заменяет любые отсутствующие у вас конечности — замена функционирует идентично оригинальным частям тела.
- Действием вы можете снять или надеть доспех.

Броня остаётся магическим доспехом, пока вы не облачитесь в другой комплект доспехов или не умрёте.

Модель доспеха

3-й уровень, умение бронника

Вы можете модифицировать свой магический доспех. Выберите одну из двух нижеописанных моделей: «страж» или «лазутчик». Модель, которую вы выбираете, даёт вам особые преимущества во время использования.

Каждая модель обладает специальным оружием. Когда вы им атакуете, можете добавить к броскам атаки и урона свой модификатор Интеллекта вместо Силы или Ловкости.

Вы можете изменить модель доспеха по окончании короткого или продолжительного отдыха при условии, что держите в руках инструменты кузнеца.

Страж. Вы настраиваете свой доспех таким образом, чтобы быть в гуще сражения. Он имеет следующие особенности:

Громовые перчатки. Каждая из латных перчаток вашего доспеха, пока вы ничего в них не держите, считается простым рукопашным оружием и наносит 1к8 урона звуком при попадании. Существо, по которому попали перчаткой, до начала вашего следующего хода совершает броски атаки с помехой против всех целей кроме вас, так как доспех магическим образом испускает отвлекающий импульс, когда существо атакует кого-то другого.

Защитное поле. Бонусным действием вы можете получить количество временных хитов, равное вашему уровню в этом классе, заменив ими любые временные хиты, которые у вас уже есть. Вы теряете эти временные хиты, если снимаете доспех. Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Лазутчик. Вы настраиваете доспех для того, чтобы действовать деликатно. Он имеет следующие особенности:

Метатель молний. Похожий на драгоценный камень нарост появляется на одном из ваших бронированных кулаков или на груди по вашему выбору. Он считается простым дальнобойным оружием с нормальной дистанцией в 90 футов и максимальной дистанцией в 300 футов, наносящим 1к6 урона электричеством при попадании. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу этим оружием, вы можете дополнительно нанести ему 1к6 урона электричеством.

Заряженные шаги. Ваша скорость ходьбы увеличивается на 5 футов.

Заглушающее поле. Вы получаете преимущество на проверки Ловкости (Скрытность). Если доспех накладывает помеху на данную проверку, то

преимущество и помеха отменяют друг друга, как и обычно.

Дополнительная атака

5-й уровень, умение бронника

Когда вы совершаете в свой ход действие Атака, то можете совершить две атаки вместо одной.

Модификации доспеха

9-й уровень, умение бронника

Вы узнаёте, как использовать инфузии, чтобы особым образом модифицировать свой магический доспех. Теперь для вашей способности «Инфузирование предмета» каждый элемент доспеха считается отдельным предметом: нагрудник, ботинки, шлем и специальное оружие. Любой из этих предметов может быть насыщен одной из ваших инфузий, которые остаются, даже если вы меняете модель доспеха с помощью соответствующего умения. Кроме того, ваше максимальное количество насыщенных магией предметов увеличивается на два при условии, что они являются частями вашего магического доспеха.

Идеальная броня

15-й уровень, умение бронника

Ваш магический доспех получает дополнительные преимущества в зависимости от его модели.

Страж. Когда существо Огромного или меньшего размера, которое вы можете видеть, заканчивает свой ход в пределах 30 футов от вас, вы можете использовать свою реакцию и магическим образом заставить это существо совершить спасбросок Силы против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале существо притягивается к вам на расстояние до 25 футов по прямой в незанятое пространство.

Вы можете использовать реакцию подобным образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Лазутчик. Любое существо, получившее урон от «метателя молний», начинает мерцать магическим светом до начала вашего следующего хода. Существо излучает тусклый свет в радиусе 5 футов и совершает броски атаки против вас с помехой, так как свет слепит его при попытке атаковать. Кроме того, следующая атака по этому существу совершается с преимуществом, и, если атака попадает, то цель дополнительно получает 1к6 урона электричеством.

Инфузии изобретателя

Магические инфузии — это удивительный процесс, быстро превращающий обычный предмет в волшебный. В описании каждой из перечисленных далее инфузий указывается тип объекта, который можно подвергнуть процессу, а также то, требует ли полученный магический предмет настройки.

Некоторые из инфузий требуют определённого минимального уровня изобретателя. Вы не можете изучить такую инфузию, пока не достигните этого уровня.

Вы не можете изучить инфузию более одного раза, если её описание не говорит об обратном.

Возвращающееся оружие

Предмет: любое простое или воинское оружие со свойством «метательное»

Это магическое оружие даёт бонус +1 к броскам атаки и урона, а также мгновенно возвращается в руку владельца после использования оружия для дальнобойной атаки.

Движимый магией доспех

Требование: 14-й уровень изобретателя
Предмет: доспех (требуется настройка)

Носитель данного доспеха приобретает следующие преимущества:

- Ваша скорость ходьбы увеличивается на 5 фт.
- Доспех включает в себя рукавицы, являющиеся простым магическим оружием ближнего боя, каждую из них можно использовать, при условии, что вы ничего не держите в руке. Носитель доспеха получает владение этими рукавицами, каждая из которых наносит 1к8 урона силовым полем при попадании и обладает свойством «метательное» с нормальной дистанцией 20 фт. и максимальной дистанцией 60 фт. При метании рукавица отделяется и летит к цели, после чего немедленно возвращается к владельцу и снова прикрепляется.

Боевой кузнец — гном вместе со своим стальным защитником

Слуги-гомункулы

- Доспех не может быть снят против воли владельца.
- Если у носителя отсутствуют какие-либо конечности, доспех заменяет их, как бы они не выглядели. Замена функционирует как идентичная часть тела, которую она заменяет.

Доспех магической силы

Предмет: доспех (требуется настройка)

Этот доспех имеет 6 зарядов. Носитель может расходовать заряды следующими способами:

- Когда носитель совершает проверку Силы или спасбросок Силы, он может потратить 1 заряд, чтобы добавить к броску бонус, равный вашему модификатору Интеллекта.
- Если носитель будет сбит с ног, он может использовать реакцию, чтобы потратить 1 заряд и избежать этого.

Доспех восстанавливает 1к6 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете.

Доспех сопротивления

Требование: 6-й уровень изобретателя
Предмет: доспех (требует настройки)

Пока носитель облачён в этот доспех, он получает сопротивление одному из следующих типов урона, который вы выбираете в момент наполнения предмета инфузией: звук, излучение, кислота, некротическая энергия, огонь, психическая энергия, силовое поле, холод, электричество или яд.

Излучающее свет оружие

Требование: 6-й уровень изобретателя
Предмет: простое или воинское оружие (требуется настройка)

Это магическое оружие даёт бонус +1 к броскам атаки и урона, которые владелец совершает этим оружием. Держа его в руках, владелец может бонусным действием заставить оружие излучать яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в радиусе ещё 30 футов. Владелец может погасить свет бонусным действием.

Оружие имеет 4 заряда. После того, как по владельцу оружия попадают атакой, он может использовать реакцию и потратить 1 заряд, чтобы ослепить атакующего до конца его следующего хода, если атакующий не преуспеет в спасброске Телосложения против Сл спасброска ваших заклинаний. Оружие ежедневно восстанавливает 1к4 израсходованных зарядов на рассвете.

Кольцо восстановления заклинаний

Требование: 6-й уровень изобретателя
Предмет: кольцо (требуется настройка)

Пока существо носит это кольцо, оно может действием восстановить одну израсходованную ячейку заклинаний. Восстановленная ячейка может быть 3-го уровня или ниже. После использования кольца носитель не сможет воспользоваться им еще раз до следующего рассвета.

Копия магического предмета

Используя эту инфузию, вы создаёте копию определённого магического предмета. Вы можете изучить эту инфузию несколько раз — каждый раз, когда вы делаете это, выбирайте магический предмет, который вы хотите создать, из таблиц «Копируемые предметы» ниже. Название таблицы говорит, какого уровня вы должны быть в этом классе, чтобы скопировать тот или иной предмет. Кроме того, вы можете копировать обычные магические предметы, за исключением зелий и свитков.

В таблице указано, требуется ли настройка на этот предмет. Описание каждого предмета приведено в *«Руководстве Мастера»*, включая и тип предмета, необходимый для создания.

Копируемые предметы (2-й уровень изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Алхимический сосуд [Alchemy jug]	Нет
Верёвка лазания [Rope of climbing]	Нет
Волшебная палочка обнаружения магии [Wand of magic detection]	Нет
Волшебная палочка секретов [Wand of secrets]	Нет
Камни послания [Sending stones]	Нет
Ночные очки [Goggles of night]	Нет
Сумка хранения [Bag of holding]	Нет
Шапка подводного дыхания [Cap of water breathing]	Нет

Копируемые предметы (6-й уровень изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Кольцо хождения по воде [Ring of water walking]	Нет
Очки очарования [Eyes of charming]	Да
Перчатки воровства [Gloves of thievery]	Нет
Плащ ската [Cloak of the manta ray]	Нет
Свирель ужаса [Pipes of haunting]	Нет
Фонарь обнаружения [Lantern of revealing]	Нет
Эльфийские сапоги [Boots of elvenkind]	Нет
Эльфийский плащ [Cloak of elvenkind]	Да

Копируемые предметы (10-й уровень изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Брошь защиты [Brooch of shielding]	Да
Заполярные сапоги [Boots of the winterlands]	Да
Колчан Элонны [Quiver of Ehlonna]	Нет
Кольцо защиты разума [Ring of mind shielding]	Да
Кольцо прыжков [Ring of jumping]	Да
Крылатые сапоги [Winged boots]	Да
Медальон затягивающихся ран [Periapt of wound closure]	Да
Медальон мыслей [Medallion of thoughts]	Да
Наручи стрельбы из лука [Braces of archery]	Да
Ожерелье адаптации [Necklace of adaptation]	Да
Очки орлинного зрения [Eyes of the eagle]	Да
Перчатки ловли снарядов [Gloves of missile snaring]	Да
Перчатки плавания и лазания [Gloves of swimming and climbing]	Да
Плащ защиты [Cloak of protection]	Да
Повязка интеллекта [Headband of intellect]	Да
Рукавицы силы огра [Gauntlets of ogre power]	Да
Сапоги ходьбы и прыжков [Boots of striding and springing]	Да
Свирель канализации [Pipes of the sewers]	Да
Туфли паука [Slippers of spider climbing]	Да
Шапка маскировки [Hat of disguise]	Да
Шлем телепатии [Helm of telepathy]	Да

Копируемые предметы (14-й уровень изобретателя)

Магический предмет	Настройка
Амулет здоровья [Amulet of healing]	Да
Камень зрения [Gem of seeing]	Да
Кольцо защиты [Ring of protection]	Да
Кольцо свободных действий [Ring of free action]	Да
Кольцо тарана [Ring of the ram]	Да
Наручи защиты [Bracers of defense]	Да
Оковы измерений [Dimensional shackles]	Нет
Плащ летучей мыши [Cloak of the bat]	Да
Пояс силы холмового великана [Belt of hill giant strength]	Да
Рог взрыва [Horn of blasting]	Нет
Сапоги левитации [Boots of levitation]	Да
Сапоги скорости [Boots of speed]	Да

Отталкивающий щит

Требование: 6-й уровень изобретателя
Предмет: щит (требует настройки)

Существо получает бонус +1 к КД при использовании этого щита.

Щит имеет 4 заряда. Держа этот щит, владелец может сразу же после того, как по нему попадают атакой оружием, реакцией потратить 1 заряд щита и оттолкнуть атакующего на расстояние до 15 футов. Щит ежедневно восстанавливает 1к4 израсходованных зарядов на рассвете.

Повторный выстрел

Предмет: простое или воинское оружие со свойством «боеприпас» (требует настройки)

Это магическое оружие дарует +1 к броскам атаки и урона если используется для дальнобойных атак, и игнорирует свойство «перезарядка», если оно есть.

Если в оружии не хватает боеприпасов, оно производит собственные, автоматически создавая один магический боеприпас во время совершения носителем дальнобойной атаки. Боеприпас, созданный оружием, сразу же исчезает после того, как попадает или промахивается по цели.

Сапоги извилистого пути

Требование: 6 уровень изобретателя
Предмет: пара сапог (требуется настройка)

Существо, носящее эти сапоги, может бонусным действием телепортироваться на расстояние до 15 футов в незанятое пространство, которое оно может видеть. Существо должно было находиться в целевой точке в какой-то момент времени на текущем ходу.

Слуга-гомункул

Предмет: драгоценный камень или кристалл стоимостью не менее 100 зм

Вы изучаете замысловатые методы магического создания гомункула, который будет вам служить. Предмет, который вы наполняете инфузией, становится сердцем существа, вокруг которого мгновенно формируется его тело.

Вы определяете внешность гомункула. Некоторые изобретатели предпочитают механических птиц, тогда как другим нравятся крылатые склянки или миниатюрные котелки.

Гомункул дружелюбен к вам и вашим спутникам и подчиняется вашим командам. Игровые характеристики этого существа находятся в блоке статистики «Слуга-гомункул». В блоке используется ваш бонус мастерства (БМ) в некоторых местах.

В бою гомункул имеет такую же инициативу, как и вы, и ходит сразу после вас. Он может перемещаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он может совершать в свой ход, — это Уклонение, если только вы не используете своё бонусное действие, чтобы приказать ему совершить другое действие. Это действие может быть одним из тех, что описаны в его блоке статистики, или же любым другим. Если вы недееспособны, то гомункул может использовать любое действие по своему усмотрению, а не только Уклонение.

Гомункул восстанавливает 2к6 хитов, если на него накладывается заклинание *починка [mending]*. Если вы или гомункул умираете, он исчезает, оставляя на месте смерти своё сердце.

Улучшенная защита

Предмет: доспехи или щит

Существо получает бонус +1 к КД, пока носит (доспех) или держит в руках (щит) предмет с инфузией.

Бонус увеличивается до +2, когда вы достигаете 10-го уровня в этом классе.

Улучшенная магическая фокусировка

Предмет: жезл, посох или палочка (требуется настройка)

Держа этот предмет, существо получает бонус +1 к броскам атаки заклинаниями. Кроме того, существо игнорирует укрытия наполовину, совершая атаки заклинанием.

Бонус увеличивается до +2, когда вы достигаете 10-го уровня в этом классе.

Улучшенное оружие

Предмет: Простое или воинское оружие

Это магическое оружие дарует бонус +1 к броскам атаки и урона.

Бонус увеличивается до +2, когда вы достигаете 10-го уровня в этом классе.

Слуга-гомункул [Homunculus servant]

Крошечный конструкт

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 1 + ваш модификатор Интеллекта + ваш уровень изобретателя (количество костей хитов гомункула [к4] равно уровню изобретателя)
Скорость 20 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (–3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Спасброски Лов +2 плюс БМ
Навыки Восприятие +0 плюс БМ × 2, Скрытность +2 плюс БМ
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10 + (БМ × 2)
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Увёртливость. Если гомункул попадает под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок. Он не может использовать эту особенность, если недееспособен.

Действия

Силовой удар. *Дальнобойная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием для попадания, досягаемость 30 фт., одна видимая цель. *Попадание*: 1к4 + БМ урона силовым полем.

Реакции

Канал магии. Гомункул позволяет наложить через него заклинание с дистанцией «касание». Для этого он должен быть в пределах 120 футов от вас.

Усилитель разума

Предмет: доспех или ряса

Этот наполненный инфузией предмет способен направлять в голову владельца энергетический импульс, перефокусирующий разум. Предмет имеет 4 заряда. Когда носитель проваливает спасбросок Телосложения для поддержания концентрации на заклинании, он может реакцией израсходовать 1 заряд и преуспеть в этом спасброске. Предмет восстанавливает 1к4 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете.

Шлем осведомлённости

Требование: 10-й уровень изобретателя
Предмет: шлем (требуется настройка)

Пока существо носит этот шлем, оно совершает броски инициативы с преимуществом. Кроме того, существо не может быть захвачено врасплох кроме случаев, когда оно недееспособно.

Варвар

Класс варвара получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предлагает дополнительные умения, которые вы можете получить как варвар. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Первобытное знание

3-й уровень, умение варвара

Когда вы достигаете 3-го и 10-го уровней, вы получаете владение дополнительным навыком по вашему выбору из списка навыков, доступных варвару на 1-м уровне.

Инстинктивный бросок

7-й уровень, умение варвара

Частью бонусного действия, которым вы входите в ярость, вы можете переместиться на расстояние до половины своей скорости.

Пути дикости

На 3-м уровне варвар получает умение «Путь дикости», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: путь дикой магии и путь зверя.

Путь дикой магии

> Я не советую позволять магии управлять тобой, но я не твоя мамочка. Живи со вкусом.
>
> ТАША

Многие места в мультивселенной изобилуют красотой, сильными эмоциями и необузданной магией. Страна Фей, Верхние Планы и другие сверхъестественные области излучают такие силы и могут глубоко влиять на существ. Как существа с развитыми чувствами, варвары особенно восприимчивы к этому дикому влиянию, а некоторые из них даже трансформируются под влиянием этой магии. Эти пропитанные магией варвары идут по пути дикой магии. Эльфы, тифлинги, аасимары и дженази часто ищут этот путь дикости, стремясь проявить потустороннюю магию своих предков.

Лесной эльф — варвар дикой магии

Магическая осведомлённость

3-й уровень, умение пути дикой магии

Действием вы можете открыть свое сознание присутствию концентрированной магии. До конца вашего следующего хода вы знаете местоположение любого заклинания или магического предмета в пределах 60 футов от вас, если они не находятся за полным укрытием. Когда вы чувствуете заклинание, вы узнаете, к какой школе магии оно принадлежит.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Всплеск дикости

3-й уровень, умение пути дикой магии

Магическая энергия, бурлящая внутри вас, иногда вырывается наружу. Когда вы впадаете в ярость, совершите бросок по таблице «Дикая магия», чтобы определить произведённый магический эффект.

Если эффект требует спасброска, то он имеет Сл 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Телосложения.

Дикая магия

к8	Магический эффект
1	Вокруг вас вьются тёмные щупальца. Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит 1к12 урона некротической энергией. Вы также получаете 1к12 временных хитов.
2	Вы телепортируетесь на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. Пока ваша ярость не закончится, вы можете каждый свой ход бонусным действием применять этот эффект.
3	В пределах 5 футов от одного существа по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, появляется неосязаемый дух, выглядящий как фламф или пикси (по вашему выбору). В конце текущего хода дух взрывается, и каждое существо в пределах 5 футов от него должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит 1к6 урона силовым полем. Пока ваша ярость не закончится, вы можете каждый свой ход бонусным действием применять этот эффект, вызывая нового духа.
4	Одно оружие в ваших руках по вашему выбору наполняет магия. Пока ваша ярость не закончится, оружие приобретает свойства «лёгкое» и «метательное» (дис. 20/60), и тип его урона изменяется на урон силовым полем. Если оружие покидает вашу руку, то оно снова появляется в вашей руке в конце этого хода.
5	Пока ваша ярость не закончится, всякий раз, когда существо попадает по вам броском атаки, в ответ на атаку из вас выплёскивается магия, и существо получает 1к6 урона силовым полем.
6	Пока ваша ярость не закончится, вас окружают разноцветные защитные огоньки. Вы и все ваши союзники в пределах 10 футов от вас получаете бонус +1 к КД.
7	Вокруг вас временно вырастают цветы и лозы. Пока ваша ярость не закончится, земля в пределах 15 футов от вас является труднопроходимой местностью для ваших врагов.
8	Из вашей груди вырывается луч света. Другое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит 1к6 урона излучением и станет ослеплённым до начала вашего следующего хода. Пока ваша ярость не закончится, вы можете каждый свой ход бонусным действием применять этот эффект.

Поддерживающая магия

6-й уровень, умение пути дикой магии

Вы можете использовать свою дикую магию для поддержки себя или союзника. Действием вы можете прикоснуться к одному существу (в том числе и к себе) и предоставить ему одно из следующих преимуществ по вашему выбору:

- В течение 10 минут существо может бросить к3 во время броска атаки или проверки характеристики и добавить выпавшее значение к броску к20.
- Бросьте к3. Существо восстанавливает одну израсходованную ячейку заклинаний по своему выбору, уровень которой равен выпавшему значению или ниже. Как только существо получает это преимущество, оно не может получить его снова до окончания продолжительного отдыха.

Вы можете использовать это действие количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все израсходованные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Нестабильная отдача

10-й уровень, умение пути дикой магии

Когда вы подвергаетесь опасности под действием ярости, магия внутри вас может выплеснуться. Сразу же после того, как вы получаете урон или проваливаете спасбросок во время ярости, вы можете реакцией совершить бросок по таблице «Дикая магия» и применить соответствующий эффект немедленно. Этот эффект заменяет ваш текущий эффект дикой магии.

Контролируемый всплеск

14-й уровень, умение пути дикой магии

Всякий раз, когда вы совершаете бросок по таблице «Дикая магия», вы можете бросить две кости и выбрать любой из двух эффектов. Если на костях выпало одинаковое значение, то вы можете проигнорировать его и выбрать любой эффект из таблицы.

Путь зверя

Вы должны уважать любого, кто выпускает своего внутреннего зверя на бодрую пробежку и освежающий разрыв глоток.

ТАША

Варвары, идущие по пути зверя, черпают свою ярость из звериного огня, горящего в их душах. Этот зверь вырывается наружу в приступе ярости, физически преображая варвара.

Такой варвар может носить в себе первобытного духа или являться потомком оборотней. Вы можете выбрать происхождение своей дикой мощи самостоятельно или совершить бросок по таблице «Происхождение зверя».

Происхождение зверя

к4	Происхождение
1	Один из ваших родителей — оборотень, и вы унаследовали это проклятие.
2	Вы являетесь потомком верховного друида и унаследовали способность частично изменять форму.
3	Фейский дух одарил вас способностью обращать части своего тела в звериные.
4	Обитающий внутри вас древний животный дух указывает вам путь.

Форма зверя

3-й уровень, умение пути зверя

Когда вы входите в ярость, вы можете трансформироваться, раскрывая свою внутреннюю звериную силу. Пока ярость не закончится, вы обладаете природным оружием. Для вас оно считается простым рукопашным оружием, и вы, как обычно, добавляете свой модификатор Силы к броскам атаки и урона, когда атакуете этим оружием.

Вы выбираете форму оружия каждый раз, когда входите в ярость:

Укус. Ваш рот превращается в звериную пасть или большие челюсти (по вашему выбору). Этот укус

наносит 1к8 колющего урона при попадании. Один раз в каждый свой ход, когда вы наносите урон существу этим укусом, вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему бонусу мастерства, при условии, что у вас было меньше половины хитов, когда вы попали атакой.

Когти. Каждая из ваших кистей превращается в когтистую лапу, которую вы можете использовать в качестве оружия, если она не занята. Эти когти наносят 1к6 рубящего урона при попадании. Один раз в каждый свой ход, когда вы атакуете когтями, используя действие Атака, вы можете совершить одну дополнительную атаку когтями частью того же действия.

Хвост. У вас вырастает хлёсткий, колючий хвост, который наносит 1к8 колющего урона при попадании и обладает свойством «досягаемость». Если существо, которое вы видите в пределах 10 футов от вас, попадает по вам броском атаки, вы можете реакцией взмахнуть хвостом и совершить бросок к8, увеличив ваш КД против этой атаки на выпавшее значение, потенциально заставляя атаку промахнуться.

Звериная душа

6-й уровень, умение пути зверя

Дикая сила внутри вас растёт: теперь природное оружие вашей формы зверя считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Вы также можете изменять форму своего тела для адаптации к окружающей среде. Когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, выберите одно из следующих преимуществ, которое длится до окончания следующего короткого или продолжительного отдыха:

- Вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы, и можете дышать под водой.
- Вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости ходьбы, и можете передвигаться по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолку, без необходимости совершать проверки характеристик.

Человек-варвар пути зверя

- Когда вы совершаете прыжок, то можете совершить проверку Силы (Атлетика) и увеличить дальность прыжка на значение этой проверки. Вы можете совершить эту специальную проверку только один раз за ход.

Заразная ярость

10-й уровень, умение пути зверя

Когда вы в ярости и попадаете по существу своим природным оружием, зверь внутри вас может проклясть цель атаки бешенством. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства), иначе получит один из следующих эффектов (по вашему выбору):

- Цель должна использовать свою реакцию, чтобы совершить рукопашную атаку против другого существа по вашему выбору, которое вы можете видеть.
- Цель получает 2к12 урона психической энергией.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Зов охоты

14-й уровень, умение пути зверя

Зверь внутри вас становится настолько сильным, что вы можете распространить его свирепость на других и получить устойчивость благодаря тем, кто присоединился к вашей охоте. Когда вы впадаете в ярость, вы можете выбрать несколько согласных существ, которых можете видеть в пределах 30 футов от вас, в количестве равном вашему модификатору Телосложения (минимум одно существо). Вы получаете 5 временных хитов за каждое присоединившееся к охоте существо. До тех пор, пока ярость не закончится, каждое такое существо при попадании броском атаки и нанесении урона может один раз в ход дополнительно нанести к6 урона.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Бард

Класс барда получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предоставляет дополнительные умения, которые вы можете получить как бард. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Дополнительные заклинания барда

1-й уровень, умение барда

Заклинания в следующем списке расширяют список заклинаний барда из *«Книги игрока»*. Список отсортирован по уровню заклинаний, а не по уровню персонажа. Если заклинание может быть наложено как ритуал, то в скобках также будет указано «ритуал». Представленные заклинания находятся в *«Книге игрока»*, если только они не отмечены звездочкой (эти заклинания описаны в главе 3). *«Руководство Занатара обо всём»* также расширяет список заклинаний.

1-й уровень

Приказ [command]

Сверкающие брызги [color spray]

2-й уровень

Отражения [mirror image]

Подмога [aid]

Увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]

3-й уровень

Замедление [slow]

*Крепость интеллекта [intellect fortress] **

Множественное лечащее слово [mass healing word]

4-й уровень

Воображаемый убийца [phantasmal killer]

5-й уровень

Ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond] (ритуал)

6-й уровень

Пир героев [heroes' feast]

7-й уровень

Радужные брызги [prismatic spray]

*Сон синей вуали [dream of the blue veil] **

8-й уровень

Антипатия/симпатия [antipathy/sympathy]

9-й уровень

Радужная стена [prismatic wall]

Драконорождённый, бард из коллегии созидания, оживляет статую для танца.

Магическое вдохновение

2-й уровень, умение барда

Если существо, имея вашу кость бардовского вдохновения, накладывает заклинание, восстанавливающее хиты или наносящее урон, то это существо может бросить эту кость и выбрать цель, затронутую заклинанием. Добавьте выпавшее на кости значение в качестве бонуса к восстановлению хитов или урону. После этого кость бардовского вдохновения тратится.

Многогранность барда

4-й уровень, умение барда

Всякий раз, достигаете в этом классе уровня, который предоставляет вам «Увеличение характеристик», вы можете сделать одно из следующих действий, представляющих собой изменение вашей специализации на навыках и магии:

- Замените один из навыков, выбранный вами с помощь умения «Компетентность», одним из ваших других навыков, который не имеет бонуса от этого умения.
- Замените один заговор, который вы получили от умения «Использование заклинаний» этого класса, другим заговором из списка заклинаний барда.

Коллегии бардов

На 3-м уровне бард получает умение «Коллегия бардов», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: коллегия красноречия и коллегия созидания.

Коллегия красноречия

Заметка на будущее: вернуться к работе над заклинанием остановки речи. Уровень необходимости: ушное кровотечение.

Таша

Приверженцы коллегии красноречия посвящают себя ораторскому искусству. Эти барды владеют смесью логики и театральных приёмов, переубеждая скептиков и недоброжелателей логическими аргументами, в то же время обращаясь к сердцам, чтобы войти в эмоциональное доверие аудитории.

Златоуст

3-й уровень, умение коллегии красноречия

Вы мастер говорить нужные вещи в нужное время. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение или Обман), вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

Тревожащие слова

3-й уровень, умение коллегии красноречия

Вместе с магией вы можете сплетать слова, которые выбивают существо из колеи и заставляют его сомневаться в себе. Бонусным действием вы можете потратить одно использование «Вдохновения барда» и выбрать существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Совершите бросок кости бардовского вдохновения. Существо должно вычесть выпавший результат из следующего спасброска, который оно совершит до начала вашего следующего хода.

Дроу-бард коллегии красноречия

Неисчерпаемое вдохновение

6-й уровень, умение коллегии красноречия

Ваши вдохновляющие слова настолько убедительны, что другие чувствуют стремление к успеху. Когда существо добавляет вашу кость бардовского вдохновения к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, но бросок оказывается провален, то существо не теряет кость бардовского вдохновения.

Универсальная речь

6-й уровень, умение коллегии красноречия

Вы приобретаете способность сделать свою речь понятной любому существу. Действием выберите одно или несколько существ в радиусе 60 футов от вас, количество которых не превышает ваш модификатор Харизмы (минимум одно существо). Выбранные существа могут в течение 1 часа магическим образом понимать вас независимо от языка, на котором вы говорите.

Как только вы воспользуетесь этим умением, вы не можете использовать его снова, пока не закончите продолжительный отдых или не израсходуете ячейку заклинания любого уровня, чтобы использовать его снова.

Заразительное вдохновение

14-й уровень, умение коллегии красноречия

Когда вы успешно вдохновляете кого-то, сила вашего красноречия может распространиться на кого-то другого. Когда существо в пределах 60 футов от вас добавляет вашу кость бардовского вдохновения к проверке характеристики, броску атаки или спасброску и бросок оканчивается успехом, вы можете реакцией дать кость бардовского вдохновения другому существу слышащему вас (кроме вас) в пределах 60 футов от вас, не уменьшая ваше количество применений умения «Вдохновение барда».

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один раз). Все потраченные использования восстанавливаются после окончания продолжительного отдыха.

Коллегия созидания

Песнь творения одного барда — это партитура к чужим кошмарам.

ТАША

Барды считают космос произведением искусства — творением первых драконов и богов. Эта творческая работа включала в себя гармоники, которые продолжают пронизывать бытие до сих пор, силу, известную как Песнь Созидания. Барды коллегии созидания исполняют эту первобытную песню через танец, музыку и стихи, а их учителя делятся следующим уроком: «Прежде солнца и луны была Песнь, и её музыка пробудила первый рассвет. Эти мелодии так восхищали камни и деревья, что некоторые из них обрели собственный голос. И теперь они тоже поют. Учите Песнь, ученики, и вы тоже сможете научить горы петь и танцевать».

Дварфы и гномы часто предлагают своим бардам стать учениками Песни Созидания. Почитается она и среди драконорождённых, ибо легенды изображают Багамута и Тиамат — величайших драконов — как двух первых певцов этой песни.

Частица потенциала

3-й уровень, умение коллегии созидания

Всякий раз, когда вы даете существу кость бардовского вдохновения, вы можете произнести ноту из Песни Созидания, чтобы создать Крошечную частицу потенциала, которая будет вращаться вокруг существа на расстоянии 5 футов. Частица неосязаема и неуязвима, и она не исчезнет, пока кость бардовского вдохновения не будет потрачена. Частица выглядит как музыкальная нота, звезда, цветок или другой символ искусства или жизни, который вы выбираете.

Когда существо использует кость бардовского вдохновения, частица создает дополнительный эффект, основанный на том, приносит ли кость пользу проверке характеристики, броску атаки или спасброску, как сказано ниже:

Проверка характеристики. Когда существо бросает кость бардовского вдохновения, чтобы добавить его к проверке характеристики, частица проявляется и на мгновение испускает красочные, безвредные искры, а существо может снова бросить кость бардовского вдохновения и выбрать, какой результат использовать.

Танцующий предмет [Dancing Item]

Большой или меньшего размера конструкт

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 10 + пятикратный уровень барда
Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	4 (–3)	10 (+0)	6 (–2)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Неизменяемая форма. Предмет обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и другим эффектам, изменяющим его форму.

Безудержный танец. Когда любое существо начинает свой ход в пределах 10 футов от предмета, предмет может увеличить или уменьшить (по вашему выбору) скорость ходьбы этого существа на 10 футов до конца хода при условии, что предмет не недееспособен.

Действия

Наделённый силой удар. *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель, которую вы можете видеть. *Попадание*: 1к10 + БМ урона силовым полем.

Бросок атаки. Сразу же после того, как существо бросает кость бардовского вдохновения, чтобы добавить её к броску атаки против цели, частица с грохотом разбивается. Цель и каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от неё, должны преуспеть в спасброске Телосложения против Сл ваших заклинаний, иначе получат урон звуком, равный значению, выпавшему на кости бардовского вдохновения.

Спасбросок. Сразу же после того, как существо бросает кость бардовского вдохновения и добавляет её к спасброску, частица исчезает со звуками мягкой музыки, в результате чего существо получает количество временных хитов, равное значению, выпавшему на кости бардовского вдохновения, плюс ваш модификатор Харизмы (минимум 1 временный хит).

Созидательное выступление

3-й уровень, умение коллегии созидания

Действием вы можете направить магию Песни Созидания для создания одного немагического предмета по вашему выбору в незанятом пространстве в пределах 10 футов от вас. Предмет должен находиться на поверхности или в жидкости, которая может поддерживать его на плаву. Стоимость предмета в зм не может быть более чем в 20 раз больше вашего уровня барда, а размер должен быть Средним или меньше. Предмет слегка мерцает, а коснувшись его, можно услышать слабую музыку. Созданный предмет исчезает через количество часов, равное вашему бонусу мастерства. Примеры предметов, которые вы можете создать, смотрите в главе «Снаряжение» *«Книги игрока»*.

После того, как вы создадите предмет этим умением, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых или не израсходуете ячейку заклинания 2-го уровня или выше, чтобы применить это умение снова. У вас может быть только один предмет, созданный этим умением, одновременно: если вы используете это действие снова, то предыдущий предмет немедленно исчезает.

Максимально возможный размер предмета, который вы можете создать с помощью этого умения, увеличивается на одну категорию, когда вы достигаете 6-го уровня (Большой) и 14-го уровня (Огромный).

Оживляющее выступление

6-й уровень, умение коллегии созидания

Действием вы можете оживить немагический предмет не больше Большого размера, который вы можете видеть в пределах 30 футов, который никто не несёт и не носит. Пробуждённый предмет использует блок статистики «Танцующий предмет». В блоке используется ваш бонус мастерства (БМ) в некоторых местах. Этот предмет дружелюбен к вам и вашим спутникам и подчиняется вашим командам. Он оживает либо на 1 час, либо до тех пор, пока его хиты не уменьшатся до 0, либо пока вы не умрете.

В бою предмет получает вашу инициативу и ходит сразу после вас. Он может перемещаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он может совершать в свой ход, — это Уклонение, если только вы не используете своё бонусное действие, чтобы приказать ему совершить другое действие. Это действие может быть одним из тех, что описаны в его блоке статистики, или же любым другим. Если вы недееспособны, то предмет может использовать любое действие по своему усмотрению, а не только Уклонение.

Когда вы используете умение «Вдохновение барда», частью того же бонусного действия вы можете отдавать приказы этому оживленному предмету.

После того, как вы оживляете предмет с помощью этого умения, вы не можете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых или не израсходуете ячейку заклинания 3-го уровня или выше, чтобы снова воспользоваться этим умением. Вы можете одновременно иметь только один предмет, пробуждённый этим умением. Если вы используете это действие и уже имеете танцующий предмет от этого умения, то первый из них мгновенно становится неодушевленным.

Крещендо созидания

14-й уровень, умение коллегии созидания

При использовании умения «Созидательное выступление» вы можете создать больше одного предмета. Количество предметов равно вашему модификатору Харизмы (минимум два предмета). Если вы создадите предмет сверх этого числа, то вы можете выбрать, какой из уже существующих предметов исчезнет. Только один из этих предметов может иметь максимальный доступный размер, остальные должны быть Маленькими или Крошечными.

Вы больше не ограничены стоимостью в 3м при создании предметов с помощью умения «Созидательное выступление».

Жрец

Класс жреца получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предоставляет дополнительные умения, которые вы можете получить как жрец. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Если вы хотите приобрести умение, заменяющее другое, то вы не получите никаких выгод от замененного умения и перестаете удовлетворять требованиям, зависимым от него.

Дополнительные заклинания жреца

1-й уровень, умение жреца

Заклинания из представленного ниже списка расширяют ваш список заклинаний жреца, представленный в *«Книге игрока»*. Список отсортирован по уровню заклинаний, а не по уровню персонажа. Если заклинание может быть наложено как ритуал, то в скобках также будет указано «ритуал». Представленные заклинания находятся в *«Книге игрока»*, если только они не отмечены звёздочкой (эти заклинания описаны в главе 3). *«Руководство Занатара обо всём»* также расширяет список заклинаний.

3-й уровень

Аура живучести [aura of vitality]

*Покров духа [spirit shroud] **

4-й уровень

Аура жизни [aura of life]

Аура очищения [aura of purity]

5-й уровень

*Призыв духа небожителя [summon celestial] **

6-й уровень

Солнечный луч [sunbeam]

8-й уровень

Солнечный ожог [sunburst]

9-й уровень

Слово силы: исцеление [power word heal]

Праведное восстановление

2-й уровень, умение жреца

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы подпитать свои заклинания. Бонусным действием вы касаетесь своего священного символа, произносите молитву и возвращаете одну потраченную ячейку заклинаний, уровень которой не превышает половины вашего бонуса мастерства (с округлением в большую сторону). Вы можете использовать это умение количество раз, зависящее от уровня в этом классе: один раз на 2-м уровне, два раза на 6-м уровне, три раза на 18-м уровне. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Универсальность заговоров

4-й уровень, умение жреца

Каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе и получаете умение «Увеличение характеристик», вы можете заменить один заговор, полученный умением «Использование заклинаний» этого класса, на другой заговор из списка заклинаний жреца.

Благословлённые удары

8-й уровень, умение жреца, заменяющее умения «Божественный удар» или «Могущественное колдовство»

Вы благословлены божественной мощью в битве. Когда существо получает урон от вашего заговора или атаки оружием, вы можете дополнительно нанести 1к8 урона излучением. Как только вы нанесёте этот урон, вы не сможете использовать это умение снова до начала вашего следующего хода.

Божественные домены

На 1-м уровне жрец получает умение «Божественный домен», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: домен мира, домен порядка и домен сумерек.

Домен мира

Задумывались ли эти миролюбивые жрецы о том, что они подрывают святая всех святых — наказание болью за проступки?

ТАША

Бальзам мира благоухает в сердцах здоровых общин, между дружественными народами и в душах добросердечных людей. Боги мира вдохновляют создания всех видов на урегулирование конфликтов и противостояние тем силам, что пытаются помешать процветанию мира. Вы можете найти примеры некоторых богов, связанных с доменом мира, в таблице «Божества мира».

Жрецы домена мира председательствуют при подписании договоров, и их часто просят быть судьями в спорах. Благословения этих жрецов объединяют людей и помогают им разделять друг с другом тяготы. Их магия поддерживает тех, кто нацелен сражаться за мир.

Жрец использует божественную силу

Божества мира

Пример божества	Пантеон
Ангаррад	Эльфы
Берронар Истинно Серебряная	Дварфы
Болдрея	Эберрон
Гаэрдал Железнорукий	Гномы
Паладайн	Сага о Копье
Рао	Серый Ястреб
Цирроллали	Полурослики
Эльдат	Забытые Королевства

Заклинания домена

1-й уровень, умение домена мира

Вы получаете заклинания домена согласно таблице «Заклинания домена мира». Как работают заклинания домена, сказано в *«Книге игрока»*, в описании классового умения «Божественный домен».

Заклинания домена мира

Уровень жреца	Заклинания
1	*героизм [heroism], убежище [sanctuary]*
3	*охраняющая связь [warding bond], подмога [aid]*
5	*маяк надежды [beacon of hope], послание [sending]*
7	*аура очищения [aura of purity], Отилюков упругий шар [Otiluke's resilient sphere]*
9	*высшее восстановление [greater restoration], ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond]*

Человек — жрец мира

Установление мира
1-й уровень, умение домена мира

Вы получаете владение навыком Проницательность, Выступление или Убеждение (по вашему выбору).

Ободряющая связь
1-й уровень, умение домена мира

Вы можете создать укрепляющую связь между существами, которые находятся в мире друг с другом. Действием вы можете выбрать количество согласных существ (целью можете быть и вы), равное вашему бонусу мастерства, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Вы создаёте между этими существами магическую связь, которая длится 10 минут или до тех пор, пока не используете это умение повторно. Пока одно связанное существо находится в пределах 30 футов от другого, оно может бросить к4 и добавить выпавшее значение к своим броску атаки, проверке характеристики или спасброску. Каждое существо может добавлять к4 не более одного раза за ход.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Божественный канал: Бальзам мира
2-й уровень, умение домена мира

Вы можете использовать свой «Божественный канал», чтобы сделать само своё присутствие умиротворяющим бальзамом. Действием вы можете передвинуться на любое расстояние вплоть до своей скорости, не провоцируя атак. Когда вы оказываетесь в пределах 5 футов от любого другого существа во время этого действия, вы можете восстановить существу количество хитов, равное 2к6 + ваш модификатор Мудрости (минимум 1 хит). Существо может получить это исцеление только один раз, пока вы совершаете это действие.

Защитная связь
6-й уровень, умение домена мира

Связь, которую вы устанавливаете между личностями, помогает им защищать друг друга. Когда существо, связанное вашим умением «Ободряющая связь», должно получить урон, другое связанное с ним существо, находящееся в пределах 30 футов от него, может реакцией телепортироваться в незанятое пространство в пределах 5 футов от первого существа, после чего оно получает весь урон, который был предназначен первому существу.

Могущественное колдовство
8-й уровень, умение домена мира

Вы добавляете свой модификатор Мудрости к урону, который наносите любыми заговорами жреца.

Расширенная связь
17-й уровень, умение домена мира

Преимущества ваших умений «Ободряющая связь» и «Защитная связь» теперь действуют, когда существа находятся в пределах 60 футов друг от друга. Более того, когда существо использует «Защитную связь», оно получает сопротивление урону, получаемому в результате этого умения.

Домен порядка

> Наконец-то кто-то придумал целую религию о том, как не нарушать правила.
>
> Таша

Домен порядка отражает дисциплину, а также преданность философии или законам и институтам, управляющим обществом. Жрецы порядка сосредоточены на логике и справедливости в служении своим богам, примеры которых приведены в таблице «Божества порядка».

Жрецы порядка веруют, что хорошо продуманные законы создают справедливую иерархию, и те, кого закон избрал для управления, должны ему подчиняться. Те, кто ему подчиняется, должны делать это в меру своих возможностей, и если лидеры не способны оберегать закон, они должны быть заменены. Таким образом, закон сплетает паутину обязательств, которая создает порядок и безопасность в хаотичной мультивселенной.

Божества порядка

Пример божества	Пантеон
Аурион	Эберрон
Бэйн	Забытые Королевства
Ви Джас	Серый Ястреб
Маджере	Сага о Копье
Тир	Забытые Королевства
Фольтус	Серый Ястреб

Заклинания домена

1-й уровень, умение домена порядка

Вы получаете заклинания домена согласно таблице «Заклинания домена порядка». Как работают заклинания домена, сказано в *«Книге игрока»*, в описании классового умения «Божественный домен».

Заклинания домена порядка

Уровень жреца	Заклинания
1	*героизм [heroism], приказ [command]*
3	*область истины [zone of truth], удержание личности [hold person]*
5	*замедление [slow], множественное лечащее слово [mass healing word]*
7	*поиск существа [locate creature], принуждение [compulsion]*
9	*общение [commune], подчинение личности [dominate person]*

Бонусные владения

1-й уровень, умение домена порядка

Вы получаете владение тяжёлыми доспехами. Вы также получаете владение навыком Запугивание или Убеждение (по вашему выбору).

Голос авторитета

1-й уровень, умение домена порядка

Вы можете призвать силу закона, чтобы повести союзников в атаку. Когда вы накладываете заклинание на союзника, используя ячейку 1-го уровня и выше, этот союзник может реакцией совершить одну атаку оружием по существу, которое вы можете видеть, по вашему выбору.

Если заклинание затрагивает больше чем одного союзника, вы выбираете, кто из союзников может совершать атаку в данный момент.

Божественный канал: Требование порядка

2-й уровень, умение домена порядка

Вы можете использовать свой «Божественный канал», чтобы надавить на кого-то.

Действием вы демонстрируете священный символ. Каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов от вас, которое может слышать или видеть вас, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе будет очаровано вами до окончания вашего следующего хода или до того, как очарованное существо получит урон. При провале спасброска вы также можете заставить любое очарованное этим заклинанием существо выронить то, что у него в руках.

Воплощение закона

6-й уровень, умение домена порядка

Вы становитесь невероятно сильны в применении магической энергии для подчинения других.

Когда вы накладываете заклинание школы очарования, используя ячейку заклинаний 1-го уровня или выше, со временем накладывания «1 действие», вы можете сменить время накладывания этого заклинания на «1 бонусное действие».

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Драконорождённый — жрец порядка

Божественный удар

8-й уровень, умение домена порядка

Вы получаете способность наделять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете дополнительно нанести цели 1к8 урона психической энергией. Когда вы достигаете 14 уровня, этот урон увеличивается до 2к8.

Гнев порядка

17-й уровень, умение домена порядка

Враги, которых вы намереваетесь уничтожить, падут перед вами и вашими союзниками. Если вы наносите урон «Божественным ударом» по существу в свой ход, то можете проклясть это существо до начала вашего следующего хода. В следующий раз, когда один из ваших союзников попадет по проклятому существу атакой, цель также получит 2к8 урона психической энергией, после чего проклятие закончится. Вы можете проклясть противника таким способом только один раз за ход.

Домен сумерек

> Не могу поверить, что пишу это, но думаю, что поддержала бы религию, основанную на приятном освещении и вечерних нарядах.
>
> ТАША

Сумеречный переход от света к темноте часто приносит спокойствие и даже удовольствие, так как рабочий день заканчивается и начинаются часы отдыха. Темнота также может приносить ужасы, но сумеречные божества защищают от них.

Жрецы, служащие божествам, примеры которых можно найти в таблице «Сумеречные божества», приносят утешение тем, кто ищет покой, и защищают их, входя в наступающую темноту, чтобы убедиться, что она утешит, а не повергнет в ужас.

Сумеречные божества

Пример божества	Пантеон
Болдрея	Эберрон
Дол Арра	Эберрон
Ильматер	Забытые Королевства
Йондалла	Полурослики
Мишакаль	Сага о копье
Селунэ	Забытые Королевства
Хельм	Забытые Королевства
Целестиан	Серый Ястреб

Заклинания домена

1-й уровень, умение домена сумерек

Вы получаете заклинания домена согласно таблице «Заклинания домена сумерек». Как работают заклинания домена, сказано в *«Книге игрока»*, в описании классового умения «Божественный домен».

Заклинания домена сумерек

Уровень жреца	Заклинания
1	*огонь фей [faerie fire], усыпление [sleep]*
3	*видение невидимого [see invisibility], лунный луч [moonbeam]*
5	*аура живучести [aura of vitality], Леомундова хижина [Leomund's tiny hut]*
7	*аура жизни [aura of life], высшая невидимость [greater invisibility]*
9	*круг силы [circle of power], фальшивый двойник [mislead]*

Бонусные владения

1-й уровень, умение домена сумерек

Вы получаете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

Человек — жрец сумерек

Глаза ночи

1-й уровень, умение домена сумерек

Вы способны видеть сквозь непроглядную тьму. Вы получаете тёмное зрение в пределах 300 футов. На этой дистанции вы можете видеть в тусклом свете так же, как при ярком свете, а в полной темноте — как при тусклом свете.

Действием вы можете магическим образом наделить этим тёмным зрением определённое количество согласных существ, которых вы можете видеть в пределах 10 футов. Количество существ равно вашему модификатору Мудрости (минимум одно существо). Эффект общего тёмного зрения длится 1 час. После того, как вы поделились своим тёмным зрением, вы не можете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите ячейку заклинаний любого уровня на повторное использование этого умения.

Благословение бдительности

1-й уровень, умение домена сумерек

Ночь научила вас бдительности. Действием вы касаетесь одного существа (включая себя) и даруете ему преимущество на совершение следующего броска инициативы. Это преимущество пропадает сразу после совершения броска или при повторном использовании этого умения.

Божественный канал: Сумеречное святилище

2-й уровень, умение домена сумерек

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы поддержать ваших союзников спокойствием сумерек.

Действием вы демонстрируете свой священный символ, и вас окружает сумеречная сфера. Сфера, наполненная тусклым светом, появляется с центром на вас, её радиус равен 30 футам. Сфера перемещается вместе с вами и существует 1 минуту или до тех пор, пока вы не станете недееспособны или не умрёте. Каждый раз, когда существо (включая вас) оканчивает свой ход в пределах сферы, вы можете даровать этому существу одно из описанных ниже преимуществ:

- Даровать временные хиты в количестве, равном 1к6 + ваш уровень жреца.
- Окончить одно действие эффекта очарования или испуга.

Шаги ночи

6-й уровень, умение домена сумерек

Вы можете использовать мистическую силу ночи, чтобы подняться в воздух. Бонусным действием, когда вы находитесь в тусклом свете или темноте, вы можете магическим образом даровать себе скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, на 1 минуту. Вы можете использовать бонусное действие подобным образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Божественный удар

8-й уровень, умение домена сумерек

Вы получаете способность наделять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете нанести цели дополнительно 1к8 урона излучением. Когда вы достигаете 14 уровня, этот урон увеличивается до 2к8.

Сумеречная пелена

17-й уровень, умение домена сумерек

Вы призываете сумрак, окутывающий вас защищающим объятьем: вы и ваши союзники, находящиеся в сфере, созданной вашим сумеречным святилищем, получаете укрытие на половину.

Друид

Класс друида получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предоставляет дополнительные умения, которые вы можете получить как друид. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Дополнительные заклинания друидов

1-й уровень, умение друида

Заклинания из представленного ниже списка расширяют ваш список заклинаний друида, представленный в *«Книге игрока»*. Список отсортирован по уровню заклинаний, а не по уровню персонажа. Если заклинание может быть наложено как ритуал, то в скобках также будет указано «ритуал». Представленные заклинания находятся в *«Книге игрока»*, если только они не отмечены звёздочкой (эти заклинания описаны в главе 3). *«Руководство Занатара обо всём»* также расширяет список заклинаний.

1-й уровень

Защита от добра и зла [protection from evil and good]

2-й уровень

Вечный огонь [continual flame]

Гадание [augury] (ритуал)

*Призыв духа зверя [summon beast] **

Увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]

3-й уровень

Аура живучести [aura of vitality]

Возрождение [revivify]

*Призыв духа феи [summon fey] **

Стихийное оружие [elemental weapon]

4-й уровень

Огненный щит [fire shield]

Предсказание [divination] (ритуал)

*Призыв духа элементаля [summon elemental] **

5-й уровень

Конус холода [cone of cold]

6-й уровень

Окаменение [flesh to stone]

Друид с диким спутником

7-й уровень

Знак [symbol]

8-й уровень

Воспламеняющаяся туча [incendiary cloud]

Дикий спутник

2-й уровень, умение друида

Вы получаете способность призывать духа, который принимает форму животного. Действием вы можете использовать «Дикий облик» для накладывания заклинания *поиск фамильяра [find familiar]* без затрат материальных компонентов.

Когда вы накладываете это заклинание подобным образом, фамильяр считается феей, а не зверем. Фамильяр исчезает спустя количество часов, равное половине вашего уровня друида.

Универсальность заговоров

4-й уровень, умение друида

Каждый раз, когда вы достигаете в этом классе уровня, который предоставляет вам «Увеличение характеристик», вы можете заменить один заговор, полученный умением «Использование заклинаний» этого класса, на другой заговор из списка заклинаний друида.

Круги друидов

На 2-м уровне друид получает умение «Круг друидов», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: круг дикого огня, круг звезд и круг спор.

Круг дикого огня

> *Я не могу сказать тебе, сколько раз я сжигала всё дотла и начинала всё сначала.*
>
> Таша

Друиды круга дикого огня понимают, что разрушение иногда является предшественником созидания, например, когда лесной пожар способствует последующему росту. Эти друиды связаны с первобытным духом, который питает как разрушительную, так и созидательную силу, позволяя друидам создавать контролируемое пламя, которое сжигает одно, но даёт жизнь другому.

Заклинания круга

2-й уровень, умение круга дикого огня

Вы установили мистическую связь с духом дикого огня — первобытным существом созидания и разрушения. Ваша связь с этим существом даёт вам доступ к определённым заклинаниям, когда вы достигаете определённых уровней в этом классе, как показано в таблице «Заклинания круга дикого огня».

Как только вы получили доступ к любому из этих заклинаний, оно считается подготовленным и не учитывается в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, которого нет в списке заклинаний друида, оно становится для вас заклинанием друида.

Заклинания круга дикого огня

Уровень друида	Заклинания
2	*лечение ран [cure wounds], огненные ладони [burning hands]*
3	*палящий луч [scorching ray], пылающий шар [flaming sphere]*
5	*возрождение [revivify], рост растений [plant growth]*
7	*аура жизни [aura of life], огненный щит [fire shield]*
9	*множественное лечение ран [mass cure wounds], небесный огонь [flame strike]*

Призыв духа дикого огня

2-й уровень, умение круга дикого огня

Вы можете призвать первобытного духа, связанного с вашей душой. Действием вы можете потратить одно из ваших использований «Дикого облика», чтобы призвать первобытного духа вместо принятия животной формы.

Дух появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. В момент появления духа каждое существо в пределах 10 футов от него (кроме вас) должно преуспеть в спасброске Ловкости против Сл ваших заклинаний, иначе получит 2к6 урона огнём.

Дух дружелюбен к вам и вашим союзникам, а также повинуется вашим командам. Ниже вы найдёте блок статистики «Дух дикого огня», который использует ваш бонус мастерства (БМ) в некоторых местах. Вы определяете внешний вид духа. Некоторые духи выглядят как гуманоидная фигура из переплетенных сучков, окутанных пламенем, а другие похожи на зверей, объятых огнём.

В бою дух имеет такую же инициативу, как и вы, и ходит сразу после вас. Он может перемещаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он может совершать в свой ход, — это Уклонение, если только вы не используете своё бонусное действие, чтобы приказать ему совершить другое действие. Это действие может быть одним из тех, что описаны в его блоке статистики, или же любым другим. Если вы недееспособны, то дух может использовать любое действие по своему усмотрению, а не только Уклонение.

Дух дикого огня исчезает по истечении 1 часа, либо когда его хиты уменьшаются до 0, либо когда вы используете «Дикий облик» подобным образом повторно, либо когда вы умираете.

Усиленная связь

6-й уровень, умение круга дикого огня

Связь с первобытным духом усиливает ваши разрушающие и восстанавливающие заклинания. Каждый раз, когда вы накладываете заклинание, наносящее урон огнём или восстанавливающее хиты, и при этом у вас призван дух дикого огня, совершите бросок к8 и прибавьте выпавшее значение в качестве бонуса к одному из бросков урона или восстановления заклинанием.

Кроме того, когда вы накладываете заклинание с дистанцией, отличной от «на себя», центром накладывания этого заклинания можете выступать либо вы, либо дух дикого огня.

Прижигающее пламя

10-й уровень, умение круга дикого огня

Вы получаете способность обращать смерть в магическое пламя, способное как исцелять, так и сжигать. Когда в пределах 30 футов от вас или вашего духа умирает существо размером не меньше Маленького, в пространстве мёртвого существа возникает безвредное пламя и мерцает там в течение 1 минуты. Когда существо, которое вы можете видеть, входит в пространство этого пламени, вы можете реакцией погасить призрачный огонёк, после чего вы восстанавливаете вошедшему существу хиты в размере 2к10 + ваш модификатор Мудрости или наносите ему урон огнём в том же количестве.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Дух дикого огня [Wildfire Spirit]

Маленький элементаль

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 10 + пятикратный уровень друида
Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Иммунитет к урону огонь
Иммунитет к состояниям захват, испуг, опутанность, очарование, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Действия

Огненное семя. *Дальнобойная атака оружием:* ваш модификатор атаки заклинанием для попадания, дальность 60 футов, одна цель, которую вы можете видеть. *Попадание:* 1к6 + БМ урона огнём.

Огненная телепортация. Дух и каждое согласное существо по вашему выбору в пределах 5 футов от духа телепортируются на 15 футов в свободное пространство, которые вы можете видеть. Затем каждое существо в пределах 5 футов от пространства, из которого телепортировался дух, должно преуспеть в спасброске Ловкости против Сл ваших заклинаний, иначе получит 1к6 + БМ урона огнём.

Огненное возрождение

14-й уровень, умение круга дикого огня

Связь с вашим духом дикого огня способна спасти вас от смерти. Если дух дикого огня находится в 120 футах от вас в момент, когда ваши хиты уменьшаются до 0 и вы теряете сознание, вы можете приказать духу опустить свои хиты до 0, после чего вы восстанавливаете половину своих хитов и мгновенно поднимаетесь на ноги.

Использовав это умение, вы не сможете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

Дварф — друид круга дикого огня

Тифлинг — друид круга звёзд

Круг звёзд

> А как насчет темноты между звёздами? Неужели ты не понимаешь, что именно там все самое интересное?
>
> ТАША

Круг звёзд позволяет друидам черпать силу звёздного света. Испокон веков они отслеживали движение звёзд, раскрывая тайны, сокрытые в созвездиях. Открывая и познавая эти секреты, друиды круга звёзд стремятся обуздать силы космоса.

Многие друиды этого круга ведут учёт звёзд, а также их влияние на мир. Некоторые записывают свои наблюдения на огромных каменных пластинах, служащих в качестве загадочных библиотек знаний. Эти хранилища могут иметь форму каменных кругов, пирамид, петроглифов и подземных храмов. Для подобного хранилища подойдёт любое прочное здание, способное защитить знания друидов даже перед лицом ужасающих катаклизмов.

Звёздная карта

2-й уровень, умение круга звёзд

Занимаясь изучением небес над головой, вы создали звёздную карту. Эта карта является Крошечным объектом, служащим в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний друида. Вы можете сами решить, как будет выглядеть этот объект, или можете совершить бросок по таблице «Звёздная карта».

Держа эту карту, вы получаете следующие преимущества:

- Вы узнаёте заговор *указание [guidance]*.
- Вы подготавливаете заклинание *направленный снаряд [guiding bolt]*. Для вас оно считается заклинанием друида. Оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.
- Вы можете накладывать *направленный снаряд [guiding bolt]* без использования ячеек заклинаний. Вы можете делать это количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Если вы потеряете свою звёздную карту, то вы можете провести ритуал длительностью 1 час, чтобы сделать новую. Эта церемония может быть проведена в течение короткого или продолжительного отдыха, и старая карта уничтожается после создания новой.

Звёздная карта

к6	Вид карты
1	Свиток, покрытый изображениями созвездий
2	Каменная табличка с просверленными в ней небольшими отверстиями
3	Пятнистая шкура совомеда, украшенная рельефными метками
4	Атлас в обложке из чёрного дерева
5	Кристалл, способный проецировать образы созвездий при попадании света на его грани
6	Стеклянные диски с изображением созвездий

Звёздная форма

2-й уровень, умение круга звёзд

Бонусным действием вы можете использовать умение «Дикий облик», чтобы принять звёздную форму, а не облик зверя.

Находясь в звёздной форме, вы сохраняете все свои игровые показатели, однако ваше тело становится светящимся: ваши суставы мерцают как звёзды, а светящиеся линии соединяют их подобно изображениям на звёздных картах. Эта форма излучает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Эта форма активна в течение 10 минут. Она заканчивается раньше, если вы становитесь недееспособны, умираете или повторно её используете.

Каждый раз, когда вы принимаете звёздную форму, выберите одно из указанных ниже созвездий, которое будет мерцать на вашем теле. Ваш выбор определяет преимущества, пока вы находитесь в звёздной форме:

Лучник. На вас проявляется созвездие лучника. В момент активации этой формы и впоследствии, вы получаете возможность использовать бонусное действие для совершения дальнобойной атаки заклинанием, направляя светящиеся стрелы в цель, находящуюся в пределах 60 футов от вас. При попадании цель получает урон излучением в количестве, равном 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Чаша. На вас проявляется созвездие животворящего кубка. Когда вы накладываете заклинание, которое тратит ячейку заклинания и восстанавливает хиты существа, вы или другое существо в пределах 30 футов от вас можете восстановить хиты в количестве, равном 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Дракон. На вас проявляется созвездие мудрого дракона. Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, а также когда вы совершаете спасбросок Телосложения для поддержания концентрации на заклинании, вы можете при

Гном-друид круга спор собирает грибы вместе со своим спутником зомби-жаболюдом.

выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

Космическое знамение

6-й уровень, умение круга звёзд

Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете обратиться к своей карте за знамениями. Когда вы делаете это, бросьте кость. Пока вы не закончите свой следующий продолжительный отдых, вы получаете возможность использовать дополнительную реакцию в зависимости от выпавшего на кости значения (чётного или нечётного):

Благо (чётное). Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией бросить к6 и добавить выпавшее число к результату броска/проверки этого существа.

Горе (нечётное). Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией бросить к6 и вычесть выпавшее число из результата броска/проверки этого существа.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Мерцающие созвездия

10-й уровень, умение круга звёзд

Созвездия вашей «Звёздной формы» улучшаются. 1к8 «лучника» и «кубка» увеличиваются до 2к8, и пока «дракон» активен, вы получаете скорость полёта 20 футов и можете парить.

Кроме того, в начале каждого вашего хода, пока вы находитесь в своей звёздной форме, вы можете менять созвездия, мерцающие на вашем теле.

Состоящий из звёзд

14-й уровень, умение круга звёзд

Пока ваша звёздная форма активна, вы становитесь частично бестелесным, получая сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Круг спор

> Я заядлый коллекционер различных спор, плесени и грибов. Моя самая ценная находка — это «sapiens zuggmata» из пещер под горой Зогон, хотя я бы не хотела, чтобы он управлял трупом и трогал мои вещи.
>
> ТАША

Друиды круга спор видят красоту в разложении. Они видят способность плесени и грибов трансформировать безжизненный материал в странную, но жизнь. Эти друиды верят, что жизнь и смерть — это части одного большого цикла, в котором всё взаимосвязано и перетекает друг в друга. Смерть — это не конец жизни, а изменение состояния, в котором жизнь обретет новую форму.

Друиды этого круга находятся в сложных отношениях с нежитью. В отличие от большинства других друидов, они не видят ничего плохого в нежити, которая, по их мнению, является некоей переходной формой между жизнью и смертью. Однако, эти друиды также верят, что естественный цикл «здоров» только тогда, когда каждый его элемент динамичен и изменчив. Нежить, которая хочет заменить всю жизнь на не-жизнь, или которая попросту не хочет завершать свой путь, нарушает правила круга и должна быть уничтожена.

Заклинания круга

2-й уровень, умение круга спор

Ваша симбиотическая связь с грибами, а также способность вмешиваться в цикл жизни и смерти даёт доступ к некоторым заклинаниям. На 2-м уровне вы изучаете заговор *леденящее прикосновение [chill touch]*.

На 3-м, 5-м, 7-м и 9-м уровнях вы получаете доступ к заклинаниям, описанным в таблице «Заклинания круга спор». Как только вы получили доступ к любому из этих заклинаний, оно считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, которого нет в списке заклинаний друида, оно становится для вас заклинанием друида.

Заклинания круга спор

Уровень друида	Заклинания
2	*леденящее прикосновение [chill touch]*
3	*глухота/слепота [blindness/deafness], нетленные останки [gentle repose]*
5	*восставший труп [animate dead], газообразная форма [gaseous form]*
7	*смятение [confusion], усыхание [blight]*
9	*заражение [contagion], облако смерти [cloudkill]*

Ореол спор

2-й уровень, умение круга спор

Вас окружают невидимые некротические споры, которые безвредны, пока вы не выпустите их на существо поблизости. Когда существо, которое вы можете видеть, перемещается в пространство в пределах 10 футов от вас или начинает там свой ход, вы можете реакцией нанести этому существу 1к4 урона некротической энергией, если оно не преуспеет в спасброске Телосложения против Сл ваших заклинаний. Урон некротической энергией увеличивается до 1к6 на 6-м уровне, 1к8 на 10-м уровне и 1к10 на 14-м уровне.

Симбиотическая сущность

2-й уровень, умение круга спор

Вы получаете способность насыщать споры магией. Действием вы можете использовать умение «Дикая форма» для того, чтобы пробудить эти споры, а не превратиться в зверя, и при таком использовании вы получаете 4 временных хита за каждый уровень в классе друида. Пока это умение активно, вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы наносите урон «Ореолом спор», бросьте соответствующую кость урона повторно и добавьте выпавшее значение к общей сумме.
- Ваши рукопашные атаки оружием наносят дополнительные 1к6 некротического урона любой цели, по которой они попадают.

Эти преимущества длятся 10 минут, либо пока вы не потеряете все свои временные хиты, либо пока вы не используете «Дикую форму» снова.

Грибковая инфекция

6-й уровень, умение круга спор

Ваши споры приобретают способность заражать трупы и оживлять их. Если в пределах 10 футов от вас умирает зверь или гуманоид Маленького или Среднего размера, то вы можете реакцией оживить его, заставляя немедленно подняться с 1 хитом. Поднятое существо использует блок статистики зомби из *«Бестиария»*. Существо остается оживлённым в течение 1 часа, после чего падает и умирает.

В бою ход зомби наступает сразу после вашего. Он подчиняется вашим мысленным командам, и единственное действие, которое он может совершать, — это одна Атака, заключающаяся в совершении рукопашной атаки оружием.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Распространение спор

10-й уровень, умение круга спор

Вы получаете возможность распылить споры в определённой зоне. Бонусным действием, пока активно умение «Симбиотическая сущность», вы может выпустить споры на расстояние до 30 футов от себя в виде куба со стороной 10 футов. Эти споры остаются в таком виде в течение 1 минуты, исчезая раньше, если вы используете это умение повторно, либо отменяете их бонусным действием, либо если ваша «Симбиотическая сущность» оканчивается.

Каждый раз, когда существо перемещается через куб спор или начинает свой ход в этом кубе, оно получает урон «Ореола спор», если только не преуспеет в спасброске Телосложения против Сл ваших заклинаний. Существо может получить этот урон не более одного раза за ход.

Пока эти споры существуют, вы не можете использовать умение «Ореол спор».

Грибное тело

14-й уровень, умение круга спор

Споры в вашем теле изменяют вас. Вы не можете быть ослеплены, оглушены, испуганы или отравлены, а любая критическая атака по вам считается обычной атакой, если только вы не недееспособны.

Воин

Класс воина получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предоставляет дополнительные умения, которые вы можете получить как воин. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Варианты боевого стиля

1-й уровень, умение воина

Когда вы выбираете боевой стиль, к списку ваших стилей добавляются нижеперечисленные.

Перехват

Когда существо, которое вы можете видеть, попадает атакой по цели в пределах 5 футов от вас (но не по вам), вы можете реакцией уменьшить урон, получаемый целью, на количество, равное 1к10 + ваш бонус мастерства (вплоть до 0 урона). Чтобы использовать эту реакцию, вы должны держать в руках щит либо простое или воинское оружие.

Превосходная техника

Вы изучаете один боевой приём на ваш выбор из списка архетипа воина «мастер боевых искусств». Если приём требует, чтобы цель совершила спасбросок для сопротивления эффекту приёма, то Сл спасброска равна 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы или Ловкости (по вашему выбору).

Вы получаете одну кость превосходства: к6. Эта кость добавляется к другим костям превосходства, полученным вами из других источников. Эта кость используется для ваших приёмов и тратится при использовании. Вы восстанавливаете все свои израсходованные кости превосходства после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Сражение вслепую

Вы получаете слепое зрение в пределах 10 футов. В пределах этой дистанции вы можете видеть всё, что не находится за полным укрытием, даже если вы ослеплены или находитесь в темноте. Более того, вы можете увидеть невидимое существо в пределах этой дистанции, если только оно не преуспело в попытке спрятаться от вас.

Молодой воин в спарринге с инструктором.

Сражение голыми руками

Ваши безоружные атаки могут наносить дробящий урон, равный 1к6 + ваш модификатор Силы, при попадании. Если вы не держите в руках ни оружие, ни щит, то кость урона увеличивается с к6 до к8.

В начале каждого своего хода вы можете нанести 1к4 дробящего урона существу, которое вы держите в захвате.

Сражение метательным оружием

Вы можете вытащить оружие со свойством «метательное» частью атаки, которую вы совершаете этим оружием.

Кроме того, когда вы попадаете по существу дальнобойной атакой, используя метательное оружие, вы получаете бонус +2 к броску урона.

Универсальность воина

4-й уровень, умение воина

Каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе и получаете умение «Увеличение характеристик», вы можете сделать одно из следующих действий, отражающих смену направления вашего развития в боевых практиках:

- Замените известный вам боевой стиль на другой из тех, что доступны воину.
- Если вам известен какой-либо приём из архетипа «мастер боевых искусств», вы можете заменить этот приём на другой.

Варианты приёмов

Если у вас есть доступ к приёмам, то те, что описаны ниже, добавляются в список доступных вам. Приёмы доступны для мастеров боевых искусств, а также для персонажей, которые взяли «Превосходную технику» в качестве боевого стиля или черту «Воинский адепт».

Атака с захватом

Сразу же после того, как вы попали рукопашной атакой оружием по существу в свой ход, вы можете потратить кость превосходства и бонусным действием попытаться взять существо в захват (правила захвата приведены в *«Книге игрока»*). Добавьте кость превосходства к вашей проверке Силы (Атлетика).

Быстрый бросок

Бонусным действием вы можете потратить кость превосходства и совершить дальнобойную атаку оружием со свойством «метательное». Вы можете вытащить метательное оружие частью этого действия. При попадании добавьте кость превосходства к броску урона.

Готовность

Когда существо, которое вы можете видеть, входит в пределы досягаемости вашего рукопашного оружия, которое вы держите, вы можете реакцией потратить кость превосходства и совершить одну атаку по этому существу, используя это оружие. Если атака попадает по цели, добавьте кость превосходства к урону.

Засада

Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность) или бросок инициативы, вы можете потратить кость превосходства и добавить выпавшее на ней значение к броску. Вы можете сделать это, только если не являетесь недееспособным.

Командирский напор

Когда вы совершаете проверку Харизмы (Запугивание, Выступление или Убеждение), вы можете потратить кость превосходства и добавить выпавшее значение к проверке.

Подмена

В свой ход, когда вы находитесь в пределах 5 футов от существа, вы можете потратить одну кость превосходства и поменяться местами с этим существом, потратив при этом как минимум 5 футов передвижения. Существо должно быть согласно и не должно быть недееспособным. Это передвижение не провоцирует атак.

Бросьте кость превосходства. До начала вашего следующего хода вы или другое существо (на ваш выбор) получаете бонус к КД, равный выпавшему значению.

Тактическая оценка

Когда вы совершаете проверку Мудрости (Проницательность) или Интеллекта (История или Анализ), вы можете потратить кость превосходства и добавить выпавшее значение к проверке.

Воинские архетипы

На 3-м уровне воин получает умение «Воинский архетип», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: пси-воин и рунный рыцарь.

Пси-воин

> Мозги превыше мускулов? Разум превыше материи? Эти хитрые воины правильно спрашивают: «Зачем выбирать?»
>
> ТАША

Пси-воин — это воин с пробудившейся внутри него психонической силой, дополняющий свою физическую мощь усиленными пси-энергией ударами оружием, телекинетическими хлыстами и барьерами, удерживаемыми силами разума. Многие гитьянки и некоторые наиболее дисциплинированные высшие эльфы тренируются, чтобы стать подобными воинами. В мире Эберрона многие молодые калаштары мечтают стать пси-воинами.

Будучи пси-воином, вы могли взрастить свои психонические способности через самостоятельное обучение, раскрыть их при помощи опытного наставника или же познать их в академии, специализирующейся на развитии силы разума как в качестве меча и щита.

Психоническая сила

3-й уровень, умение пси-воина

В вас скрыт источник психонической энергии. Эта психоническая энергия представляется в виде костей психонической энергии к6. Количество имеющихся у вас костей психонической энергии равно

вашему удвоенному бонусу мастерства. Эти кости питают ваши психические силы, которые подробно описаны ниже.

Некоторые из ваших сил расходуют кости психической энергии так, как указано в описании силы. Вы не можете использовать способности, если все ваши кости психической энергии израсходованы. Вы восстанавливаете все израсходованные кости психической энергии, когда заканчиваете продолжительный отдых. Кроме того, бонусным действием вы можете восстановить себе одну израсходованную кость психической энергии, но не можете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Тип вашей кости психической энергии меняется по мере роста уровня в этом классе: на 5-м уровне (к8), 11-м уровне (к10) и 17-м уровне (к12).

Ваши кости психической энергии расходуются на следующие способности:

Защитное поле. Когда вы или другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, получаете урон, вы можете реакцией совершить бросок кости психической энергии и уменьшить получаемый урон на количество, равное результату броска кости + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1), так как вы мгновенно создаете щит из телекинетической силы.

Психический удар. Вы можете наделить своё оружие психической силой. Один раз в каждый свой ход, сразу же после попадания атакой оружием и нанесения урона цели, находящейся в пределах 30 футов от вас, вы можете совершить бросок кости психической энергии и нанести дополнительный урон силовым полем по той же цели, в количестве, равном результату броска кости психической энергии + ваш модификатор Интеллекта.

Телекинетическое передвижение. Вы можете передвинуть объект или существо при помощи силы разума. Действием вы нацеливаетесь на свободный объект Большого размера или меньше либо на одно согласное существо, отличное от вас. Если вы можете видеть цель и она находится в пределах 30 футов от вас, вы можете передвинуть её на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. В качестве альтернативы, если это Крошечный объект, вы можете переместить его к себе в руку или из своей руки. В любом случае вы можете перемещать объект горизонтально, вертикально или по обеим осям. Когда вы используете действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите короткий или продолжительный отдых или не потратите кость психической энергии на повторное использование этого умения.

Адепт-телекинетик

7-й уровень, умение пси-воина

Вы изучили новые способы использования своих телекинетических способностей, описанные ниже:

Усиленный пси-прыжок. Бонусным действием вы можете перемещать своё тело с помощью силы разума. Вы получаете скорость полёта, равную вашей удвоенной скорости ходьбы, до конца текущего хода. Когда вы используете бонусное действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите короткий или продолжительный отдых или не потратите кость психической энергии на повторное использование этого умения.

Телекинетический толчок. Когда вы наносите урон при помощи психического удара, вы можете заставить цель совершить спасбросок Силы Сл 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Интеллекта. При провале вы можете сбить цель с ног, либо толкнуть её на расстояние вплоть до 10 футов в любом направлении по горизонтали.

Высший эльф — пси-воин

Защищённый разум

10-й уровень, умение пси-воина

Психическая энергия, протекающая через вас, укрепила ваш разум. Вы получаете сопротивление урону психической энергией. Кроме того, если вы начинаете свой ход, будучи очарованным или испуганным, вы можете потратить кость психической энергии и окончить на себе все эффекты, подвергающие вас этим состояниям.

Оплот силы

15-й уровень, умение пси-воина

Вы можете защитить себя и других при помощи телекинетической силы. Бонусным действием вы можете выбрать количество видимых вами в пределах 30 футов существ (включая вас), равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 существо). Каждое из выбранных существ защищено укрытием наполовину в течение 1-й минуты или до тех пор, пока вы не окажетесь недееспособны.

Когда вы используете бонусное действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите короткий или продолжительный отдых или не потратите кость психической энергии на повторное использование этого умения.

Мастер телекинеза

18-й уровень, умение пси-воина

Ваша способность перемещать существ и объекты при помощи своего разума практически неоспорима. Вы можете накладывать заклинание *телекинез [telekinesis]* без использования компонентов. Ваша базовая характеристика для этого заклинания —

Интеллект. Каждый ваш ход, пока вы концентрируетесь на этом заклинании, включая ход, когда вы его накладываете, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Когда вы используете это заклинание подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите короткий или продолжительный отдых или не потратите кость псионической энергии на повторное использование этого умения.

Рунный рыцарь

Ты изучаешь древние искусства и рисуешь руны. Это нормально, просто скажи, что хочешь быть ведьмой!

ТАША

Рунные рыцари укрепляют свою боевую доблесть при помощи сверхъестественной силы рун — древней практики, возникшей у великанов. Резчика рун можно найти среди любого семейства великанов, и вы, вероятно, научились своим методам резки из первых или вторых рук от подобного мистического ремесленника. Возможно, вы обнаружили работу великанов, выточенную в камне на холме или в пещере, узнали о рунах от странствующего мудреца или встретили великана лично. В любом случае вы изучали их ремесло и обучились применять магические руны для усиления вашего снаряжения.

Бонусные владения

3-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы получаете владение инструментами кузнеца, а также учитесь писать, читать и говорить на Великаньем языке.

Резчик рун

3-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы можете использовать магические руны для улучшения вашего снаряжения. Вы изучаете две руны по вашему выбору из числа рун, описанных ниже, и каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну известную вам руну другой из описанных в этом умении. Когда вы достигнете определённых уровней в этом классе, вы узнаете дополнительные руны, как показано в таблице «Известные руны».

Известные руны

Уровень воина	Количество рун
3	2
7	3
10	4
15	5

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете прикоснуться к количеству предметов, равному количеству известных вам рун, и нанести различные руны на каждый из этих предметов. Чтобы вы могли сделать это, предмет должен быть оружием, доспехом, щитом, украшением или чем-то ещё, что вы можете носить или держать в руке. Ваша руна остаётся на предмете до тех пор, пока вы не закончите продолжительный отдых. Один предмет может иметь только одну начерченную на нём руну.

Перечисленные далее руны становятся вам доступны, когда вы их изучаете. Если руна имеет требование к уровню, то вы должны иметь соответствующий уровень в этом классе, чтобы изучить её. Если руна требует спасброска, то Сл спасброска вашей рунной магии равна 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Телосложения.

Каменная руна. Эта руна воплощает рассудительность каменных великанов. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность), и получаете тёмное зрение в пределах 120 футов.

Кроме того, когда существо, которое вы можете видеть, оканчивает свой ход в пределах 30 футов от вас, вы можете пробудить силу руны и заставить его совершить спасбросок Мудрости. При провале оно становится очарованным вами на 1 минуту. Пока оно очаровано таким способом, его скорость равна 0, и оно считается недееспособным, оказываясь в магическом ступоре. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Ледяная руна. Магия этой руны взывает к силам существ, выживающих в заснеженных пустошах, — таких, как ледяные великаны. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Уход за животными) и Харизмы (Запугивание).

Кроме того, вы можете бонусным действием пробудить силу руны, увеличив свою стойкость. В течение 10 минут вы получаете бонус +2 ко всем проверкам характеристик и спасброскам, использующим Силу или Телосложение. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Облачная руна. Магия этой руны воплощает обманчивость облачных великанов. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Ловкость рук) и Харизмы (Обман).

Кроме того, когда атака попадает по вам или по существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, вы можете реакцией пробудить силу руны, изменяя цель атаки на любое существо в пределах 30 футов от вас (кроме атакующего). Выбранное существо становится целью этой атаки с тем же броском атаки. Эта магия может передавать атакующие эффекты вне зависимости от дальности атаки. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Огненная руна. Магия этой руны воплощает в себе мастерство изготовления предметов великими кузнецами. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, ваш бонус мастерства удваивается для любых проверок характеристик с применением инструментов, которыми вы владеете.

Кроме того, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете пробудить руну, призвав огненные кандалы. Цель дополнительно получает 2к6 урона огнём и должна преуспеть в спасброске Силы, иначе станет опутанной на 1 минуту. Пока цель опутана таким образом, она получает 2к6 урона огнём в начале каждого своего хода. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, уничтожая кандалы при успехе. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного

отдыха.

Холмовая руна (7-й уровень или выше). Эта руна обладает магией, способной даровать устойчивость холмовых великанов. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом спасброски против отравления, а также получаете сопротивление урону ядом.

Кроме того, бонусным действием вы можете пробудить силу руны, получая сопротивление к дробящему, рубящему и колющему урону на 1 минуту. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Штормовая руна (7-й уровень или выше). Эта руна дарует вам способность заглядывать в будущее подобно штормовым великанам. Пока вы несёте или носите предмет с этой руной, вы совершаете с преимуществом проверки Интеллекта (Магия), а также вас нельзя застать врасплох, если вы не недееспособны.

Кроме того, бонусным действием вы можете пробудить силу этой руны и войти в пророческое состояние на 1 минуту или до тех пор, пока не станете недееспособны. Пока вы находитесь в этом состоянии, каждый раз, когда вы или любое другое существо в пределах 60 футов от вас совершаете бросок атаки, спасбросок или проверку характеристики, вы можете реакцией дать этому броску преимущество или помеху. Единожды пробудив руну, вы больше не сможете сделать этого до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Мощь великана

3-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы научились наполнять себя могуществом великанов. Бонусным действием вы магическим образом можете получить следующие преимущества на 1 минуту:

- Если ваш размер меньше, чем Большой, то вы становитесь Большим вместе со всем, что вы носите. Если вам не хватает места для увеличения, то ваш размер не меняется.
- Вы совершаете с преимуществом любые проверки Силы и спасброски Силы.
- Один раз в каждый ваш ход одна из ваших атак оружием или безоружным ударом может нанести дополнительно 1к6 урона цели при попадании.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Руническая щит

7-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы изучаете способ пробуждать магию ваших рун, для защиты союзников. Когда по любому существу, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, попадают броском атаки, вы можете реакцией заставить атакующего повторно бросить к20 и использовать новый результат.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Великий рост

10-й уровень, умение рунного рыцаря

Магия ваших рун навсегда изменила вас. Когда вы получите это умение, бросьте 3к4. Вы становитесь

Орк — рунный рыцарь

выше на количество дюймов, равное выпавшему результату.

Кроме того, дополнительный урон, который вы наносите умением «Мощь великана», увеличивается до 1к8.

Мастер рун

15-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы можете дважды пробуждать каждую из известных вам рун, полученных при помощи умения «Резчик рун», и восстанавливаете все потраченные пробуждения после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Руническая джаггернаут

18-й уровень, умение рунного рыцаря

Вы узнаёте, как усилить вашу руническую трансформацию. В результате дополнительный урон, который вы наносите с помощью умения «Мощь великана», увеличивается до 1к10. Более того, когда вы используете это умение, ваш размер может увеличиться до Огромного, и пока вы имеете данный размер, ваша досягаемость увеличивается на 5 футов.

Типажи мастера боевых искусств

Воинский архетип «мастер боевых искусств» из *«Книги игрока»* демонстрирует, насколько разносторонним может быть воин. Набор приёмов, которые вы выбираете, в сочетании с боевым стилем и чертами позволяет вам создавать разнообразных воинов, каждого со своими собственными особенностями и стилем игры. Ниже приведены рекомендации по созданию мастера боевых искусств, отражающих различные типы воинов.

Каждый из этих типажей предлагает комбинации боевых стилей, приёмов и черт. Эти варианты взяты из *«Книги игрока»*, за исключением тех, что отмечены звездочкой — они представлены в данной книге.

Боксёр

Боевой стиль: «Сражение голыми руками»*
Приёмы: «Активное уклонение», «Атака с захватом»,* «Атака с угрозой», «Обезоруживающая атака», «Опрокидывающая атака», «Ответный удар», «Толкающая атака»
Черты: «Атлетичный», «Борец», «Дикий атакующий», «Драчун», «Стойкий»

Там, где другие полагаются на сталь, вы полагаетесь на кулаки. Благодаря либо специальному обучению, либо практическому опыту вы разработали превосходную технику, помогающую вам побеждать врага в ближнем бою.

Гладиатор

Боевой стиль: «Оборона», «Сражение двумя оружиями»
Приёмы: «Атака с угрозой», «Опрокидывающая атака», «Провоцирующая атака», «Широкая атака»
Черты: «Атлетичный», «Борец», «Воинский адепт», «Дикий атакующий», «Использование двух оружий», «Крепкий», «Налётчик», «Стойкий»

Вы сражались, чтобы развлечь толпу, будь то ради спорта или в наказание. Попутно вы научились использовать все виды оружия и сражаться со всеми видами противников. Вы практичны, но театральны, и вы знаете, как эффективно использовать страх в качестве инструмента сражения.

Гоплит

Боевой стиль: «Оборона», «Сражение метательным оружием»*
Приёмы: «Атака с выпадом», «Готовность»,* «Парирование», «Точная атака»
Черты: «Атлетичный», «Борец», «Мастер древкового оружия», «Мастер щитов», «Пронзатель»,* «Страж»

С копьём и щитом вы идете по стопам героев прошлого. Вы полагаетесь на дисциплину и тренировки для преодоления немыслимых трудностей. Независимо от того, сражаетесь ли вы в строю вместе со своими товарищами или в одиночку, вы всегда справитесь со своей задачей.

Дебошир

Боевой стиль: «Сражение вслепую»,* «Сражение голыми руками»,* «Сражение двумя оружиями»
Приёмы: «Атака с финтом», «Засада»,* «Обезоруживающая атака», «Опрокидывающая атака», «Толкающая атака»
Черты: «Атлетичный», «Борец», «Драчун», «Крепкий», «Мастер щитов», «Стойкий», «Устойчивый»

Вы находитесь в своей стихии, когда бьются бутылки и разлетаются стулья. Вы любите хорошую драку и, вероятно, участвовали во многих из них. Вы можете иметь или не иметь базовой подготовки, и, хотя другие могут называть вас бесчестным бойцом, — вы всё ещё живы.

Дуэлянт

Боевой стиль: «Дуэлянт», «Сражение двумя оружиями»
Приёмы: «Активное уклонение», «Атака с выпадом», «Атака с финтом», «Ответный удар», «Парирование», «Точная атака»
Черты: «Внимательный», «Воинский адепт», «Дикий атакующий», «Использование двух оружий», «Оборонительный дуэлянт»

Для вас дуэль — это великая традиция, испытание мастерства и разума, которое приносит честь тем, кто может победить врага, уважая искусство. Ваш поиск совершенства — это всепоглощающая страсть, вы опираетесь на опыт мастеров, живших до вас, и работаете над совершенствованием своего стиля.

Застрельщик

Боевой стиль: «Сражение метательным оружием»,* «Стрельба»
Приёмы: «Быстрый бросок»,* «Заманить и поменяться»,* «Засада»,* «Отвлекающий удар»
Черты: «Бдительный», «Использование двух оружий», «Подвижный», «Проныра»

Вы буйствуете среди хаоса битвы. Вы используете свою мобильность и гибкость в бою, чтобы ослабить своих противников и разрушить их строй. Планы врага редко переживают встречу с вами.

Конный лучник

Боевой стиль: «Стрельба»
Приёмы: «Быстрый бросок»,* «Засада»,* «Отвлекающий удар», «Провоцирующая атака», «Точная атака»
Черты: «Бдительный», «Верховой боец», «Внимательный», «Меткий стрелок», «Эксперт в арбалетах»

Вы обретаете свободу в седле и спутника в своём коне. Стремительно бросаться в бой — идиотская затея тупиц. Вы предпочитаете мобильность и расстояние, выбирая выгодные позиции для сражения на полном ходу и уклоняясь от самых опасных угроз.

Лансьер

Боевой стиль: «Дуэлянт»
Приёмы: «Атака с выпадом», «Атака с угрозой», «Толкающая атака», «Точная атака»
Черты: «Верховой боец», «Дикий атакующий», «Мастер тяжелых доспехов»

Если говорят о кавалерии, значит, говорят о вас. Вы отправляетесь навстречу врагу, приветствуя его остриём своего оружия. Когда вы скачете, дрожит земля, и только самые страшные удары способны вас остановить.

Лучник

Боевой стиль: «Стрельба»
Приёмы: «Обезоруживающая атака», «Отвлекающий удар», «Точная атака»
Черты: «Пронзатель»,* «Меткий стрелок»

Вы предпочитаете иметь дело со своими противниками издалека, доверяя метко выпущенной стреле, метательному копью или снаряду пращи, чтобы победить без ответа со стороны противника. Вы полагаетесь на точность и, вероятно, согласны с утверждением: «те, кто живёт мечом, умирают от лука».

Стратег

Боевой стиль: «Оборона»
Приёмы: «Атака с манёвром», «Командирский напор»,* «Сплочение», «Тактическая оценка»,* «Удар командующего»
Черты: «Воодушевляющий лидер», «Отличная память», «Языковед»

Сражение выглядит для вас как шахматная партия. Вы понимаете, что сила и скорость важны в бою, но для наилучшего их применения требуются опыт и интеллект. И вот тут наступает ваш черёд действовать.

Телохранитель

Боевой стиль: «Защита», «Перехват»*
Приёмы: «Атака с захватом»,* «Заманить и поменяться»,* «Обезоруживающая атака», «Провоцирующая атака»
Черты: «Бдительный», «Внимательный», «Крепкий», «Страж»

Любовь, деньги или какие-то другие обязательства заставляют вас поставить своё собственное тело между опасностью и тем, кого вы поклялись защищать. Вы отточили способность различать потенциальные угрозы и присматривать за своим подзащитным даже в самых опасных ситуациях.

Штурмовик

Боевой стиль: «Сражение большим оружием»
Приёмы: «Атака с угрозой», «Толкающая атака», «Широкая атака»
Черты: «Мастер большого оружия», «Мастер тяжёлых доспехов», «Налётчик»

Хитрость — не ваш конёк. Вас учили сразу врываться в бой, с натиском прорываясь сквозь вражеский строй. Те, кто игнорируют вас в бою, поступают опрометчиво.

Штурмовик

Монах

Класс монаха получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предлагает дополнительные умения, которые вы можете получить как монах. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Выбранное оружие

2-й уровень, умение монаха

Вы тренируетесь использовать в качестве монашеского оружия не только простое оружие и короткие мечи, но и другие виды оружия. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, вы можете коснуться одного оружия и направить в него свою ци, после чего это оружие считается для вас монашеским, пока вы не воспользуетесь этим умением снова.

Выбранное оружие должно соответствовать следующим критериям:

- Оружие должно быть простым или воинским.
- Вы должны иметь владение этим оружием.
- У оружия не должно быть следующих свойств: «тяжёлое» или «особое».

Атака, наделённая ци

3-й уровень, умение монаха

Если вы частью действия в свой ход тратите хотя бы 1 очко ци, то можете до окончания своего хода бонусным действием совершить одну безоружную атаку или атаку монашеским оружием.

Ускоренное исцеление

4-й уровень, умение монаха

Действием вы можете потратить 2 очка ци и совершить бросок кости боевых искусств. Вы восстанавливаете количество хитов, равное результату броска кости боевых искусств + ваш бонус мастерства.

Фокусировка на цели

5-й уровень, умение монаха

Когда вы промахиваетесь броском атаки, вы можете потратить от 1 до 3 очков ци, чтобы увеличить результат броска атаки на 2 за каждое затраченное очко ци, что потенциально может обратить промах в попадание.

Орк-монах четырёх стихий проводит атаку, усиленную ци.

Монастырские традиции

На 3-м уровне монах получает умение «Монастырская традиция», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: путь астрального тела или путь милосердия.

Путь астрального тела

Заметка для себя: создать заклинание, позволяющее бить людей по шее своим призраком.

ТАША

Монахи, следующие по пути астрального тела, верят, что их тела — это иллюзии. Они видят свою ци как проявление их истинной формы — астрального тела. Эта форма может быть как силой добра, так и силой разрушения. Одни монастыри воспитывают своих учеников использовать силу для защиты слабых, другие же тренируют тех, кто стремится проявлять свою истинную форму в служении могущественным силам.

Руки астрального тела

3-й уровень, умение пути астрального тела

Ваше мастерство во владении ци позволяет вам призвать частичку вашего астрального тела. Бонусным действием вы можете потратить 1 очко ци, чтобы призвать руки астрального тела. Когда вы используете это умение, каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 10 футов, должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит урон силовым полем, равный двум броскам ваших костей боевых искусств.

В течение 10 минут эти призрачные руки парят на уровне ваших плеч или окружают ваши руки (по вашему выбору). Вы сами определяете внешний вид рук. Астральные руки исчезают раньше, если вы становитесь недееспособны или умираете.

Во время действия этого умения вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать ваш модификатор Мудрости вместо модификатора Силы, когда совершаете проверки Силы или спасброски Силы.
- Вы можете использовать эти призрачные руки для совершения безоружных атак.
- Если вы совершаете безоружные атаки этими руками, ваша досягаемость у этих атак на 5 футов больше, чем обычно.
- Когда вы атакуете этими руками, вы можете использовать ваш модификатор Мудрости вместо модификатора Силы или Ловкости для бросков атаки и урона, а наносимый этими атаками урон — урон силовым полем.

Облик вашего астрального тела

Астральное тело — это полупрозрачное воплощение души монаха. Из-за этого оно может отражать особенности предыстории монаха, его идеалы, слабости и привязанности. Ваше астральное тело не обязательно должно выглядеть так же, как монах. Например, астральное тело худощавого человека может напоминать минотавра, силу которого монах ощущает внутри. Точно так же и астральное тело монаха-орка может иметь тонкие руки и мягкие черты лица, олицетворяя нежность и изящество его души. Каждое астральное тело уникально, и некоторые монахи этого пути больше известны по внешнему виду своих астральных тел, нежели своему физическому облику.

Когда будете выбирать этот путь, придумайте особенность, выделяющую вашего монаха. Одержим ли он чем-то? Ведут ли его справедливость или личные мотивы? Любая мотивация может отражаться на вашем астральном теле.

Лик астрального тела

6-й уровень, умение пути астрального тела

Вы можете призывать лик астрального тела. В свой ход вы можете, потратив 1 очко ци, бонусным действием или одновременно с призывом рук астрального тела призвать и лик астрального тела на 10 минут. Он исчезает раньше, если вы становитесь недееспособны или умираете.

Лик астрального тела скрывает ваше лицо словно маска или шлем. Вы сами определяете его внешний вид.

Во время действия этого умения вы получаете следующие преимущества:

Драконорождённый — монах астрального тела

Астральный взгляд. Вы можете как обычно видеть в темноте, как в магической, так и в немагической, в радиусе 120 футов.

Мудрость духа. Вы совершаете проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Запугивание) с преимуществом.

Слово духа. Когда вы говорите, вы можете направить свои слова к существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, так, что вас услышит только это существо. В качестве альтернативы вы можете усилить свой голос настолько, что все существа в пределах 600 футов смогут услышать вас.

Торс астрального тела

11-й уровень, умение пути астрального тела

В то время, когда ваши руки астрального тела и лик астрального тела призваны, вы можете призвать торс астрального тела (для этого не требуется никаких действий). Этот призрачный торс покрывает ваше физическое тело словно набор доспехов, соединяясь с руками и ликом. Вы сами определяете его внешний вид.

Во время действия этого умения вы получаете следующие преимущества:

Отражение энергии. Когда вы получаете урон звуком, кислотой, молнией, огнём, силовым полем или холодом, вы можете реакцией отклонить его. Когда вы делаете это, вы уменьшаете получаемый вами урон на 1к10 + ваш модификатор Мудрости (минимум 1).

Усиленные руки. Один раз в свой ход, когда вы попадаете атакой руками астрального тела, вы можете нанести дополнительный урон цели, равный броску вашей кости боевого искусства.

Пробуждение астрального тела

17-й уровень, умение пути астрального тела

Ваша связь с астральным телом усиливается настолько, что вы становитесь способны полностью раскрыть его потенциал. Бонусным действием вы можете потратить 5 очков ци для того, чтобы призвать руки, лик и торс астрального тела на 10 минут. Это пробуждение оканчивается раньше, если вы становитесь недееспособны или умираете.

Во время действия этого умения вы получаете следующие преимущества:

Броня духа. Вы получаете бонус +2 к КД.

Град астральных ударов. Каждый раз, когда вы используете умение «Дополнительная атака», чтобы атаковать дважды, вместо этого вы можете атаковать трижды, совершая все атаки с помощью рук астрального тела.

Путь милосердия

> Чумной доктор — некоторые образы никогда не выходят из моды.
>
> ТАША

Монахи пути милосердия учатся управлять жизненной силой других для помощи нуждающимся. Они являются странствующими целителями, помогающими бедным и раненым. Тем, кому они не в силах помочь, они даруют быструю смерть в качестве акта милосердия.

Те, кто следуют по пути милосердия, могут быть смиренными членами религиозных орденов, помогающими нуждающимся, а также принимающими тяжкие решения, основанные на реализме, а не на идеализме. Некоторые из них могут быть целителями с успокаивающими голосами, которых любят окружающие, в то время как другие могут лишь скрываться за этой личиной, неся милосердную погибель.

Те, кто следуют по этому пути, обычно носят простые рясы с большими капюшонами и очень часто скрывают свои лица масками, преподнося себя как безликих, приносящих жизнь или смерть.

Орудия милосердия

3-й уровень, умение пути милосердия

Вы получаете владение навыками Проницательность и Медицина, а также получаете владение инструментами травника.

Также вы получаете специальную маску, которую обычно носите при использовании умений этого подкласса. Вы самостоятельно определяете её внешний вид или выбираете его случайным образом, совершая бросок по таблице «Маски милосердия».

Маски милосердия

к6	Внешний вид маски
1	Ворон
2	Абсолютно белая
3	Плачущий лик
4	Смеющийся лик
5	Череп
6	Бабочка

Исцеляющая рука

3-й уровень, умение пути милосердия

Ваше мистическое прикосновение может исцелять раны. Действием вы можете потратить 1 очко ци, чтобы прикоснуться к существу и восстановить количество хитов, равное броску кости боевых искусств + ваш модификатор Мудрости.

Когда вы используете «Шквал ударов», вы можете заменить один из ударов безоружной атакой использованием этого умения без затраты очков ци на исцеление.

Повреждающая рука

3-й уровень, умение пути милосердия

Вы используете свою энергию ци для нанесения ран. Когда вы попадаете по существу безоружной атакой, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести урон некротической энергией, равный броску кости боевых искусств + ваш модификатор Мудрости. Вы можете использовать это умение только один раз за ход.

Прикосновение целителя

6-й уровень, умение пути милосердия

Вы можете применять усиленное исцеление с помощью прикосновения, а при необходимости можете использовать свои знания, чтобы причинить вред.

Когда вы используете «Исцеляющую руку» на существе, вы также можете окончить одну болезнь или одно состояние из перечисленных: глухота, отравление, ошеломление, паралич или слепота.

Когда вы используете «Повреждающую руку» на существе, вы можете сделать это существо отравленным до конца вашего следующего хода.

Шквал исцеления и повреждения

11-й уровень, умение пути милосердия

Вы можете дозировать потоки утешений и боли. Теперь при использовании «Шквала ударов» вы можете заменить каждый из безоружных ударов на использование вашей «Исцеляющей руки» без затрат очков ци на исцеление.

Кроме того, когда вы совершаете безоружный удар «Шквалом ударов», вы можете использовать «Повреждающую руку» вместе с этим ударом без затраты очков ци на эффекты «Повреждающей руки». Вы всё ещё можете использовать «Повреждающую руку» только один раз за ход.

Рука абсолютного милосердия

17-й уровень, умение пути милосердия

Ваше мастерство в познании жизненной энергии открыло вам двери к наивысшему милосердию. Действием вы можете прикоснуться к трупу существа, умершего в течение последних 24 часов, и потратить 5 очков ци. Благодаря этому существо возвращается к жизни, восстанавливая количество хитов, равное 4к10 + ваш модификатор Мудрости. Если существо умерло, находясь в любом из следующих состояний, оно оживает уже без них: глухота, отравление, ошеломление, паралич или слепота.

Использовав это умение, вы не сможете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

Лесной эльф — монах милосердия

Паладин

Класс паладина получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предлагает дополнительные умения, которые вы можете получить как паладин. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Дополнительные заклинания паладина

2-й уровень, умение паладина

Заклинания из представленного ниже списка расширяют ваш список заклинаний паладина, представленный в *«Книге игрока»*. Список отсортирован по уровню заклинаний, а не по уровню персонажа. Представленные заклинания находятся в «Книге игрока», если только они не отмечены звездочкой (эти заклинания описаны в главе 3). *«Руководство Занатара обо всём»* также расширяет список заклинаний.

2-й уровень

Нетленные останки [gentle repose]

Молебен лечения [prayer of healing]

Охраняющая связь [wanding bond]

3-й уровень

*Покров духа [spirit shroud] **

5-й уровень

*Призыв духа небожителя [summon celestial] **

Варианты боевого стиля

2-й уровень, умение паладина

Когда вы выбираете боевой стиль, к списку ваших стилей добавляются нижеперечисленные.

Благословенный воин

Вы узнаёте два заговора по вашему выбору из списка заклинаний жреца. Для вас они считаются заклинаниями паладина, а базовой характеристикой для этих заклинаний является ваша Харизма. Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один из заговоров на другой из списка заклинаний жреца.

Перехват

Когда существо, которое вы можете видеть, попадает атакой по цели в пределах 5 футов от вас (но не по вам), вы можете реакцией уменьшить урон, получаемый целью, на количество, равное 1к10 + ваш бонус мастерства (вплоть до 0 урона). Чтобы

Молодой паладин просит божественного наставления

использовать эту реакцию, вы должны держать в руках щит либо простое или воинское оружие.

Сражение вслепую

Вы получаете слепое зрение в пределах 10 футов. В пределах этой дистанции вы можете видеть всё, что не находится за полным укрытием, даже если вы ослеплены или находитесь в темноте. Более того, вы можете увидеть невидимое существо в пределах этой дистанции, если только оно не преуспело в попытке спрятаться от вас.

Праведное восстановление

3-й уровень, умение паладина

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы подпитать свои заклинания. Бонусным действием вы касаетесь своего священного символа, произносите молитву и возвращаете одну потраченную ячейку заклинаний, уровень которой не превышает половины вашего бонуса мастерства (с округлением в большую сторону). Вы можете использовать это умение количество раз, зависящее от уровня в этом классе: один раз на 3-м уровне, два раза на 7-м уровне, три раза на 15-м уровне. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Универсальность воина

4-й уровень, умение паладина

Каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, и получаете умение «Увеличение характеристик», вы можете заменить известный вам боевой стиль на другой, доступный паладину. Эта замена отражает смену направления вашего развития в боевых практиках.

Священные клятвы

На 3-м уровне паладин получает умение «Священная клятва», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: клятва славы и клятва смотрителей.

Клятва славы

> Ты. Ты особенный. Ты — победитель вселенской лотереи удачи. О, и ты собираешься рассказать об этом абсолютно всем? Просто замечательно.
>
> ТАША

Паладины, приносящие клятву славы, верят, что им и их товарищам суждено прославиться через героические подвиги. Они усердно тренируются и поддерживают своих товарищей, так что они всегда готовы, когда судьба позовёт их.

Догматы славы

Догматы клятвы славы побуждают паладина совершать героические подвиги, которые в один прекрасный день могут воплотиться в легенды.

Действия превыше слов. Стремитесь быть известными по своим славным делам, а не словам.

Испытания — это всего лишь испытания. Смело встречайте трудности и вдохновляйте своих союзников на то, чтобы они преодолевали их вместе с вами.

Тифлинг — паладин славы

Тренируй своё тело. Как и с неотёсанным камнем, с вашим телом нужно работать, чтобы раскрыть весь его потенциал.

Дисциплинируй душу. Вы должны дисциплинировать себя, чтобы победить свои слабости, угрожающие затмить славу ваших свершений и подвигов ваших друзей.

Заклинания клятвы

3-й уровень, умение клятвы славы

Вы получаете доступ к заклинаниям клятвы согласно таблице «Заклинания клятвы славы». Как работают заклинания клятвы, сказано в *«Книге игрока»*, в описании классового умения «Священная клятва».

Заклинания клятвы славы

Уровень паладина	Заклинания
3	*героизм [heroism], направленный снаряд [guiding bolt]*
5	*магическое оружие [magic weapon], улучшение характеристики [enhance ability]*
9	*защита от энергии [protection from energy], ускорение [haste]*
13	*свобода перемещения [freedom of movement], принуждение [compulsion]*
17	*небесный огонь [flame strike], общение [commune]*

Божественный канал

3-й уровень, умение клятвы славы

Вы получаете два варианта применения «Божественного канала», описанные ниже. Смотрите умение класса «Священная клятва», чтобы узнать, как работает «Божественный канал».

Несравненный спортсмен. Бонусным действием вы можете использовать свой «Божественный канал», чтобы усилить свои атлетические способности. В течение следующих 10 минут вы совершаете проверки Силы (Атлетика) и Ловкости (Акробатика) с преимуществом. Вы можете нести, толкать, тащить и поднимать вдвое больше веса, чем обычно, и расстояние ваших прыжков в длину и высоту увеличивается на 10 футов. Это дополнительное расстояние, как обычно, требует передвижения перед прыжком.

Впечатляющий удар. Сразу же после того, как вы нанесете урон существу с помощью своей «Божественной кары», вы можете бонусным действием использовать свой «Божественный канал» и даровать временные хиты существам по вашему выбору в пределах 30 футов от вас, включая и себя. Общее количество временных хитов равно 2к8 + ваш уровень в этом классе. Вы можете распределять временные хиты среди выбранных существ произвольно.

Аура рвения

7-й уровень, умение клятвы славы

Вы излучаете ауру, наделяющую вас и ваших союзников сверхъестественной скоростью, позволяя вам мчаться единым строем по полю боя. Ваша скорость ходьбы увеличивается на 10 футов. Кроме того, пока вы не являетесь недееспособным, скорость ходьбы любого союзника, который начинает свой ход в пределах 5 футов от вас, увеличивается на 10 футов до конца его хода.

Когда вы достигаете 18-го уровня в этом классе, радиус ауры увеличивается до 10 футов.

Блестящая оборона

15-й уровень, умение клятвы славы

Вы получаете возможность обернуть защиту в неожиданную атаку. Когда по вам или другому существу, которое вы можете видеть в пределах 10 футов, попадают атакой, вы можете реакцией добавить бонус к КД цели против этой атаки, что может привести к промаху. Бонус равен вашему модификатору Харизмы (минимум +1). Если атака промахивается, то вы можете совершить одну атаку оружием против атакующего частью этой реакции при условии, что атакующий находится в пределах досягаемости вашего оружия.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Живая легенда

20-й уровень, умение клятвы славы

Вы можете усиливать себя легендами о своих великих подвигах, правдивыми или преувеличенными. Бонусным действием вы можете получить следующие преимущества на 1 минуту:

- Вы благословлены потусторонними силами и совершаете все проверки Харизмы с преимуществом.
- Один раз в свой ход, когда вы совершаете рукопашную атаку оружием и промахиваетесь, вы можете изменить промах на попадание.
- Если вы проваливаете спасбросок, то вы можете использовать свою реакцию, чтобы повторить его. Вы обязаны использовать новое значение.

Использовав это бонусное действие, вы не можете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите ячейку заклинаний 5-го уровня на повторное использование этого умения.

Клятва смотрителей

> Эти паладины совсем не такие, как я ожидала. Самое плохое, что они отправляют домой лучших гостей вашей вечеринки.
>
> ТАША

Клятва смотрителей обязывает паладинов защищать миры смертных от экстрапланарных существ, многие из которых настолько сильны, что ни одна смертная армия не сможет избежать истребления. Поэтому смотрители оттачивают свой разум, дух и тело, чтобы стать абсолютным оружием против подобных угроз.

Паладины, следующие клятве смотрителей, всегда бдительны при обнаружении влияния экстрапланарных сил, нередко организовывая сеть шпионов и информаторов для сбора информации о подозрительных культах. Для смотрителя иметь здоровую подозрительность и осведомлённость настолько же важно, как носить доспехи в бою.

Догматы смотрителей

Паладин, принявший клятву смотрителей, поклялся защищать смертных от угроз из других миров.

Бдительность. Угрозы, с которыми ты сталкиваешься, хитры, могущественны и разрушительны. Будь всегда бдителен к их отравляющему влиянию.

Верность. Никогда не принимай дары от исчадий и тех, кто им служит. Оставайся верен своему ордену, союзникам и долгу.

Дисциплина. Ты — это защита от бесконечных угроз, скрывающихся далеко за звездами. Твой ум и клинок должны оставаться острыми, чтобы пережить то, что придет издалека.

Заклинания клятвы

3-й уровень, умение клятвы смотрителей

Вы получаете доступ к заклинаниям клятвы согласно таблице «Заклинания клятвы смотрителей». Как работают заклинания клятвы, сказано в *«Книге игрока»*, в описании классового умения «Священная клятва».

Заклинания клятвы смотрителей

Уровень паладина	Заклинания
3	*обнаружение магии [detect magic], сигнал тревоги [alarm]*
5	*видение невидимого [see invisibility], лунный луч [moonbeam]*
9	*контрзаклинание [counterspell], необнаружимость [nondetection]*
13	*аура очищения [aura of purity], изгнание [banishment]*
17	*наблюдение [scrying], удержание чудовища [hold monster]*

Божественный канал

3-й уровень, умение клятвы смотрителей

Вы получаете следующие варианты применения «Божественного канала». Смотрите умение класса «Священная клятва», чтобы узнать, как работает «Божественный канал».

Воля смотрителей. Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы усилить своё присутствие могущественной силой вашей веры. Действием вы выбираете количество существ, которых вы можете видеть в 30 футах, равное вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо). В течение 1 минуты вы и все выбранные существа совершаете спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы с преимуществом.

Изгнание экстрапланара. Вы можете использовать свой «Божественный канал», чтобы наказывать потусторонних существ. Действием вы демонстрируете свой священный символ и все аберрации, исчадия, небожители, феи и элементали в пределах 30 футов от вас, которые могут вас слышать, должны совершить спасбросок Мудрости. При провале существо изгоняется на 1 минуту или до тех пор, пока не получит урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футах от вас. Из всех действий они могут совершать только Рывок или пытаться избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать Уклонение.

Аура стража

7-й уровень, умение клятвы смотрителей

Вы излучаете ауру бдительности, пока не являетесь недееспособным. Когда вы и любые существа по вашему выбору в пределах 10 футов от вас совершают бросок инициативы, вы, и выбранные вами существа получают бонус к инициативе, равный вашему бонусу мастерства.

На 18-м уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Бдительное возмездие

15-й уровень, умение клятвы смотрителей

Вы научились магическим образом наказывать любого, кто посмеет использовать чары против вас или ваших товарищей. Каждый раз, когда вы или существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, преуспевает в спасброске Интеллекта, Мудрости или Харизмы, вы можете реакцией нанести 2к8 + ваш модификатор Харизмы урона силовым полем тому, кто заставил совершить этот спасбросок.

Дварф — паладин смотрителей

Оплот смертных

20-й уровень, умение клятвы смотрителей

Вы пробуждаете искру вашей божественной силы ради защиты мира смертных. Бонусным действием вы можете получить следующие преимущества на 1 минуту:

- Вы получаете истинное зрение в пределах 120 футов.
- Вы совершаете с преимуществом броски атаки против аберраций, исчадий, небожителей, фей и элементалей.
- Когда вы попадаете по существу атакой и наносите ему урон, вы также можете заставить это существо совершить спасбросок Харизмы. При провале, существо магическим образом изгоняется на свой родной план существования, если только оно уже не находится на нём. При успехе, существо не может быть изгнано с помощью данного умения в течение 24 часов.

Использовав это бонусное действие, вы не можете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите ячейку заклинаний 5-го уровня на повторное использование этого умения.

Следопыт

Класс следопыта получает новые умения и подклассы описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предлагает дополнительные умения, которые вы можете получить как следопыт. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Если вы хотите приобрести умение, заменяющее другое, то вы не получите никаких выгод от заменённого умения и перестаёте удовлетворять требованиям, зависимым от него.

Полурослик-следопыт исследует дикие земли

Искусный исследователь

1-й уровень, умение следопыта, заменяющее умение «Исследователь природы»

Вы — непревзойдённый исследователь и отлично выживаете в природе, будучи способным как самостоятельно странствовать по дикой местности, так и помогать в этом другим. Вы получаете описанное ниже преимущество «Хитрец», а также дополнительные преимущества, описанные ниже, на 6-м и 10-м уровнях следопыта соответственно.

Хитрец (1-й уровень)

Выберите один из навыков, которым вы владеете. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, которые вы совершаете, используя выбранный навык.

Вы также можете говорить, читать и писать на двух дополнительных языках по вашему выбору.

Бродяга (6-й уровень)

Ваша скорость ходьбы увеличивается на 5 футов, и вы получаете скорость лазания и плавания, равную вашей скорости ходьбы.

Неутомимый (10-й уровень)

Действием вы можете дать себе количество временных хитов, равное 1к8 + модификатор Мудрости (минимум 1 хит). Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Кроме того, в конце короткого отдыха ваша степень истощения уменьшается на 1.

Предпочтительный противник

1-й уровень, умение следопыта, заменяющее умение «Избранный враг» и работающее вместе с «Убийцей врагов»

Когда вы попадаете атакой по существу, вы можете призвать силы природы, чтобы отметить существо и сделать его своим избранным врагом на 1 минуту или до тех пор, пока не потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании).

Первый раз в каждый свой ход, когда вы попадаете атакой по избранному врагу и наносите ему урон, в том числе и когда вы отмечаете его, вы можете дополнительно нанести 1к4 урона того же типа.

Вы можете использовать это умение для отметки избранного врага количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Дополнительный урон этого умения увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней в этом классе: 1к6 на 6-м уровне и 1к8 на 14-м.

Дополнительные заклинания следопыта

2-й уровень, умение следопыта

Заклинания из представленного ниже списка расширяют ваш список заклинаний следопыта представленный в *«Книге игрока»*. Список отсортирован по уровню заклинаний, а не по уровню персонажа. Представленные заклинания находятся в *«Книге игрока»*, если только они не отмечены звездочкой (эти заклинания описаны в главе 3). *«Руководство Занатара обо всём»* также расширяет список заклинаний.

1-й уровень

Опутывание [entangle]

Палящая кара [searing smite]

2-й уровень

Магическое оружие [magic weapon]

Подмога [aid]

Порыв ветра [gust of wind]

*Призыв духа зверя [summon beast] **

Улучшение характеристики [enhance ability]

3-й уровень

Возрождение [revivify]

Слияние с камнем [meld into stone]

Стихийное оружие [elemental weapon]

*Призыв духа феи [summon fey] **

4-й уровень

Подчинение зверя [dominate beast]

*Призыв духа элементаля [summon elemental] **

5-й уровень

Высшее восстановление [greater restoration]

Варианты боевого стиля

2-й уровень, умение следопыта

Когда вы выбираете боевой стиль, к списку ваших стилей добавляются нижеперечисленные.

Сражение вслепую

Вы получаете слепое зрение в пределах 10 футов. В пределах этой дистанции вы можете видеть всё, что не находится за полным укрытием, даже если вы ослеплены или находитесь в темноте. Более того, вы можете увидеть невидимое существо в пределах этой дистанции, если только оно не преуспело в попытке спрятаться от вас.

Воин-друид

Вы узнаёте два заговора по вашему выбору из списка заклинаний друида. Они считаются заклинаниями следопыта для вас, а базовой характеристикой для этих заклинаний является ваша Мудрость. Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить один из заговоров на другой из списка заклинаний друида.

Сражение метательным оружием

Вы можете вытащить оружие со свойством «метательное» частью атаки, которую вы совершаете этим оружием.

Кроме того, когда вы попадаете по существу дальнобойной атакой, используя метательное оружие, вы получаете бонус +2 к броску урона.

Заклинательная фокусировка

2-й уровень, умение следопыта

Вы можете использовать друидическую фокусировку в качестве магической фокусировки для своих заклинаний следопыта. Друидической фокусировкой может быть веточка омелы или остролиста, палочка или жезл из тиса или другого особого дерева, посох, целиком сделанный из живого дерева, или предмет, состоящий из перьев, меха, костей и зубов священных животных.

Изначальная осведомлённость

2-й уровень, умение следопыта, заменяющее умение «Первозданная осведомлённость»

Вы можете сфокусировать своё внимание за счёт тесной связи с природой. Вы изучаете дополнительные заклинания при достижении определённого уровня в этом классе, если вы не знаете их, как указано в таблице «Заклинания изначальной осведомлённости». Эти заклинания не учитываются в общем количестве известных вам заклинаний.

Заклинания изначальной осведомлённости

Уровень следопыта	Заклинание
3	*разговор с животными [speak with animals]*
5	*животные чувства [beast sense]*
9	*разговор с растениями [speak with plants]*
13	*поиск существа [locate creature]*
17	*общение с природой [commune with nature]*

Вы можете единожды наложить каждое из этих заклинаний без использования ячеек заклинания. После того, как вы наложили заклинание таким образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых.

Универсальность воина

4-й уровень, умение следопыта

Каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе и получаете умение «Увеличение характеристик», вы можете заменить известный вам боевой стиль на другой доступный следопыту. Эта замена отражает смену направления вашего развития в боевых практиках.

Природная завеса

10-й уровень, умение следопыта, заменяющее умение «Маскировка на виду»

Вы обращаетесь к силам природы, чтобы они ненадолго скрыли вам от посторонних глаз. Бонусным действием вы можете магическим образом стать невидимым вместе со своим снаряжением, которое вы несёте или носите, до начала вашего следующего хода.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Человек — странник фей

Архетипы следопыта

На 3-м уровне следопыт получает умение «Архетип следопыта», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: странник фей и хранитель роя.

Странник фей

> Как вы думаете, является ли килт жизненно-важной частью эстетики странника фей? И если нет, то почему вы ошибаетесь?
>
> Таша

Загадочность фей окружает вас благодаря благословению архифеи, сияющему плоду, который вы съели с говорящего дерева, волшебному источнику, в котором вы плавали, или какому-либо другому удачному случаю. Как бы вы ни овладели вашей магией фей, теперь вы странник фей — следопыт, представляющий, как царство смертных, так и царство фей. Когда вы блуждаете по мультивселенной, ваш задорный смех озаряет сердца угнетённых, а ваша воинская доблесть вселяет ужас в ваших врагов, ибо велика радость фей и ужасна их ярость.

Ужасающие удары

3-й уровень, умение странника фей

Вы усиливаете свои атаки с помощью разрушающей разум магии. Вы черпаете её из сумрачных пустот Страны Фей. Когда вы попадаете атакой по цели, вы можете нанести дополнительно 1к4 урона психической энергией. Существо может получить этот дополнительный урон только один раз за ход.

Дополнительный урон увеличивается до 1к6, когда вы достигаете 11-го уровня в этом классе.

Магия странника фей

3-й уровень, умение странника фей

Когда вы достигаете определённого уровня, вы узнаёте новые заклинания в этом классе, как показано в таблице «Заклинания странника фей». Для вас они считаются заклинаниями следопыта, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы знаете.

Заклинания странника фей

Уровень следопыта	Заклинание
3	*очарование личности [charm person]*
5	*туманный шаг [misty step]*
9	*рассеивание магии [dispel magic]*
13	*переносящая дверь [dimension door]*
17	*фальшивый двойник [mislead]*

Вы также наделены сверхъестественным благословением, дарованным вам дружественной феей или священным местом фейской силы. Выберите свое благословение из таблицы «Дары Страны Фей» или бросьте к6, чтобы определить его случайным образом.

Дары Страны Фей

к6	Дар
1	Иллюзорные бабочки порхают вокруг вас, когда вы совершаете короткий или продолжительный отдых.
2	Каждый рассвет в ваших волосах распускается свежий сезонный цветок.
3	Вы едва заметно пахнете корицей, лавандой, мускатным орехом или другой приятной травой или специей.
4	Ваша тень танцует, когда никто не смотрит прямо на неё.
5	На вашей голове растут аккуратные или большие рога.
6	На рассвете ваш цвет волос и кожи меняют свой цвет в соответствие сезону.

Потустороннее очарование

3-й уровень, умение странника фей

Ваши фейские качества даруют вам сверхъестественное очарование. Каждый раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы получаете бонус, равный вашему модификатору Мудрости (минимум + 1).

В дополнение вы получаете владение одним из навыков по вашему выбору: Выступление, Обман или Убеждение.

Заманивающий трюк

7-й уровень, умение странника фей

Магия Страны Фей охраняет ваш разум. Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования или испуга.

Кроме того, каждый раз, когда вы или существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов, преуспеваете в спасброске от очарования или испуга, вы можете реакцией заставить другое существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов, совершить спасбросок Мудрости против Сл ваших заклинаний. В случае провала цель становится очарованной или испуганной вами (по вашему выбору) на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

Подкрепление фей

11-й уровень, умение странника фей

Королевские дворы Страны Фей благословили вас за помощь фейским созданиям, и теперь вам известно заклинание *призыв духа феи [summon fey]* (описание заклинания находится в главе 3). Это заклинание не учитывается в общем количестве заклинаний следопыта, которые вам известны, и вы можете накладывать его без материальных компонентов. Вы также можете наложить его один раз без использования ячеек заклинаний, и вы восстанавливаете способность сделать это вновь после окончания продолжительного отдыха.

Каждый раз, когда вы начинаете накладывать это заклинание, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало концентрации. Если вы решите это сделать, то его продолжительность составляет 1 минуту.

Туманный странник

15-й уровень, умение странника фей

Вы можете проскользнуть в Страну Фей и выйти из неё, чтобы переместиться за мгновение ока: вы можете накладывать *туманный шаг [misty step]* без затрат ячеек заклинаний. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и восстанавливаете все потраченные применения после окончания продолжительного отдыха.

Кроме того, каждый раз, когда вы используете *туманный шаг [misty step]*, вы можете взять с собой одно согласное существо, которое можете видеть в пределах 5 футов. Это существо телепортируется в свободное пространство по вашему выбору в пределах 5 футов от места назначения.

Хранитель роя

Я люблю насекомых — организованных, безжалостных, специализированных маленьких чемпионов. И приведение их целеустремленной воли в соответствие с твоей собственной восхитительно. Просто держи их подальше от моей лаборатории.

Таша

Ощущая глубокую связь с окружающим миром, некоторые следопыты используют свои магические связи, чтобы прикоснуться к природе и связывать себя с роем природных духов. Этот рой становится серьёзной силой в бою, а также полезной компанией следопыту. Некоторые хранители роя считаются изгоями и отшельниками — они стараются держаться отдельно ото всех вместе со своим роем и не никого не беспокоить. Другие хранители роя наслаждаются организацией ярких сообществ, работающих сообща над общим благополучием тех, кого они считаю частью своего роя.

Гном — хранитель роя

Собранный рой

3-й уровень, умение хранителя роя

Рой бестелесных духов природы связал себя с вами и может помогать вам в сражениях. Пока вы живы, рой остается в пределах занимаемого вами пространства, ползая по вам, летая вокруг вас, пробиваясь через вашу одежду или проносясь на большой скорости рядом с вами. Вы определяете его внешний вид самостоятельно или с помощью броска по таблице «Внешний вид роя».

Внешний вид роя

к4	Внешний вид
1	Роящиеся насекомые
2	Миниатюрные ветвистые заразы
3	Порхающие птицы
4	Игривые пикси

Один раз в каждый свой ход вы можете призвать рой помочь вам одним из следующих способов сразу же после того, как вы попадёте по существу атакой:

- Цель атаки получает 1к6 колющего урона от роя.
- Цель атаки должна преуспеть в спасброске Силы против Сл ваших заклинаний, иначе будет перемещена роем на 15 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.

- Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.

Магия хранителя роя

3-й уровень, умение хранителя роя

Вы изучаете заговор *волшебная рука [mage hand]*, если не знали его до этого. Когда вы накладываете это заклинание, волшебная рука выглядит как рой духов природы.

Вы также изучаете дополнительное заклинание 1-го уровня или выше, когда достигаете определённых уровней в этом классе, как показано в таблице «Заклинания хранителя роя». Для вас они считаются заклинаниями следопыта, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы знаете.

Заклинания хранителя роя

Уровень следопыта	Заклинания
3	*волшебная рука [mage hand], огонь фей [faerie fire]*
5	*паутина [web]*
9	*газообразная форма [gaseous form]*
13	*магический глаз [arcane eye]*
17	*нашествие насекомых [insect plague]*

Извивающаяся волна

7-й уровень, умение хранителя роя

Вы можете сделать так, чтобы часть вашего роя стала плотной массой, которая может поднимать вас вверх. Бонусным действием вы можете получить скорость полёта 10 футов и возможность парить. Этот эффект длится в течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не станете недееспособным.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Могущественный рой

11-й уровень, умение хранителя роя

Ваше умение «Собранный рой» получает следующие усиления:

- Урон роя увеличивается до 1к8.
- Если существо проваливает спасбросок против перемещения «Собранным роем», вы также можете приказать рою сбить с ног это существо.
- Когда вы перемещаетесь «Собранным роем», он даёт вам половину укрытия до начала вашего следующего хода.

Растворение в рое

15-й уровень, умение хранителя роя

Вы можете раствориться в своём рое, избегая опасности. Когда вы получаете урон, вы можете реакцией получить сопротивление этому типу урону. Вы растворяетесь в своем рое, а затем телепортируетесь в незанятое пространство, которое можете видеть в пределах 30 футов, где вы вновь появляетесь вместе со своим роем.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Это ваш рой

Рой и заклинания хранителя роя являются отражением связи персонажа с духами природы. Воспользуйтесь этой возможностью для того, чтобы описать рой и магию следопыта в игре. Например, когда ваш следопыт использует заклинание *газообразная форма [gaseous form]*, он может как будто раствориться в рое, а не просто превратиться в туманное облако, а при использовании заклинания *магический глаз [arcane eye]* следопыт может использовать небольшую часть своего роя, которая будет заниматься шпионажем. Такие описания не изменяют эффекты заклинаний, но они предоставляют удивительную возможность раскрывать историю вашего персонажа через его классовые умения. Дополнительные советы по изменению заклинаний вы найдете в главе 3, в разделе «Персонализация заклинаний».

Кроме того, помните, что внешний вид роя можно изменять самостоятельно, и не ограничивайтесь только одним вариантом. Возможно, облик духов будет меняется в зависимости от настроения следопыта или от времени года. Вам решать!

Спутники повелителя зверей

Повелитель зверей в *«Книге игрока»* образует мистическую связь с животным. В качестве альтернативы повелитель зверей может использовать приведённое ниже умение, чтобы сформировать связь с особым первичным зверем.

Первичный спутник

3-й уровень, умение повелителя зверей, заменяющее умение «Спутник следопыта»

Вы магическим образом призываете первичного зверя, который черпает силу из вашей связи с природой. Зверь дружелюбен к вам и вашим союзникам, а также подчиняется вашим командам. Выберите одного из следующих существ: земной зверь, морской зверь или небесный зверь. Блоки статистики этих существ используют ваш бонус мастерства (БМ) в некоторых местах. Вы также определяете внешний вид существа в соответствии с типом зверя и его блоком статистики. Какой бы вид вы ни выбрали, зверь несёт на себе метки, указывающие на его мистическое происхождение.

В бою первичный зверь имеет такую же инициативу, как и вы, и ходит сразу после вас. Он может перемещаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он может совершать в свой ход, — это Уклонение, если только вы не используете своё бонусное действие, чтобы приказать ему совершить другое действие. Это действие может быть одним из тех, что описаны в его блоке статистики, или же любым другим. Вы также можете пожертвовать одной из своих атак, когда совершаете действие Атака, и приказать зверю совершить Атаку. Если вы недееспособны, то зверь может использовать любое действие по своему усмотрению, а не только Уклонение.

Если зверь погибает, то в течение часа вы можете действием прикоснуться к нему и использовать ячейку заклинания 1-го уровня или выше. Зверь возвращается к жизни через 1 минуту, восстанавливая все свои хиты.

Когда вы закончите продолжительный отдых, вы можете призвать другого первичного зверя. Новый

Земной зверь [Beast of the Land]

Средний зверь

Класс Доспеха 13 + БМ (природный доспех)
Хиты 5 + пятикратный уровень следопыта (количество костей хитов (к8) зверя равно вашему уровню следопыта)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (–1)	14 (+2)	11 (+0)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Атака в броске. Если зверь переместится как минимум на 20 фт. по прямой к цели, а затем попадёт по ней растерзанием в том же ходу, цель дополнительно получит 1к6 рубящего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы со Сл спасброска ваших заклинаний, иначе будет сбито с ног.

Первичная связь. Вы можете добавить свой бонус мастерства к любой проверке характеристик или спасброску, которые совершает зверь.

Действия

Растерзание. *Рукопашная атака оружием:* ваш модификатор базовой характеристики к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1к8 + 2 + БМ рубящего урона.

зверь появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от вас, и вы выбираете его внешний вид и блок статистики. Если у вас уже есть зверь от этого умения, то он исчезает, когда появляется новый. Зверь также исчезает, если вы умираете.

Морской зверь [Beast of the Sea]

Средний зверь

Класс Доспеха 13 + БМ (природный доспех)
Хиты 5 + пятикратный уровень следопыта (количество костей хитов (к8) зверя равно вашему уровню следопыта)
Скорость 5 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (–1)	14 (+2)	11 (+0)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Амфибия. Зверь может дышать и воздухом, и под водой.

Первичная связь. Вы можете добавить свой бонус мастерства к любой проверке характеристик или спасброску, которые совершает зверь.

Действия

Опутывающий удар. *Рукопашная атака оружием:* ваш базовый модификатор к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1к6 + 2 + БМ колющего или дробящего урона (по вашему выбор), и цель схвачена (Сл высвобождения равна Сл спасброска ваших заклинаний). Пока этот захват не окончится, зверь не сможет использовать эту атаку по другой цели.

Небесный зверь [Beast of the Sky]

Маленький зверь

Класс Доспеха 13 + БМ (природный доспех)
Хиты 4 + четырёхкратный уровень следопыта (количество костей хитов (к6) зверя равно вашему уровню следопыта)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (–1)	14 (+2)	11 (+0)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Облёт. Зверь не провоцирует атаки, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Первичная связь. Вы можете добавить свой бонус мастерства к любой проверке характеристик или спасброску, которые совершает зверь.

Действия

Кромсание. *Рукопашная атака оружием:* ваш модификатор базовой характеристики к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1к4 + 3 + БМ рубящего урона.

Плут

Класс плута получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предлагает дополнительные умения, которые вы можете получить как плут. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения.

Точное прицеливание

3-й уровень, умение плута

Бонусным действием вы можете дать себе преимущество на следующий бросок атаки в текущем ходу. Вы можете использовать это бонусное действие только в том случае, если не перемещались в этом ходу. После того, как вы используете его, ваша скорость станет равной 0 до конца текущего хода.

Дроу-плут прицеливается

Архетипы плута

На 3-м уровне плут получает умение «Архетип плута», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: клинок душ и фантом.

Фантом

> Заключать души поверженных врагов в повседневные предметы — отличная идея. Хотя, вероятно, мне понадобится энциклопедия, чтобы вместить всех моих анти-поклонников.
>
> ТАША

Многие плуты находятся на грани жизни и смерти, рискуя потерять свою жизнь, и отнимают жизни других. Балансируя на этой грани, некоторые плуты раскрывают в себе мистическую связь с самой смертью. Они черпают знания у мёртвых и погружаются в негативную энергию, со временем становясь похожими на призраков. Гильдии воров ценят их как крайне эффективных шпионов и сборщиков информации.

Многие шадар-кай из Царства Теней — мастера этого мрачного направления, а некоторые даже готовы обучить этому искусству. В таких местах, как Тэй в Забытых Королевствах и Каррнат в Эберроне, где многие некроманты практикуют это искусство, фантом может стать доверенным лицом волшебника и его правой рукой. В храмах богов смерти фантомы работают в качестве агентов, отслеживая тех, кто попытался обмануть смерть, и восстанавливая знания, которые без их вмешательства могли бы быть утеряны навсегда.

Как вы открыли в себе эту зловещую силу? Вы уснули на кладбище и проснулись, обладая новыми способностями? Или вы взращивали их, прислуживая в храме или гильдиях воров, посвященных богам смерти?

Шёпот мёртвых

3-й уровень, умение фантома

Отголоски тех, кто умер, окутывают вас. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, призрачная сущность делится с вами знаниями, позволяя получить владение одним навыком или инструментом, которым вы ещё не владеете. Вы теряете это владение при использовании этого умения для замены владения на другое.

Могильные вопли

3-й уровень, умение фантома

Когда из-за вас противник оказывается на волосок от гибели, вы можете направить силу смерти и нанести урон кому-то ещё. Сразу после того, как вы нанесёте урон «Скрытой атакой» по существу в свой ход, вы можете выбрать целью второе существо, которое вы видите в пределах 30 футов от первого существа. Совершите бросок половины костей «Скрытой атаки» на вашем уровне (с округлением в большую сторону), и второе существо получит урон некротической энергией, равный выпавшему на костях значению. На мгновение вокруг него будут слышны вопли мёртвых.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Частица души усопшего

9-й уровень, умение фантома

Когда в вашем присутствии кто-то умирает, вы можете запечатлеть частицу души этого существа в виде физической сущности. Когда существо, которое вы можете видеть в радиусе 30 футов от вас, погибает, вы можете реакцией открыть ладонь своей свободной руки и создать в ней Крошечную безделушку. Форму безделушки определяет Мастер, или вы можете совершить бросок по таблице «Безделушки» из главы 5 *«Книги игрока»* для её определения.

Максимальное количество подобных безделушек равно вашему бонусу мастерства, и вы не можете создавать новые, если достигли максимального количества.

Вы можете использовать безделушки следующим образом:

- Пока безделушка находится у вас, вы совершаете с преимуществом спасброски от смерти и спасброски Телосложения, поскольку ваша жизненная сила возрастает за счёт сущности, содержащейся в этой безделушке.
- Когда вы в свой ход наносите урон «Скрытой атакой», вы можете уничтожить одну из своих безделушек, находящихся при вас, а затем немедленно использовать умение «Могильные вопли» без расходования использований.
- Действием вы можете уничтожить одну из своих безделушек вне зависимости от того, где она находится. Совершая это действие, вы можете задать один вопрос духу, заключенному в этой безделушке. Дух появляется перед вами и отвечает на языке, который он знал при жизни. Ответ не обязан быть правдивым, более того, он будет максимально кратким, так как дух стремится скорее покинуть этот мир. Дух знает только то, что он знал в жизни, по выбору Мастера.

Призрачная походка

13-й уровень, умение фантома

Вы можете частично перейти в царство мёртвых, став подобием призрака. Бонусным действием вы принимаете призрачную форму. Находясь в этой форме, вы получаете скорость полёта, равную 10 футам, можете парить, а броски атаки по вам совершаются с помехой. Вы также можете перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью, но вы получите 1к10 урона силовым полем, если окончите ход внутри существа или объекта.

Вы остаётесь в этой форме 10 минут или до тех пор, пока не окончите её бонусным действием. Чтобы использовать это умение вновь, вы должны закончить продолжительный отдых или уничтожить одну из своих безделушек в качестве части бонусного действия для активации «Призрачной походки».

Тифлинг-фантом

Друг смерти

17-й уровень, умение фантома

Ваша связь со смертью стала настолько тесной, что вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы используете «Могильные вопли», вы можете нанести урон некротической энергией как первому, так и второму существу.
- В конце продолжительного отдыха в вашей руке появляется безделушка, если у вас нет никаких безделушек, так как духи мертвецов тянутся к вам.

Клинок душ

> *Я тоже обладаю даром выражать свои мысли так, чтобы они ранили людей. Я именую эту силу ... словами.*
>
> Таша

Большинство убийц наносят удары физическим оружием, а многие грабители и шпионы используют воровские инструменты для проникновения на охраняемые территории. Клинки душ, напротив, наносят удары и проникают куда-либо при помощи своего разума, прорезая как физические, так ментальные барьеры. Эти плуты обнаруживают в

Полурослик — клинок душ

себе психическую силу и используют её в своей плутовской работе. Они легко находят работу в воровских гильдиях, хотя им часто не доверяют те плуты, которые подозрительно относятся к любому, кто использует странные ментальные способности для ведения своих дел. Большинство правителей были бы счастливы нанять клинка душ в качестве шпиона.

Среди деревьев древних лесов Материального плана и Страны Фей некоторые лесные эльфы следуют по пути клинка душ, становясь незаметными и смертельно опасными стражами лесов. В бесконечной войне гитов факт того, что для борьбы с гитъянки требуется скрытность, вынуждает гитцераев идти по пути клинка душ.

Ваши психические способности могли преследовать вас с самого детства, но проявили себя после пережитого вами в одном из приключений потрясения. Или вы обнаружили уединённый орден адептов психоники и потратили годы, изучая способы пробуждения вашей силы.

Психическая сила

3-й уровень, умение клинка душ

В вас скрыт источник психической энергии. Эта психическая энергия представляется в виде костей психической энергии к6. Количество имеющихся у вас костей психической энергии равно вашему удвоенному бонусу мастерства. Эти кости питают ваши психические силы, которые подробно описаны ниже.

Некоторые из ваших сил расходуют кости психической энергии так, как указано в описании силы. Вы не можете использовать способности, если все ваши кости психической энергии израсходованы. Вы восстанавливаете все израсходованные кости психической энергии, когда заканчиваете продолжительный отдых. Кроме того, бонусным действием вы можете восстановить себе одну израсходованную кость психической энергии, но не можете сделать это снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Тип вашей кости психической энергии меняется по мере роста уровня в этом классе: на 5-м уровне (к8), на 11-м уровне (к10) и на 17-м уровне (к12).

Ваши кости психической энергии расходуются на следующие способности:

Пси-усиленная сноровка. Когда ваши непсионические методы подводят вас, психические могут помочь: если вы проваливаете проверку характеристики, используя навык или инструмент, которым вы владеете, вы можете совершить бросок кости психической энергии и добавить выпавшее значение к значению, полученному при проверке, потенциально обращая провал в успех. Вы расходуете кость только в том случае, если бросок успешен.

Психический шёпот. Вы можете установить телепатическую связь с другими — это идеально для тихого проникновения. Действием выберите одно или нескольких существ, которых вы можете видеть — вы можете связаться с количеством существ, равном вашему бонусу мастерства или меньше, после чего бросьте кость психической энергии. Результат броска определяет то, в течение скольких часов выбранные существа могут телепатически общаться с вами, а вы с ними. Чтобы отправлять или получать сообщения (действий не требуется), вы и другие существа должны быть на расстоянии не дальше 1 мили друг от друга. Существо не может использовать эту телепатию, если оно не может говорить ни на одном языке. Оно может оборвать телепатическую связь в любой момент (действий не требуется). Вам и существу необязательно говорить на Общем языке, чтобы понимать друг друга.

Каждый раз, когда вы впервые используете эту способность после окончания продолжительного отдыха, вы не расходуете кость психической энергии. Во всех остальных случаях, когда вы используете способность, ваша кость расходуется.

Психические клинки

3-й уровень, умение клинка душ

Вы можете проявлять свои психические силы в виде мерцающих клинков из психической энергии. Когда вы собираетесь совершить действие Атака, вы можете проявить психической клинок в своей свободной руке и совершить им атаку. Этот магический клинок — простое рукопашное оружие, обладающее свойствами «фехтовальное» и «метательное». Его обычная дальность равна 60 футам, максимальной дальности у оружия нет. При попадании оно наносит урон психической энергией, равный 1к6 + модификатор характеристики, которую вы использовали для совершения броска атаки. Клинок мгновенно исчезает после попадания или промаха по цели, а также не оставляет следов на цели, если наносит урон.

После того, как вы атакуете этим клинком, вы можете бонусным действием совершить рукопашную или дальнобойную атаку оружием, используя второй психический клинок при условии, что у вас свободна другая рука для его создания. Кость урона этой бонусной атаки равна 1к4, а не 1к6.

Клинки души

9-й уровень, умение клинка душ

Ваши психические клинки теперь являются выражением вашей души, наполненной пси-энергией, и дарую вам следующие способности, расходующие ваши кости психической энергии:

Самонаводящиеся удары. Если вы совершаете бросок атаки, используя свои психические клинки, и промахиваетесь по цели, то вы можете совершить бросок одной кости психической энергии и добавить выпавший результат к броску атаки. Если вы попадаете атакой с использованием этого бонуса, то ваша кость психической энергии расходуется.

Психическая телепортация. Бонусным действием вы проявляете один из своих психических клинков, расходуете кость психической энергии и бросаете её, после чего вы мечете клинок в видимое вами незанятое пространство на количество футов, не превышающее 10-кратный результат броска кости психической энергии. После этого вы телепортируетесь в это пространство, а клинок исчезает.

Психическая завеса

13-й уровень, умение клинка душ

Вы можете соткать завесу из психической энергии, которая укроет вас. Действием вы можете магическим образом стать невидимым вместе со всем, что вы несёте или носите, на 1 час или до тех пор, пока вы самостоятельно не окончите этот эффект (действия не требуется). Эта невидимость заканчивается раньше, если вы наносите существу урон или заставляете его совершить спасбросок.

Когда вы используете действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите кость психической энергии на повторное использование этого умения.

Раздирание разума

17-й уровень, умение клинка душ

Вы можете прорезать своими психическими клинками разум существа. Когда вы используете свои психические клинки, чтобы нанести урон от «Скрытой атаки» существу, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости (Сл 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Ловкости). Если существо проваливает спасбросок, то оно становится ошеломлённым на 1 минуту. Ошеломлённое существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

Когда вы используете умение подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите 3 кости психической энергии на повторное использование этого умения.

Чародей

Класс чародея получает новые способности и подклассы описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предлагает дополнительные умения, которые вы можете получить как чародей. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Дополнительные заклинания чародея

1-й уровень, умение чародея

Заклинания из представленного ниже списка расширяют ваш список заклинаний чародея представленный в *«Книге игрока»*. Список отсортирован по уровню заклинаний, а не по уровню персонажа. Если заклинание может быть наложено как ритуал, то в скобках также будет указано «ритуал». Представленные заклинания находятся в *«Книге игрока»*, если только они не отмечены звездочкой (эти заклинания описаны в главе 3). *«Руководство Занатара обо всём»* также расширяет список заклинаний.

Заговоры (0-й уровень)

*Вспышка мечей [sword burst] **

*Громовой клинок [booming blade]**

*Клинок зелёного пламени [green-flame blade]**

*Лассо молнии [lightning lure]**

*Расщепление разума [mind sliver]**

1-й уровень

*Едкое варево Таши [Tasha's caustic brew] **

Скольжение [grease]

2-й уровень

Горящий клинок [flame blade]

Магическое оружие [magic weapon]

*Психическая плеть Таши [Tasha's mind whip] **

Пылающий шар [flaming sphere]

3-й уровень

*Крепость интеллекта [intellect fortress] **

Прикосновение вампира [vampiric touch]

4-й уровень

Огненный щит [fire shield]

5-й уровень

Длань Бигби [Bigby's hand]

6-й уровень

Окаменение [flesh to stone]

Отилюков ледяной шар [Otiluke's freezing sphere]

*Потусторонний облик Таши [Tasha's otherwordly guise] **

7-й уровень

*Сон синей вуали [dream of the blue veil] **

8-й уровень

Демиплан [demiplane]

9-й уровень

*Клинок разрушения [blade of disaster] **

Варианты метамагии

3-й уровень, умение чародея

Когда вы выбираете варианты метамагии, к списку ваших вариантов добавляются нижеперечисленные.

Ищущее заклинание

Если вы совершаете бросок атаки для заклинания и промахиваетесь, вы можете потратить 2 единицы чародейства, чтобы перебросить к20, и должны использовать новый бросок.

Вы можете использовать это умение, даже если вы уже использовали другой вариант метамагии во время накладывания заклинания.

Преобразованное заклинание

Когда вы накладываете заклинание, которое наносит тип урона из перечисленного списка, вы можете потратить 1 единицу чародейства и изменить этот тип урона на другой из следующих: звук, кислота, огонь, холод, электричество, яд.

Универсальность чародея

4-й уровень, умение чародея

Каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе и получаете умение «Увеличение характеристик», вы можете сделать одно из следующих действий, отражающих изменения в том, как магия течёт внутри вас:

- Замените один из ваших метамагических вариантов другим доступным вам.
- Замените один заговор, который вы узнали благодаря умению «Использование заклинаний» этого класса, другим заговором из списка заклинаний чародея.

Волшебное указание

5-й уровень, умение чародея

Вы можете использовать свой внутренний источник магии, чтобы попытаться обратить неудачу в успех. Когда вы совершаете проверку характеристики и проваливаете её, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы перебросить к20, потенциально превращая провал в успех, но должны использовать новый бросок.

Происхождения чародея

На 1-м уровне чародей получает умение «Происхождение чародея», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: аберрантный разум и заводная душа.

Аберрантный разум

Щупальца, психические силы, существа из мест далеко за звёздами. Что для одного плохой сон, для другого — прекрасное времяпрепровождение.

ТАША

Чужеродное влияние оплело своими щупальцами ваш разум, даруя вам психическую силу. Теперь вы можете касаться разумов других существ с помощью этой силы и изменять мир вокруг себя, используя её для управления магической энергией в мультивселенной. Будет ли эта сила сиять в вас, как маяк надежды для других? Или вы станете источником ужаса для тех, кто почувствует укол вашего разума и станет свидетелем странных проявлений вашей мощи?

Как чародей с аберрантным разумом, вы сами решаете, как вы приобрели свои силы. Вы с ними родились? Или какое-то событие позже в жизни заставило вас засиять в психическом пробуждении? Обратитесь к таблице «Аберрантное происхождение» для возможного объяснения ваших сил.

Чародей использует преобразованное заклинание

Аберрантное происхождение

к6	Происхождение
1	На вас оказало влияние искажение Дальнего Предела. Вы убеждены, что прямо сейчас на вас растёт щупальце, но никто его не видит.
2	Психический ветер с Астрального плана принёс вам психическую энергию. Когда вы используете свои силы, вокруг вас сверкают слабые искорки.
3	Когда-то на вас оказали влияние доминирующие силы аболета, и с тех пор в вашем разуме осталась психическая заноза.
4	Вам имплантировали головастика свежевателей разума, но цереморфоз так и не завершился. И теперь его психическая сила — ваша. Когда вы используете её, ваша плоть блестит странной слизью.
5	В детстве у вас был воображаемый друг, похожий на фламфа или странное существо, напоминающее утконоса. В один из дней он одарил вас психическими силами, которые в конечном итоге оказались не такими уж воображаемыми.
6	Ваши кошмары шепчут вам правду: ваши психические способности не принадлежат вам. Вы черпаете их из своего паразитического близнеца!

Психические заклинания

1-й уровень, умение аберрантного разума

Когда вы достигаете определённого уровня, вы узнаёте новые заклинания в этом классе, как показано в таблице «Психические заклинания». Для вас они считаются заклинаниями чародея, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы знаете.

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно заклинание, полученное от этого умения, другим заклинанием того же уровня. Новое заклинание должно быть из школы Прорицания или Очарования из списка заклинаний чародея, колдуна или волшебника.

Психические заклинания

Уровень чародея	Заклинания
1	*диссонирующий шёпот [dissonant whisper], расщепление разума [mind sliver] (заклинание в главе 3), руки Хадара [arms of Hadar]*
3	*обнаружение мыслей [detect thougths], умиротворение [calm emotions]*
5	*голод Хадара [hunger of Hadar], послание [sending]*
7	*призыв духа аберрации [summon aberration] (заклинание в главе 3), Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]*
9	*ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond], телекинез [telekinesis]*

Тифлинг — аберрантный разум

Телепатическая речь

1-й уровень, умение аберрантного разума

Вы можете установить телепатическую связь между своим разумом и разумом другого существа. Бонусным действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Вы и выбранное существо можете говорить телепатически друг с другом, пока находитесь в пределах количества миль друг от друга, равному вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миля). Чтобы вы могли понимать друг друга, каждый из вас должен мысленно говорить на языке, знакомому другому.

Телепатическая связь длится в течение количества минут, равному вашему уровню чародея. Она заканчивается раньше, если вы становитесь недееспособны или умираете, или если вы используете это умение, чтобы сформировать связь с другим существом.

Псионическое чародейство

6-й уровень, умение аберрантного разума

Когда вы накладываете любое заклинание 1-го уровня или выше, используя своё умение «Псионические заклинания», вы можете наложить его, израсходовав ячейку заклинаний как обычно или потратив количество единиц чародейства, равное уровню заклинания. Если вы накладываете заклинание, используя единицы чародейства, то оно не требует вербального или соматического компонентов, а также материальных компонентов, если они не расходуются заклинанием.

Психическая защита

6-й уровень, умение аберрантного разума

Вы получаете сопротивление урону психической энергией и совершаете с преимуществом спасброски против очарования или испуга.

Откровение во плоти

14-й уровень, умение аберрантного разума

Вы можете высвободить аберрантную истину, скрытую внутри вас. Бонусным действием вы можете потратить 1 или более единиц чародейства, чтобы волшебным образом преобразовать свое тело на 10 минут. За каждую потраченную единицу чародейства вы можете получить одно из следующих преимуществ по вашему выбору, действие которого длится до окончания трансформации:

- Вы можете увидеть любое невидимое существо в радиусе 60 футов, если оно не находится за полным укрытием. Ваши глаза также становятся чёрными или превращаются в извивающиеся сенсорные усики.
- Вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и можете парить. Когда вы летите, ваша кожа блестит от слизи или сияет потусторонним светом.
- Вы получаете скорость плавания, равную удвоенной скорости ходьбы, и можете дышать под водой. Кроме того, из вашей шеи вырастают жабры, либо они выходят веером из-за ваших ушей, ваши пальцы становятся перепончатыми, или у вас вырастают извивающиеся реснички, которые прорастают через одежду.
- Ваше тело, вместе с любым снаряжением, которое вы носите или несете, становится скользким и податливым. Вы можете проходить через любое узкое пространство до 1 дюйма без протискивания и можете потратить 5 футов передвижения, чтобы вырваться из немагических пут или захвата.

Искажающий взрыв

18-й уровень, умение аберрантного разума

Вы можете высвободить свою аберрантную силу в виде искривляющей пространство аномалии. Действием вы можете телепортироваться в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 120 футов. Сразу же после того, как вы исчезнете, каждое существо в пределах 30 футов от места, где вы находились, должно совершить спасбросок Силы против Сл ваших заклинаний. В случае провала существо получает 3к10 урона силовым полем и притягивается по прямой к месту, где вы находились, останавливаясь в незанятом пространстве как можно ближе к вашей прежней позиции. В случае успеха существо получает вдвое меньше урона и не притягивается.

Когда вы используете действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите 5 единиц чародейства на повторное использование этого умения.

Заводная душа

> Я редко говорю людям, что знаю модронский, потому что, как правило, они просто хотят научиться ругаться, так что давайте сейчас с этим разберемся.
>
> Урок первый: «бип буп» и другие щелчки.
>
> Таша

С помощью магии вас наполнили силами космического порядка. Эта сила проистекает из Механуса или подобного ему царства — плана существования, сформированного исключительно соображениями эффективности, как у часового механизма. Вы или кто-то из вашего рода могли быть вовлечены в махинации модронов — существ порядка, населяющих Механус. Возможно, кто-то из ваших предков даже принимал участие в Великом Марше модронов. Каким бы ни было её происхождение внутри вас, сила порядка может показаться странной другим, но для вас это часть огромной и славной системы.

Заводная магия

1-й уровень, умение заводной души

Когда вы достигаете определённого уровня, вы узнаёте новые заклинания в этом классе, как показано в таблице «Заводные заклинания». Для вас они считаются заклинаниями чародея, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы знаете.

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно заклинание, полученное от этого умения, другим заклинанием того же уровня. Новое заклинание должно быть из школы Ограждения или Преобразования из списка заклинаний чародея, колдуна или волшебника.

Заводные заклинания

Уровень чародея	Заклинания
1	*защита от добра и зла [protection from evil and good], сигнал тревоги [alarm]*
3	*малое восстановление [lesser restoration], подмога [aid]*
5	*защита от энергии [protection from energy], рассеивание магии [dispel magic]*
7	*призыв духа конструкта [summon construct] (заклинание в главе 3), свобода перемещения [freedom of movement]*
9	*высшее восстановление [greater restoration], силовая стена [wall of force]*

Кроме того, обратитесь к таблице «Проявления порядка» и выберите или случайным образом определите способ проявления вашей связи с порядком в момент накладывания любого из ваших заклинаний чародея.

Проявления порядка

к6	Проявление
1	Позади вас парят призрачные шестерёнки.
2	В ваших глазах вращаются стрелки часов.
3	Ваша кожа сияет медным блеском.
4	Ваше тело покрывают парящие уравнения и геометрические объекты.
5	Ваша заклинательная фокусировка временно принимает форму Крошечного часового механизма.
6	Вы и те, на кого воздействует ваша магия, слышат тиканье механизмов или звон часов.

Восстановление баланса

1-й уровень, умение заводной души

Ваша связь с планом абсолютного порядка позволяет сгладить моменты хаоса. Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, собирается совершить бросок к20 с преимуществом или помехой, вы можете заставить его совершить этот бросок без преимущества и помехи.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Бастион закона

6-й уровень, умение заводной души

Вы можете подключиться к великому уравнению существования, чтобы наделить существо мерцающим щитом порядка. Действием вы можете потратить от 1 до 5 единиц чародейства, чтобы создать магическую защиту вокруг себя или другого существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Защита длится до тех пор, пока вы не окончите продолжительный отдых или пока вы не используете это умение снова.

Щит представлен количеством к8, равным количеству единиц чародейства, потраченных на его создание. Когда охраняемое существо получает урон, оно может потратить некоторое количество этих костей, уменьшив получаемый урон на результат броска потраченных костей.

Медитация порядка

14-й уровень, умение заводной души

Вы получаете возможность настроить своё сознание на бесконечные вычисления Механуса. Бонусным действием вы можете войти в это состояние на 1 минуту. В течение этого времени броски атаки против вас не могут совершаться с преимуществом, и всякий раз, когда вы совершаете бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете рассматривать бросок 9 или ниже на к20 как 10.

Когда вы используете бонусное действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите 5 единиц чародейства на повторное использование этого умения.

Человек — заводная душа

Заводная кавалькада

18-й уровень, умение заводной души

Вы призываете духов порядка для устранения беспорядка вокруг себя. Действием вы вызываете духов в кубе с длиной ребра в 30 футов с центром на вас. Духи выглядят как модроны или другие конструкты по вашему выбору. Духи неосязаемы и неуязвимы, и они создают нижеперечисленные эффекты внутри куба, прежде чем исчезнуть:

- Духи восстанавливают до 100 хитов, распределённых по вашему выбору между любым количеством существ по вашему выбору в кубе.
- Любые повреждённые объекты, полностью находящиеся в кубе, мгновенно ремонтируются.
- На выбранных вами существах и объектах в кубе заканчиваются эффекты всех заклинаний 6-го уровня и ниже.

Когда вы используете действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых или не потратите 7 единиц чародейства на повторное использование этого умения.

Колдун

Класс колдуна получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предлагает дополнительные умения, которые вы можете получить как колдун. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Дополнительные заклинания колдуна

1-й уровень, умение колдуна

Заклинания из представленного ниже списка расширяют ваш список заклинаний колдуна, представленный в *«Книге игрока»*. Список отсортирован по уровню заклинаний, а не по уровню персонажа. Представленные заклинания находятся в *«Книге игрока»*, если только они не отмечены звездочкой (эти заклинания описаны в главе 3). *«Руководство Занатара обо всём»* также расширяет список заклинаний.

Заговоры (0-й уровень)

*Вспышка мечей [sword burst] **

*Громовой клинок [booming blade]**

*Клинок зелёного пламени [green-flame blade]**

*Лассо молнии [lightning lure]**

*Расщепление разума [mind sliver]**

3-й уровень

*Покров духа [spirit shroud] **

*Крепость интеллекта [intellect fortress] **

*Призыв духа нежити [summon undead] **

*Призыв духа тени [summon shadowspawn] **

*Призыв духа феи [summon fey] **

4-й уровень

*Призыв духа аберрации [summon aberration] **

5-й уровень

Круг телепортации [teleportation circle]

Планарные узы [planar binding]

Фальшивый двойник [mislead]

6-й уровень

*Призыв духа исчадия [summon fiend] **

*Потусторонний облик Таши [Tasha's otherwordly guise] **

7-й уровень

*Сон синей вуали [dream of the blue veil] **

9-й уровень

Врата [gate]

*Клинок разрушения [blade of disaster] **

Смертный ужас [weird]

Варианты предмета договора

3-й уровень, умение колдуна

Когда вы получаете умение «Предмет договора», вам доступен вариант ниже.

Договор талисмана

Ваш покровитель даровал вам уникальный амулет — талисман, который может помогать как вам, так и тому, кто носит его, в момент нужды. Когда носитель этого талисмана проваливает проверку навыка, он может бросить к4 и прибавить выпавшее значение к проверке. Это преимущество можно использовать количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и все потраченные использования восстанавливаются после окончания продолжительного отдыха.

Если вы теряете талисман, вы можете провести 1-часовую церемонию и получить замену от своего покровителя. Церемония может быть проведена в течение короткого или продолжительного отдыха, после чего утерянный амулет уничтожается. Когда вы умираете, талисман обращается в пепел.

Мистическая универсальность

4-й уровень, умение колдуна

Каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, и получаете умение «Увеличение характеристик», вы можете сделать одно из следующих действий как отражение изменения фокуса в ваших оккультных практиках:

- Замените один заговор, который вы узнали благодаря умению «Магия договора» этого класса, другим заговором из списка заклинаний колдуна.
- Замените дар, полученный вами от умения «Предмет договора», на один из других даров, предлагаемых этим умением.
- Если вы имеет 12-й уровень в этом классе или выше, замените одно заклинание от умения «Таинственный арканум» другим заклинанием колдуна того же уровня.

Если это изменение делает вас непригодным для любого из ваших таинственных воззваний, вы незамедлительно должны заменить его, выбрав то воззвание, для которого вы подходите.

Варианты таинственных воззваний

Когда вы выбираете таинственные воззвания, вы получаете доступ к новым вариантам, описанным ниже.

Бессмертный раб

Требование: 5-й уровень колдуна

Вы можете накладывать заклинание *восставший труп [animate dead]* без затраты ячеек заклинаний. Как только вы это сделаете, вы не сможете наложить его подобным образом снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Дар защитников

Требование: 9-й уровень колдуна, умение «Договор гримуара»

В вашей книге теней появляется новая страница. С вашего разрешения существо может использовать действие, чтобы записать своё имя на странице. На странице может быть количество имён, равное вашему бонусу мастерства.

Каждый раз, когда хиты существа, чьё имя записано на этой странице, опускаются до 0 и при этом оно не умирает сразу, вместо этого его хиты опускаются до 1. Как только это умение сработало, оно не может сработать ни на ком другом, пока вы не окончите продолжительный отдых.

Действием вы можете магическим образом удалить имя со страницы, просто коснувшись его.

Дар мастера цепи

Требование: умение «Договор цепей»

Когда вы накладываете заклинание *поиск фамильяра [find familiar]*, вы наделяете призванное существо частичкой своей мистической силы, даруя ему следующие преимущества:

- Фамильяр получает либо скорость полёта, либо скорость плавания (по вашему выбору), равную 40 футам.
- Бонусным действием вы можете приказать фамильяру совершить действие Атака.
- Атаки оружием фамильяра считаются магическими, когда требуется преодолеть иммунитет или сопротивление для немагических атак.
- Если фамильяр заставляет цель совершить спасбросок, то его Сл равна Сл спасброска ваших заклинаний.
- Когда фамильяр получает урон, вы можете реакцией даровать ему сопротивление против этого типа урона.

Защита талисмана

Требование: 7-й уровень колдуна, умение «Договор талисмана»

Когда носитель вашего талисмана проваливает спасбросок, он может бросить к4 и добавить выпавшее значение к проверке. Это преимущество можно использовать количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и все потраченные использования восстанавливаются после окончания продолжительного отдыха.

Книжник из дали

Требование: 5-й уровень колдуна, умение «Договор гримуара»

В вашей книге теней появляется новая страница. С вашего разрешения существо может использовать действие, чтобы записать своё имя на странице. На странице может быть количество имён, равное вашему бонусу мастерства.

Вы можете наложить заклинание *послание [sending]* на цель, имя которой указано на этой странице. При этом вы не тратите ячейку заклинаний и вам не нужны материальные компоненты. Чтобы отправить послание, вам нужно записать его на странице. Цель слышит ваше послание в своей голове, и если отвечает, то ответное послание появляется на странице, а не в вашем разуме. Написанные на странице сообщения исчезают спустя 1 минуту.

Действием вы можете магическим образом удалить имя со страницы, просто коснувшись его.

Колдун-тифлинг призывает силу своего талисмана

Мистический разум

Вы совершаете с преимуществом спасброски Телосложения для поддержания концентрации на вашем заклинании.

Порицание талисмана

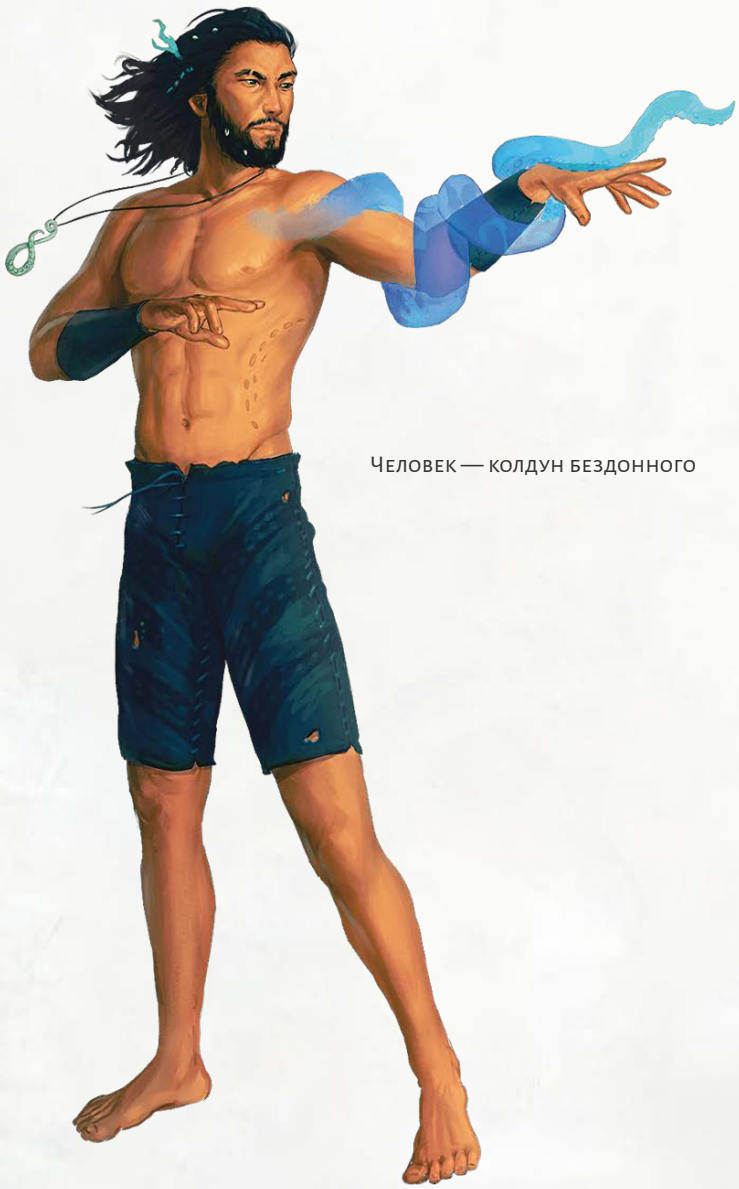
Требование: умение «Договор талисмана»

Когда по носителю вашего талисмана попадают атакой и вы можете видеть атакующего в пределах 30 футов, вы можете реакцией нанести урон психической энергией атакующему, равный вашему бонусу мастерства, и оттолкнуть его на 10 футов от носителя талисмана.

Связь с талисманом

Требование: 12-й уровень колдуна, умение «Договор талисмана»

Пока кто-то другой носит ваш талисман, вы можете действием телепортироваться в ближайшее к нему незанятое пространство при условии, что вы оба находитесь на одном плане существования. Владелец вашего талисмана может сделать то же самое, используя своё действие для телепортации к вам. Телепортацию можно использовать количество раз, равное вашему бонусу мастерства и все потраченные использования восстанавливаются после окончания продолжительного отдыха.



Человек — колдун бездонного

Потусторонние покровители

На 1-м уровне колдун получает умение «Потусторонний покровитель», которое предлагает вам выбор подкласса. Следующие варианты доступны вам для при выборе подкласса: бездонный и гений.

Бездонный

> Я никогда не понимала, почему некоторые люди так нервничают из-за щупалец. Вы когда-нибудь пробовали нигири из осьминога? Одно из немногих доказательств того, что мультивселенная доброжелательна.
>
> Таша

Вы заключили договор с пучиной. Сущность океана, Стихийного Плана Воды или другое потустороннее создание морей теперь позволяет вам черпать свою морскую мощь. Покровитель просто использует вас, чтобы узнать о земных царствах, или хочет, чтобы вы открыли космические шлюзы и затопили весь мир?

Возможно, вы родились в культе поклонников, почитающих бездонного и его порождений. Или потерпели кораблекрушение и чуть было не утонули, когда хватка вашего покровителя даровала вам возможность выжить. Какой бы ни была причина вашего договора, море и его неизведанные глубины взывают к вам.

Существа из глубин, которые могли бы наделить колдуна этой силой, включают в себя: кракенов, древних водных элементалей, богоподобные галлюцинации, приснившиеся куо-тоа, полубогов мерфолков и шабаш морских карг.

Расширенный список заклинаний

1-й уровень, умение бездонного

Бездонный позволяет вам выбирать заклинания из расширенного списка, когда вы узнаете заклинания колдуна. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные заклинания бездонного

Уровень заклинания	Заклинания
1	*волна грома [thunderwave], сотворение или уничтожение воды [create or destroy water]*
2	*порыв ветра [gust of wind], тишина [silence]*
3	*метель [sleet storm], молния [lightning bolt]*
4	*власть над водами [control water], призыв духа элементаля [summon elemental] (только вода; заклинание в главе 3)*
5	*длань Бигби [Bigby's hand] (выглядит как щупальце), конус холода [cone of cold]*

Щупальце из глубин

1-й уровень, умение бездонного

Вы можете магически призвать призрачное щупальце, атакующее ваших врагов. Бонусным действием вы создаете 10-футовое щупальце в месте, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Щупальце существует 1 минуту или до тех пор, пока вы не призовёте новое с использованием этого умения.

Когда вы создаёте щупальце, вы можете совершить заклинательную атаку ближнего боя по одному существу в 10 футах от него. При попадании цель получает 1к8 урона холодом, а её скорость уменьшается на 10 футов до начала вашего следующего хода. Когда вы достигаете 10-го уровня в этом классе, урон увеличивается до 2к8.

Бонусным действием в свой ход вы можете переместить щупальце на расстояние до 30 футов и повторить атаку.

Вы можете призывать щупальце количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Дар моря

1-й уровень, умение бездонного

Вы получаете скорость плавания 40 футов, а также способность дышать под водой.

Океаническая душа

6-й уровень, умение бездонного

Теперь в пучине вы чувствуете себя как дома. Вы получаете сопротивление урону холодом. Кроме того, когда вы полностью погружены, любое существо, которое также полностью погружено, может понимать вашу речь, а вы можете понимать его.

Защитный изгиб
6-й уровень, умение бездонного

Ваше «Щупальце из глубин» может защищать вас и других, ставя себя под удар. Когда вы или существо, которое вы можете видеть, получаете урон, находясь в пределах 10 футов от щупальца, вы можете реакцией выбрать одно из этих существ и уменьшить получаемый им урон на 1к8. Когда вы достигнете 10-го уровня в этом классе, урон, уменьшаемый щупальцем, увеличивается до 2к8.

Опутывающие щупальца
10-й уровень, умение бездонного

Вы узнаете заклинание *Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]*. Для вас оно считается заклинанием колдуна и не учитывается в общем количестве известных вам заклинаний. Вы также можете наложить его один раз без использования ячеек заклинаний, и вы восстанавливаете способность сделать это вновь после окончания продолжительного отдыха.

Каждый раз, когда вы накладываете это заклинание, магия вашего покровителя поддерживает вас, даруя вам количество временных хитов, равное вашему уровню колдуна. Кроме того, урон не может нарушить вашу концентрацию на этом заклинании.

Бездонное погружение
14-й уровень, умение бездонного

Вы можете магическим образом открыть временные пути к водоёмам. Действием вы можете телепортировать себя и до пяти других согласных существ, которых вы можете видеть на расстоянии 30 футов. Вы исчезаете в вихре из щупалец, а затем появляетесь на расстоянии до 1 мили в водоёме, который вы видели (размером с пруд или больше), или на расстоянии 30 футов от него. Каждый из вас появляется в свободном пространстве на расстоянии 30 футов друг от друга.

Использовав это умение, вы не сможете применить его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

Гений

> Я знаю, что найти жилье в Сером Ястребе проблематично, но когда гении или колдуны предлагают вам дешевую аренду — убегайте.
>
> ТАША

Вы заключили договор с одним из самых редких видов гениев — благородным гением. Подобные существа правят просторами стихийных планов и обладают властью над младшими гениями и стихийными существами. У благородных гениев разные мотивы, однако каждый из них высокомерен и обладает силой, которая может соперничать с мощью младших богов. Они с радостью готовы подыграть смертным, которые желают связать себя узами служения с гениями, охотно вступая в соглашения ради расширения своего влияния на мультивселенную.

Вы сами выбираете вид своего покровителя или определяете его броском по таблице «Виды гениев».

Виды гениев

к4	Вид	Стихия
1	Дао	Земля
2	Джинн	Воздух
3	Ифрит	Огонь
4	Марид	Вода

Расширенный список заклинаний
1-й уровень, умение гения

Ваш покровитель-гений позволяет вам выбирать заклинания из расширенного списка в тот момент, когда вы изучаете заклинания колдуна. Таблица «Расширенный список заклинаний гениев» ниже показывает общие заклинания гениев вместе их конкретными разновидностями, которые добавляются в ваш список заклинаний колдуна.

Сосуд гения
1-й уровень, умение гения

Ваш покровитель дарует вам магический сосуд, содержащий частичку силы гения. Это сосуд Крошечного размера, который также является магической фокусировкой для заклинаний колдуна. Вы можете сами решить, что это за объект, или же сделать выбор с помощью таблицы «Сосуд гения».

Расширенный список заклинаний гениев

Уровень заклинания	Заклинание гения	Заклинание дао	Заклинание джинна	Заклинание ифрита	Заклинание марид
1	*обнаружение добра и зла [detect evil and good]*	*убежище [sanctuary]*	*волна грома [thunderwave]*	*огненные ладони [burning hands]*	*туманное облако [fog cloud]*
2	*воображаемая сила [phantasmal force]*	*шипы [spike growth]*	*порыв ветра [gust of wind]*	*палящий луч [scorching ray]*	*размытый образ [blur]*
3	*сотворение пищи и воды [create food and water]*	*слияние с камнем [meld into stone]*	*стена ветров [wind wall]*	*огненный шар [fireball]*	*метель [sleet storm]*
4	*воображаемый убийца [phantasmal killer]*	*изменение формы камня [stone shape]*	*высшая невидимость [greater invisibility]*	*огненный щит [fire shield]*	*власть над водами [control water]*
5	*сотворение [creation]*	*каменная стена [wall of stone]*	*притворство [seeming]*	*небесный огонь [flame strike]*	*конус холода [cone of cold]*
9	*исполнение желаний [wish]*	—	—	—	—

Колдун использует сосуд гения для сражения с циклопом

Сосуд гения

к6	Сосуд
1	Масляная лампа
2	Урна
3	Кольцо с отделением
4	Закупоренная бутылка
5	Статуэтка с пустотой внутри
6	Изысканный фонарь

Когда вы прикасаетесь к сосуду гения, вы можете использовать его следующим образом:

Передышка на дне бутылки. Действием вы можете магически исчезнуть и войти в сосуд, который остаётся на том месте, где вы его держали. Внутренности сосуда — это межпространственное измерение в форме цилиндра с радиусом в 20 футов, 20 футов высотой, напоминающее ваш сосуд. Интерьер обставлен удобными подушками и низкими столами, и в нём поддерживается комфортная температура. Пока вы находитесь внутри, вы можете слышать все, что происходит вокруг сосуда, как если бы вы были на его месте. Вы можете оставаться в сосуде количество часов, равное удвоенному значению вашего бонуса мастерства. Вы покидаете сосуд раньше этого времени, если используете бонусное действие, умираете или если сосуд уничтожается. Если вы покидаете сосуд, вы оказываетесь в незанятом пространстве максимально близко к сосуду. Любые предметы, принесенные внутрь сосуда, остаются в нём до тех пор, пока они не будут вынесены оттуда или сосуд не будет уничтожен, при этом любой объект, находящийся внутри сосуда, появляется невредимым в незанятом пространстве максимально близко к сосуду. Войдя в сосуд, вы не сможете войти в него повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

Гнев гения. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете броском атаки, вы можете нанести дополнительный урон по цели, равный вашему бонусу мастерства. Тип этого урона определяется выбранной вами разновидностью гения: дробящий урон (дао), урон звуком (джинн), урон огнём (ифрит), урон холодом (марид).

Класс доспеха сосуда гения равен Сл спасброска ваших заклинаний. Его хиты равны вашему уровню колдуна + вашему бонусу мастерства. Сосуд также имеет иммунитет к урону психической энергией и ядом.

Если сосуд будет уничтожен или вы потеряете его, вы можете провести часовую церемонию, чтобы получить замену от покровителя. Эта церемония может быть проведена как часть короткого или продолжительного отдыха. По её окончании предыдущий сосуд уничтожается, если он до сих пор существует. Этот сосуд исчезает в языках стихийной силы, когда вы умираете.

Стихийный дар

6-й уровень, умение гения

Вы начинаете перенимать отличительные черты своего покровителя. Вы получаете сопротивление к типу урона, который соответствует разновидности вашего покровителя: дробящему урону (дао), урону звуком (джинн), урону огнём (ифрит), урону холодом (марид).

Кроме того, вы можете бонусным действием даровать себе скорость полёта, равную 30 футам. Этот эффект длится 10 минут, и всё это время вы можете парить. Вы можете использовать бонусное действие подобным образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Спасительный сосуд

10-й уровень, умение гения

Когда вы входите в сосуд гения при помощи умения «Передышка на дне бутылки», вы можете выбрать до пяти согласных существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов. Выбранные существа переносятся в сосуд вместе с вами.

Бонусным действием вы можете высвободить любое количество существ из сосуда. Они все покидают сосуд в том случае, если вы покидаете его или сосуд уничтожается.

Также кто угодно (включая вас), оставаясь в сосуде минимум 10 минут, получает все преимущества короткого отдыха. Кроме того, кто угодно может добавить ваш бонус мастерства к количеству восстанавливаемых хитов, если тратит кости хитов во время этого короткого отдыха.

Ограниченное желание

14-й уровень, умение гения

Вы упрашиваете своего покровителя исполнить ваше скромное желание. Действием вы можете проговорить своё желание в сосуд гения, попросив эффект одного заклинания уровня не выше 6-го, имеющего время накладывания «1 действие». Это заклинание может находиться в списке заклинаний любого класса, вам также не требуются компоненты для его накладывания, включая материальные компоненты со стоимостью; заклинание просто срабатывает как часть вашего действия.

Использовав это умение, вы больше не сможете применить его повторно, пока не закончите 1к4 продолжительных отдыха.

Волшебник

Класс волшебника получает новые умения и подклассы, описанные в этом разделе.

Дополнительные классовые умения

Вы получаете классовые умения из *«Книги игрока»*, когда достигаете определённых уровней в данном классе. Этот раздел предлагает дополнительные умения, которые вы можете получить как волшебник. В отличие от умений из *«Книги игрока»*, вы не получаете умения, описанные здесь, автоматически. Поговорите с Мастером и решите, можно ли вам получить умение из этого раздела, если вы соответствуете требованиям уровня, указанным в описании умения. Эти умения могут быть выбраны отдельно друг от друга: вы можете использовать некоторые из них, все или ни одного.

Дополнительные заклинания волшебника

1-й уровень, умение волшебника

Заклинания из представленного ниже списка расширяют ваш список заклинаний волшебника представленный в *«Книге игрока»*. Список отсортирован по уровню заклинаний, а не по уровню персонажа. Школа магии заклинания обозначена в скобках, а если заклинание может быть наложено как ритуал, то в скобках также будет указано «ритуал». Представленные заклинания находятся в *«Книге игрока»*, если только они не отмечены звездочкой (эти заклинания описаны в главе 3). *«Руководство Санатара обо всём»* также расширяет список заклинаний.

Заговоры (0-й уровень)

*Громовой клинок [booming blade] * (воплощ.)*
*Клинок зелёного пламени [green-flame blade] * (воплощ.)*
*Лассо молнии [lightning lure] * (воплощ.)*
*Расщепление разума [mind sliver] * (очар.)*
*Вспышка мечей [sword burst] * (выз.)*

1-й уровень

*Едкое варево Таши [Tasha's caustic brew] * (воплощ.)*

2-й уровень

Гадание [augury] (прориц., ритуал)
*Психическая плеть Таши [Tasha's mind whip] * (очаров.)*
Улучшение характеристики [enhance ability] (преобр.)

3-й уровень

*Крепость интеллекта [intellect fortress] * (огражд.)*
*Покров духа [spirit shroud] * (некр.)*
*Призыв духа нежити [summon undead] * (выз.)*
*Призыв духа тени [summon shadowspawn] * (выз.)*
*Призыв духа феи [summon fey] * (выз.)*
Разговор с мёртвыми [speak with dead] (некр.)

4-й уровень

Предсказание [divination] (прориц., ритуал)

*Призыв духа аберрации [summon aberration] * (выз.)*

*Призыв духа конструкта [summon construct] * (выз.)*

*Призыв духа элементаля [summon elemental] * (выз.)*

6-й уровень

*Потусторонний облик Таши [Tasha's otherworldly guise] * (преобр.)*

*Призыв духа исчадия [summon fiend] * (выз.)*

7-й уровень

*Сон синей вуали [dream of the blue veil] * (выз.)*

9-й уровень

*Клинок разрушения [blade of disaster] * (выз.)*

Формулы заговоров

3-й уровень, умение волшебника

Вы записали в свою книгу заклинаний набор тайных формул, которые вы можете использовать, чтобы сформулировать заговор в уме. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете свериться с этими формулами в своей книге заклинаний и заменить один известный вам заговор волшебника на другой заговор из списка заклинаний волшебника.

Магические традиции

На 2-м уровне волшебник получает умение «Магическая традиция», которое предлагает вам выбор подкласса. Для выбора подкласса вам доступны следующие варианты: орден писцов или песнь клинка.

Орден писцов

> Магия это здорово и все такое, но вы нюхали книгу?
>
> ТАША

Магия книг — именно так многие называют волшебство. Это название вполне уместно, если учитывать, сколько времени волшебники проводят с книгами, описывая теории о природе магии. Очень редко можно встретить волшебника, странствующего без книг и свитков, торчащих из сумок. Сами же волшебники готовы пойти на многое, чтобы дотянуться до собрания древних знаний.

Среди волшебников орден писцов считается наиболее «книжным». Он выглядит по-разному в различных мирах, однако его главная миссия остается неизменной: записывать магические открытия, чтобы магическое искусство могло процветать. Хотя все волшебники ценят книги заклинаний, писцы из ордена писцов магически пробуждают свои книги заклинаний, превращая их в верных спутников. Любые волшебники изучают книги, но только волшебники-писцы говорят с ними!

Волшебное перо

2-й уровень, умение ордена писцов

Бонусным действием вы можете магическим образом создать Крошечное перо в своей свободной руке. Это перо обладает следующими свойствами:

- Перо не требует чернил. Когда вы пишете им, перо само создает чернила выбранного вами цвета на поверхности письма.

Человек-волшебник ордена писцов

- Время, которое вы должны потратить, чтобы скопировать заклинание в свою книгу заклинаний, равно 2 минутам за каждый уровень заклинания, если вы используете это перо для записи заклинания.
- Вы можете стереть всё, что вы писали этим пером, если вы взмахнёте пером над текстом, потратив бонусное действие, при условии, что текст находится в пределах 5 футов от вас.

Это перо исчезает, если вы используете это умение повторно или умираете.

Пробуждённая книга заклинаний

2-й уровень, умение ордена писцов

Используя специально подготовленные чернила вместе с древними практиками, передающимися в ордене, вы пробуждаете в своей книге заклинаний магическое сознание.

Пока вы держите в руках эту книгу, она даёт вам следующие преимущества:

- Вы можете использовать свою книгу в качестве магической фокусировки для ваших заклинаний волшебника.
- Когда вы накладываете заклинание волшебника, используя ячейку заклинания, вы можете временно изменить тип урона этого заклинания на тип урона другого заклинания, которое имеется

в вашей книге заклинаний, так как сама книга магическим образом изменяет формулу заклинания. Второе заклинание должно быть того же уровня, что и ячейка заклинания, которую вы используете.
- Когда вы накладываете заклинание волшебника в качестве ритуала, вы можете использовать нормальное время накладывания заклинания, не добавляя 10 минут. Использовав это умение, вы не сможете применить его повторно пока не окончите продолжительный отдых.

При необходимости вы можете заменить книгу во время короткого отдыха, используя волшебное перо для рисования магической печати на пустой книге или магической книге заклинаний, на которую вы настроены. По окончанию отдыха сознание вашей книги заклинаний призывается в новую книгу, после чего оно превращает новую книгу в вашу книгу заклинаний со всеми заклинаниями в ней. Если ваша старая книга заклинаний всё ещё существует, заклинания исчезают с её страниц.

Пробуждение разума

6-й уровень, умение ордена писцов

Вы способны вызывать силу разума вашей пробуждённой книги заклинаний. Бонусным действием, пока книга находится при вас, вы можете проявить разум книги заклинаний в качестве Крошечного призрачного объекта, парящего в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах 60 футов от вас. Это проявление нематериально и не занимает само пространство. Оно излучает тусклый свет на расстоянии 10 футов. Оно выглядит как призрачная книга, поток текста или как учёный из прошлого (по вашему выбору).

Пока разум проявляет себя, он может слышать и видеть, а также обладает тёмным зрением в пределах 60 футов. Разум может телепатически делиться с вами тем, что он видит и слышит (никаких действий не требуется).

Каждый раз, когда вы накладываете заклинание волшебника в свой ход, вы можете наложить его таким образом, словно вы находитесь в месте, где располагается пробуждённый разум, и используете его чувства. Вы можете делать это количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Бонусным действием вы можете приказать пробуждённому разуму переместиться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое можете видеть либо вы, либо разум. Он может проходить сквозь существ, но не объекты.

Пробуждение разума прерывается, если он находится на расстоянии более 300 футов от вас, если на него накладывают заклинание *рассеивание магии [dispel magic]*, если пробуждённая книга заклинаний будет уничтожена, если вы умираете или если вы освобождаете разум бонусным действием.

После того, как вы пробуждаете разум, вы не можете сделать это вновь, пока не окончите продолжительный отдых или не потратите ячейку заклинаний любого уровня на повторное использование этого умения.

Мастер скриптория

10-й уровень, умение ордена писцов

Каждый раз, когда вы оканчиваете продолжительный отдых, вы можете создать один магический свиток, прикоснувшись волшебным пером к пустому листу бумаги или пергамента, что скопирует одно ваше заклинание из пробуждённой книги заклинаний на этот магический свиток. Книга заклинаний должна быть в пределах 5 футов от вас, когда вы создаёте свиток.

Выбранное заклинание должно быть 1-го или 2-го уровня, а его время накладывания должно равняться 1 действию. Как только заклинание оказывается на свитке, сила этого заклинания увеличивается, и оно считается на 1 уровень выше изначального. Действием вы можете наложить заклинание из этого свитка, просто прочитав его. Свиток непонятен никому, кроме вас. Заклинание исчезает со свитка, когда вы накладываете его или когда заканчиваете следующий продолжительный отдых.

Вы очень искусны в создании свитков заклинаний, описанных в главе 7 *«Руководства Мастера»*. Золото и время, необходимое на создание таких свитков заклинаний, снижается вдвое, если вы используете волшебное перо.

Единство со словом

14-й уровень, умение ордена писцов

Ваша связь с пробуждённой книгой заклинаний настолько сильна, что ваша душа переплелась с ней. Пока ваша книга заклинаний при вас, вы совершаете все проверки Интеллекта (Магия) с преимуществом, так как книга заклинаний помогает вам вспоминать сведения о магии.

Кроме того, если вы получаете урон, пока разум вашей книги заклинаний проявлен, вы можете реакцией освободить разум книги и избежать этого урона благодаря магии книги. Затем бросьте 3к6. Из книги заклинаний временно исчезают заклинания по вашему выбору, суммарный уровень которых должен быть равен результату броска или выше. Например, если вы получили значение 9, то из книги исчезают заклинания, чей суммарный уровень не менее 9, то есть вы можете потерять одно заклинание 9 уровня, три заклинания 3 уровня или любую другую комбинацию. Если в книге недостаточно заклинаний, чтобы покрыть эту стоимость, ваши хиты опускаются до 0.

Кроме того, вы теряете способность накладывать исчезнувшие заклинания, пока не окончите 1к6 продолжительных отдыхов, даже при условии, что вы найдёте их в свитках или другой книге заклинаний. После окончания необходимого количество отдыхов заклинания вновь появляются в вашей книге заклинаний.

После того, как вы использовали реакцию таким образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых.

Песнь клинка

> Сталкиваясь с нескончаемым наплывом магических возможностей, многие волшебники страдают от кризиса идентичности. Некоторые преодолевают, некоторые ломаются, а некоторые становятся мече-бардами
>
> ТАША

Певцы клинка совершенствуются в магической традиции, состоящей из фехтования и танцы. Изначально созданная эльфами, эта традиция была принята неэльфийскими волшебниками, почитающими и распространяющими эльфийские традиции.

В бою певец клинка использует ряд сложных, но элегантных манёвров, отражающих возможный урон и позволяющих использовать магию для разрушительных атак и ловкой защиты. Многие из тех, кто наблюдал за работой певца клинка, вспоминают это зрелище как одно из самых прекрасных событий в своей жизни — великолепный танец под аккомпанемент поющего клинка.

Тренировка войны и песни

2-й уровень, умение песни клинка

Вы получаете владение лёгкими доспехами и одним видом одноручного рукопашного оружия по вашему выбору.

Вы также получаете владение навыком Выступление, если вы им ещё не владеете.

Песнь клинка

2-й уровень, умение песни клинка

Вы можете использовать тайную эльфийскую магию, называемую песнью клинка, при условии, что вы не носите средних или тяжёлых доспехов и не используете щит. Песнь наделяет вас сверхъестественной скоростью, ловкостью и сосредоточенностью.

Вы можете бонусным действием начать песнь клинка, которая продлится 1 минуту. Она прервётся раньше, если вы окажетесь недееспособным, наденете средний или тяжёлый доспех, щит или воспользуетесь обеими руками, чтобы совершить атаку оружием. Вы также можете прервать песнь клинка в любой момент (для этого не требуется действий).

Пока вы исполняете песнь клинка, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус к КД, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).
- Ваша скорость ходьбы увеличивается на 10 футов.
- Вы совершаете проверки Ловкости (Акробатика) с преимуществом.
- Вы получаете бонус к спасброскам Телосложения, совершаемым для поддержки концентрации на заклинании. Бонус равен вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Вы можете использовать это умение подобным образом количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Дополнительная атака

6-й уровень, умение песни клинка

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной. Кроме того, вы можете наложить один из своих заговоров вместо одной из этих атак.

Песнь защиты

10-й уровень, умение песни клинка

Вы можете направить свою магию на поглощение урона, пока длится ваша песнь клинка. Когда вы получаете урон, вы можете реакцией потратить одну ячейку заклинаний и уменьшить получаемый вами урон на уровень потраченной ячейки, умноженный на пять.

Песнь победы

14-й уровень, умение песни клинка

Пока длится песнь клинка, вы добавляете модификатор Интеллекта (минимум +1) к урону от своих рукопашных атак оружием.

Дроу и высший эльф — певцы клинка

Черты

В данном разделе представлены новые черты для тех групп, которые предпочитают пользоваться чертами, в алфавитном порядке.

Адепт метамагии

Требование: «Использование заклинаний» или «Магия договора»

Вы научились управлять заклинаниями собственной волей, чтобы изменять их действие:

- Вы узнаёте два варианта метамагии по вашему выбору из класса чародея. Вы можете использовать только один вариант метамагии для изменения заклинания, когда вы его накладываете, если только описание метамагии не говорит об обратном. Каждый раз, когда вы достигаете уровня и получаете умение «Увеличение характеристик», вы можете заменить одну из этих метамагий на другую из класса чародея.
- Вы получаете 2 единицы чародейства для траты их на метамагию (эти единицы добавляются к любым единицам чародейства, которые вы получили из других источников, но могут быть использованы только для метамагии). Вы восстанавливаете все использованные единицы чародейства после окончания продолжительного отдыха.

Адепт таинств

Требование: «Использование заклинаний» или «Магия договора»

Изучая оккультные знания, вы узнаёте одно из таинственных воззваний из класса колдуна по вашему выбору. Вашей заклинательной характеристикой для этого воззвания может быть Интеллект, Мудрость или Харизма (вы выбираете, когда берёте эту черту). Если у воззвания имеется требование любого вида, то вы можете выбрать это воззвание, только если вы колдун, который соответствует этому требованию.

Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете заменить воззвание другим из класса колдуна.

Затронутый тенью

Ваше взаимодействие с магией Царства Теней изменило вас, даровав вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Вы узнаёте заклинание *невидимость [invisibility]* и одно заклинание 1-го уровня по вашему выбору. Заклинание 1-го уровня должно принадлежать школе Иллюзии или Некромантии. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний без затрат ячеек заклинаний. Как только вы накладываете любое из этих заклинаний подобным образом, вам необходимо закончить продолжительный отдых, чтобы наложить это заклинание подобным образом вновь. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любые ячейки заклинаний, которая у вас есть. Базовой характеристикой для этих заклинаний является та, которую вы увеличили данной чертой.

Адепт таинств

Затронутый феями

Ваше взаимодействие с магией Страны Фей изменило вас, даровав вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Вы узнаёте заклинание *туманный шаг [misty step]* и одно заклинание 1-го уровня на ваш выбор. Заклинание 1-го уровня должно принадлежать школе Прорицания или Очарования. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний без затрат ячеек заклинаний. Как только вы накладываете любое из этих заклинаний подобным образом, вам необходимо закончить продолжительный отдых, чтобы наложить это заклинание подобным образом вновь. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любые ячейки заклинаний, которая у вас есть. Базовой характеристикой для этих заклинаний является та, которую вы увеличили данной чертой.

Знаток огнестрельного оружия

Ваша рука быстра, а глаз остр, когда вопрос касается огнестрельного оружия, именно это и дарует вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение огнестрельным оружием (см. раздел «Огнестрельное оружие» в *«Руководстве Мастера»*).
- Вы игнорируете свойство «перезарядка» у огнестрельного оружия.
- Наличие противника в пределах 5 футов от вас не накладывает помехи на ваши броски дальнобойных атак.

Крушитель

Вы практиковались в искусстве сокрушения врагов, что даёт вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы или Телосложения на 1 при максимуме 20.
- Один раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой, которая наносит дробящий урон, вы можете переместить цель на 5 футов в свободное пространство при условии, что цель больше вас не более чем на один размер.
- Когда вы совершаете критический удар, который наносит дробящий урон существу, броски атаки по этому существу совершаются с преимуществом до начала вашего следующего хода.

Отравитель

Вы можете изготавливать и применять смертельные яды, получая следующие преимущества:

- Когда вы совершаете бросок урона для нанесения урона ядом, он игнорирует сопротивление урону ядом.
- Вы можете наносить яд на оружие или боеприпасы бонусным действием, а не действием.
- Вы получаете владение инструментами отравителя, если вы ими ещё не владеете. За один час работы с помощью инструментов отравителя, расходуя материалы на 50 зм, вы можете создать количество доз сильнодействующего яда, равное вашему бонусу мастерства. После нанесения этого яда на оружие или боеприпасы яд сохраняет свою силу в течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не попадете атакой этим оружием или боеприпасами. Когда существо получает урон от отравленного оружия или отравленных боеприпасов, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе получит 2к8 урона ядом и станет отравленным до конца вашего следующего хода.

Посвящённый в боевое искусство

Требование: владение воинским оружием

Ваши боевые тренировки помогли вам разработать особый стиль боя. Теперь вам известен один вариант боевого стиля по вашему выбору из класса воина. Если вам уже известен боевой стиль, то вы должны выбрать стиль, отличный от вашего.

Каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня и получаете умение «Увеличение характеристик», вы можете заменить боевой стиль от этой черты на другой из класса воина, который вы не знаете.

Посвящённый в изобретательство

Вы обучились некоторым изобретательским хитростям:

- Вы узнаёте один заговор по вашему выбору из списка заклинаний изобретателя и вы узнаёте одно заклинание 1-го уровня по вашему выбору из этого же списка. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Интеллект.
- Вы можете накладывать заклинание 1-го уровня, которое вы узнали от этой черты, без использования ячеек заклинаний и должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использоваться этой чертой. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые ячейки заклинаний, которые у вас имеются.
- Вы получаете владение одним из инструментов ремесленника по вашему выбору и можете использовать этот инструмент в качестве заклинательной фокусировки для любого заклинания, которое вы накладываете, используя Интеллект в качестве базовой характеристики.

Пронзатель

Вы достигли пронизывающей точности в бою, что даёт вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1 при максимуме 20.
- Один раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой, которая наносит колющий урон, вы можете перебросить одну из костей урона, и должны использовать новый результат.
- Когда вы наносите критический удар, причиняющий колющий урон существу, вы можете бросить одну дополнительную кость урона и добавить выпавшее значение к колющему урону, наносимому ударом.

Рубака

Вы узнали, где необходимо резать, чтобы получить наилучшие результаты, что даёт вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашей Силы или Ловкости на 1 при максимуме 20.
- Один раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой, которая наносит рубящий урон, вы можете уменьшить скорость цели на 10 фт. до начала вашего следующего хода.
- Когда вы наносите критический удар, причиняющий рубящий урон существу, вы тяжело раните цель. До начала вашего следующего хода цель совершает все свои броски атак с помехой.

Телекинетик

Вы научились передвигать вещи силой своего разума, что даёт вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Вы узнаёте заговор *волшебная рука [mage hand]*. Вы можете накладывать его без вербальных или соматических компонентов, и вы можете делать призрачную руку невидимой. Если вы уже знаете этот заговор, то его дистанция увеличивается на 30 футов, когда вы его накладываете. Базовой характеристикой этого заклинания является та, которую вы увеличили данной чертой.
- Бонусным действием вы можете попытаться телекинетически толкнуть одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Когда вы это делаете, цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл 8 + ваш бонус мастерства + модификатор характеристики, которую вы увеличили данной чертой), иначе будет перемещена на 5 футов к вам или от вас. Существо может добровольно провалить этот спасбросок.

Телепат

Вы пробуждаете способность мысленно связываться с другими существами, что даёт вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы на 1 при максимуме 20.
- Вы можете телепатически общаться с любым существом, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Ваши телепатические высказывания произносятся на языке, который вы знаете, и существо понимает вас, только если оно знает этот язык. Ваше общение не даёт существу возможность отвечать вам телепатически.
- Вы можете наложить заклинание *обнаружение мыслей [detect thoughts]* без использования ячеек заклинания или компонентов, и вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить его снова подобным образом. Базовой характеристикой этого заклинания является та, которую вы увеличили данной чертой. Если у вас есть ячейки заклинаний 2-го уровня или выше, вы можете накладывать это заклинание, используя эти ячейки.

Шеф-повар

Время, потраченное на овладение кулинарным искусством, окупилось, предоставив вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение вашего Телосложения или Мудрости на 1 при максимуме 20.
- Вы получаете владение инструментами повара, если вы ими ещё не владеете.
- Во время короткого отдыха вы можете приготовить особую еду при условии, что у вас есть необходимые ингредиенты и инструменты повара под рукой. Вы можете приготовить достаточно пищи для количества существ, равного 4 + ваш бонус мастерства. В конце короткого отдыха любое существо, которое съедает эту пищу и тратит одну или несколько костей хитов, чтобы восстановить хиты, дополнительно восстанавливает 1к8 хитов.
- За один час работы или по окончании продолжительного отдыха вы можете заготовить количество порций еды, равное вашему бонусу мастерства. Эти особые порции съедобны в течение 8 часов после приготовления. Существо может бонусным действием съесть одну из этих порций, чтобы получить количество временных хитов, равное вашему бонусу мастерства.

Эксперт в навыке

Вы отточили своё мастерство в использовании определённых умений, что даёт вам следующие преимущества:

- Увеличьте значение одной вашей характеристики по вашему выбору на 1 при максимуме 20.
- Вы получаете владение одним навыком на ваш выбор.
- Выберите один навык, которым вы владеете. Вы получаете компетентность в этом навыке, что означает, что ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, использующих этот навык. Вы не можете выбрать навык, бонус мастерства для которого уже удвоен таким умением, как «Компетентность».

Сидя верхом на единороге, бард-телепат вдохновляет союзного волшебника

Группа волшебников вверяет себя своей покровительнице — Таше, королеве ведьм

Глава 2

Покровители группы

Каждая группа искателей приключений связана вместе как заданиями, которые герои выполняют, так и опасностями, с которыми они сталкиваются. Для этого глава предлагает ещё один способ скрепить отряд вместе — покровителей группы. Покровители являются сильным связующим элементом — это личность или организация, которые объединяют отряд в команду ради служения высокой цели. Покровитель группы может помочь задать тон всей кампании вашего отряда. Например, история группы, чьим покровителем является учебное заведение, скорее всего, будет отличаться от истории группы, работающей на военных. Покровитель может влиять на отношения персонажей, их предыстории и те опасности, с которыми сталкивается группа.

Во время создания персонажа каждый игрок имеет возможность сплести нити связей между своим персонажем и другими членами своего отряда. Вместо создания сети устоявшихся отношений (или в дополнение к этому) игроки вместе с Мастером могут выбрать себе покровителя. Если вы хотите быть своим собственным покровителем, смотрите раздел «Будьте своим собственным покровителем» в конце главы.

Как работают покровители?

В следующих разделах представлены несколько вариантов покровителей групп. Описание каждого покровителя включает в себя тип организации, представляющей его, привилегии, получаемые от покровительства, а также задания, которые покровитель поручает группе искателей приключений.

С помощью Мастера вы можете адаптировать покровителей под конкретные учреждения в мире вашей кампании или создать свои собственные организации на основе этих покровителей. Например, покровитель группы из гильдии может представлять Арфистов или Жентарим из Забытых Королевств, гильдию искателей приключений «Вершина утёса» из Эберрона или Лигу Охранников Караванов из вашего домашнего сеттинга. А возможно, целям отряда лучше соответствует преступный синдикат, вооружённые силы или другая категория покровителей. Выберите покровителя, который лучше всего подходит для вашего отряда, и приключения, в которое вы отправляетесь.

Помощь группе

Наличие покровителя группы даёт искателям приключений общую цель, которая за счёт наставлений и поощрений вдохновляет их стать сплочённее. В результате такого объединения каждый член отряда может даровать преимущество на проверку способности, бросок атаки или спасбросок другому члену отряда. Чтобы осуществить это, персонаж и выбранная им цель должны быть в состоянии видеть или слышать друг друга, и ни один из них не должен быть недееспособен. Как только член группы дарует преимущество другому таким образом, он не может сделать это повторно, пока не закончит продолжительный отдых.

Привилегии

За ваше служение покровитель даёт вам ряд привилегий. Они варьируются от стандартных деловых договоренностей, таких как стабильная заработная плата и доступ к услугам персонала, до экстраординарных благ, таких как аудиенция с влиятельными личностями или послабления в определённых законах. Конкретные привилегии представлены в описании каждого покровителя группы.

Мастер не должен ограничиваться предоставлением только тех привилегий, которые отмечены в описании покровителя группы. Покровители дают искателям приключений доступ к решениям и поддержке, которых у них не было бы в противном случае, и покровитель может использовать разнообразные ресурсы, чтобы руководить своими подопечными и готовить их к большим приключениям.

Задания

Покровитель вашей группы время от времени предлагает вам задание — миссию, которая может послужить трамплином для нового приключения. Финальное решение о том, как вы ответите на требования покровителя, принимать вам, и что-то интересное может случиться именно из-за того, что вы решили отказаться от предложенного задания.

Даже малоактивный покровитель может значительно мотивировать вашу группу. Возможно, вы ищете приключений, основанных на том, что нравится вашему покровителю, возможно, чтобы заслужить статус и награды в вашей организации. Например, академия не будет организовывать специальные миссии, а предложит вам охоту за древними артефактами и будет вознаграждать вас за возвращение каждого из них. Вы вольны самостоятельно планировать свою судьбу, в то же время позволяя покровителю формировать характер группы и приключения, в которые вы отправляетесь.

Примеры покровителей

Вот некоторые из наиболее вероятных покровителей для группы искателей приключений. Они представлены в алфавитном порядке и могут послужить вам вдохновением для создания своих собственных покровителей:

- Академия
- Аристократ
- Верховная власть
- Вооружённые силы
- Гильдия
- Древнее существо
- Преступный синдикат
- Религиозный орден

Академия

Начинающие волшебники, планирующие магическое обучение, серьёзно подумайте об обучении у наставника. Я знаю личей, которые всё ещё выплачивают свои образовательные кредиты.

ТАША

Тайны мира неисчислимы, но вы изо всех сил стремитесь их разгадать. Как агенты академии, вы стремитесь разгадать тайны существования и более сложные загадки за его пределами.

В своей работе вы соприкасаетесь плечом к плечу с мудрейшими в стране, путешествуете по местам, о которых слагаются мифы, и открываете истины, которые невозможно себе представить. Отрицая невежество, вы преследуете удивительные видения и бесконечно открываете новые факты. Неизвестные существа, алчные мертвецы и завистливые соперники мешают вашей работе, но в погоне за знаниями риск не бывает слишком большим.

Типы академий

Любое собрание учёных и искателей истины может функционировать как академия. Как правило, академия объединяет сеть образованных людей, позволяя им делиться своими знаниями, продолжать исследования и поддерживать общие цели. Передача мудрости следующему поколению является частью мандата академии, но её члены находят возможности для проведения обширных исследовательских экспедиций: в конце концов, только на практике можно укрепить библиотечные знания. Фокус академии может быть широким или единичным, художественным или научным, мирским или магическим. Академия старается глубоко вникнуть в каждую тему с потенциалом для исследования или развивать её изучение.

Вы можете самостоятельно выбрать тип учреждения, с которым вы связаны, из таблицы «Тип академии».

Парочка волшебников прохлаждается, пока их одноклассники практикуют магию в тайном анклаве

Тип академии

к6	Типы академий
1	**Школа-интернат**. Студенты и преподаватели наслаждаются семейными отношениями в автономном кампусе.
2	**Тайный анклав.** Объединённые передовой магической наукой, резиденты анклава жаждут секретов, реагентов и предметов.
3	**Тайный монастырь.** Нестареющие тайны остаются в центре внимания и скурпулёзно изучаются в этом месте.
4	**Элитный институт.** Беспощадный колледж науки или искусства принимает только сливки общества или очень талантливых.
5	**Хранилище тайн.** Тайная организация стремится сохранить или искоренить все знания об определенной истине.
6	**Музей сновидений.** Магическая связь или общие сновидения объединяют сообщество специалистов широкого профиля.

Привилегии академии

Вы получаете следующие привилегии, если покровителем вашей группы является академия.

Документация. Каждый член вашей группы имеет удостоверение, обозначающее вашу принадлежность к академии. Эта ассоциация имеет влияние в научных или художественных кругах. Академия также обеспечивает документацию, рекомендательные письма и проездные документы, если это требуется для вашей работы. Такие документы предоставляют вам особый статус, например, доступ в запретные районы или нейтральное положение в зоне боевых действий. Однако такое отождествление не всегда является благом. В стране, которую часто грабят чужеземцы, ваши документы могут охарактеризовать вас как грабителей более высокого ранга.

Исследование. Исследования — это часть работы группы, но ваш покровитель располагает обильными ресурсами, чтобы помочь вам. Вы можете попросить об одолжении, чтобы делегировать работу по исследованию знаний (деятельность во время простоя, описанная в *«Книге игрока»* и *«Руководстве Занатара обо всём»*) коллеге, контакту, библиотекарю или научному сотруднику. Вы несёте ответственность за покрытие расходов, понесённых в рамках этого исследования, а Мастер определяет его успех или неудачу.

Компенсация. Академия оплачивает работу, которую вы выполняете от её имени. Характер вашей работы влияет на вашу компенсацию. В среднем, академия платит каждому члену вашей группы по 1 зм в день, или достаточное количество монет, для поддержания скромного образа жизни. Кроме того, вы получаете награду (не менее 250 зм) за каждый артефакт или соответствующее открытие, которое вы приносите из своих приключений и жертвуете академии.

Обучение. Поскольку вы связаны с академией, вы получаете скидку на любое обучение, которым хотите заняться. Когда вы проходите обучение во время простоя (как описано в *«Книге игрока»* или *«Руководстве Занатара обо всём»*), вы платите половину обычной стоимости, при условии, что академия преподаёт этот предмет. Обучение языкам, музыкальным инструментам и другим навыкам также доступно по усмотрению Мастера. Кроме того, с помощью этого метода вы можете овладеть навыками История, Магия, Природа или Религия, как если бы вы изучали язык. Таким способом персонаж может овладеть только одним навыком.

Ресурсы. В академиях размещаются библиотеки, музеи, хранилища записей и учебные заведения, которые вы можете использовать для работы в будущем. Вы можете обратиться за помощью к преподавателям, чтобы получить доступ к ресурсам, недоступным для общественности — опасным реликвиям или магическим предметам, книгам заклинаний, снаряжению и тому подобному. Кроме того, вы можете проконсультироваться с преподавателями вашей академии в качестве экспертов в различных областях.

Контакт академии

То, насколько вы свободны в выборе своих миссий и как часто вы должны выполнять их от имени академии, во многом зависит от вашего места в иерархии учреждения. Будучи студентами, новыми преподавателями или вспомогательным персоналом, вы помогаете работе старшего преподавателя или всей кафедре. Если вы продвинулись дальше в своей карьере, у вас есть свои собственные цели и помощники, но вы всё равно берёте на себя задания для достижения целей уважаемых экспертов, деканов или академии в целом. В любом из этих случаев вашими отношениями с академией управляет конкретный контакт.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Контакт академии», чтобы определить, кто управляет отношениями между вами и академией.

Контакт академии

к6	Контакт
1	**Обеспокоенный чиновник**. Незаинтересованный секретарь передает вам письменную корреспонденцию от исключительно занятого или отстранённого старшего преподавателя
2	**Знаменитый инструктор.** Несмотря на толпы амбициозных помощников, знаменитый исследователь считает вас своим лучшим учеником.
3	**Иссохший библиотекарь.** Фантастически старый, считающийся умершим библиотекарь даёт вам задания на абонементном столе, который он никогда не покидает.
4	**Влюблённый турист.** Кокетливый приглашённый учёный воспринимает каждый ваш доклад и пожертвованное открытие как личный подарок.
5	**Спектральный фрагмент.** Призрачная часть коллекции академии вынуждает вас завершить своё секретное исследование.
6	**Удалённый наблюдатель.** Таинственный спонсор поощряет ваши исследования со стороны, чтобы не привлекать внимание гнусных сил, внедрённых в бюрократию академии.

Помощники академии

Если вашим покровителем является академия, то вы, скорее всего, занимаетесь научной деятельностью или поддерживаете кого-то, кто это делает. Подумайте о том, чтобы стать перспективным студентом или новым членом факультета. И хотя у вас есть скромная нагрузка на курс, с которой вы справляетесь за кулисами (или с помощью любого из различных видов деятельности во время простоя), ваши основные интересы состоят в помощи вашему контакту в его исследованиях. В качестве альтернативы вы можете содействовать академии другим способом, возможно, связанным с безопасностью или финансированием.

Таблица «Роли помощника академии» содержит рекомендации по функциям, которые вы выполняете в академии, и предыстории, часто ассоциируемые с каждой ролью.

Роли помощника академии

Роль	Предыстории
Студент	Беспризорник, Благородный, Гильдейский ремесленник, Мудрец, Прислужник, Чужеземец
Садовник	Беспризорник, Отшельник, Солдат, Чужеземец, Шарлатан
Профессор	Артист, Благородный, Мудрец, Народный герой, Прислужник
Исследователь	Гильдейский ремесленник, Мудрец, Отшельник, Прислужник, Шарлатан
Финансист	Беспризорник, Благородный, Моряк, Преступник
Эксперт-докладчик	Любая

Задания академии

Фокус ваших исследований и исследований академии определяет задания, которые вы выполняете. Учёные изо всех сил стараются быть на шаг впереди своих конкурентов, что заставляет большинство из них относиться с подозрением — даже враждебно — к другим интеллектуалам. Помимо конкурентов в своей профессии, учёные сталкиваются с вызовами со стороны своих подданных (будь то представители потерянных цивилизаций или магические существа) или подозрительных антиинтеллектуалов. Не все хотят быть предметом научного исследования или думают, что разгадывание мировых тайн действительно важно.

В таблице «Задания академии» описаны варианты усилий, которые вам необходимо приложить чтобы выполнять рабочие или учебные задания.

Задания академии

к6	Задание
1	**Аберрантная зоология.** Вы организуете экспедиции, чтобы документировать, ловить и описывать существ, не поддающихся описанию естественными законами.
2	**Арканодинамика.** Вы исследуете аспекты магии, являющиеся основой мироздания, исследуете магические потоки, связывающие всё вокруг, и ищете способы обуздать её узы.
3	**Запретная история.** Вы раскрываете утерянные истины самых тёмных веков мира, выискивая историю целенаправленно скрытых или запретных эпох.
4	**Криптогеография.** Вы ищете доказательства существования скрытых земель или того, что мир устроен не так, как принято считать.
5	**Реставрационный антикварианизм.** Вы ищете следы, ведущие к украденным артефактам, а затем возвращаете их законным владельцам.
6	**Эволюционное божество.** Вы осмеливаетесь исследовать то, что не должен знать ни один смертный: происхождение божественности.

Аристократ

Есть одна бандитская поговорка, которую я всё время забываю, — что-то вроде: «те, кто трётся о деньги, ближе всех, когда приходят коллекторы».

Я не помню подробностей, но, похоже, это применимо и здесь.

Таша

Ваша группа служит в угоду члену знати. Движимый деньгами, властью и политикой, ваш покровитель использует вашу группу для осуществления своих планов, не пачкая рук, или, возможно, он посылает вас во дворцы своих врагов в качестве посланников мира. В обмен на верность и благоразумие ваш покровитель становится могущественным союзником, чья благосклонность дарует гораздо больше, чем просто золотые монеты.

Типы аристократов

От глав интригующих купеческих семей до бессмертных королей-чародеев, каждый член аристократии обладает определённой долей богатства и власти — и они желают большего. Правители баронства могут бороться за то, чтобы вернуть себе прежнее влияние, в то время как новый глава деловой династии может попытаться расширить своё состояние до новых горизонтов. Объединившись с такими покровителями, вы получите огромную выгоду от плодов их честолюбия.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Типы аристократов», чтобы определить, какому дворянину вы служите.

Типы аристократов

к6	Аристократы
1	**Местный лорд.** Убеждённый в том, что власть и престиж не за горами, этот мелкий лорд хватается за любую возможность подняться по служебной лестнице.
2	**Гениальный торговец.** Репутация, богатство и власть — неразличимые понятия для главы семьи с мировым бизнесом.
3	**Кочевой принц.** Ничто так не привлекает этого принца, как сокровища. Его разросшиеся торговые караваны тянутся за его паланкином насколько хватает глаз.
4	**Двуликий делец.** Предводитель знатной семьи отвернулся от своего народа, тайно выступая против своего сеньора из личных корыстных или этических соображений.
5	**Амбициозный предприниматель.** Этот предприниматель является единственным наследником огромного состояния и ищет союзников, чтобы расширить своё богатство в новом предприятии на международной, глобальной или планарной арене.
6	**Будущий правитель.** Этому молодому дворянину суждено править, но в настоящее время его капризы непостоянны и опасны.

Аристократические привилегии

Вы получаете следующие привилегии, если покровителем вашей группы является аристократ.

Зарплата. Ваша работа под покровительством аристократа приносит доход в размере 1 зм в день, или достаточно для поддержания скромного образа жизни. По усмотрению Мастера ваша зарплата увеличивается или уменьшается в зависимости от характера аристократа, типа работы и её продолжительности.

Иммунитет. До тех пор, пока вы остаётесь в милости у аристократа, вы практически невосприимчивы к законодательному преследованию в сфере влияния этого покровителя. Во время исполнения своих приказов вы обладаете большой свободой действий в принятии решений, и закон не является для вас препятствием. Однако совершение серьёзных преступлений — особенно, если они не связаны с выполнением приказа или не являются необходимыми — это верный способ потерять благосклонность вашего покровителя.

Расходы. Ваш покровитель возмещает вам чрезвычайные расходы, понесённые в рамках вашей работы. Вы обязаны отчитываться о своих расходах и должны объяснить любые внеплановые траты, но обычные поездки, обычное оборудование и повседневные услуги не привлекают особого внимания.

Роскошь. Ваш покровитель соизволит принять вас в своём доме или в других роскошных апартаментах на короткий период в качестве награды за хорошо выполненную работу. Такое пребывание обычно длится не более двух недель в году, в течение которых вы поддерживаете аристократический образ жизни бесплатно. Вы должны защищать жилище при необходимости, но в основном у вас есть время на то, чтобы расслабиться как вам заблагорассудится. Однако бедные (или откровенно деструктивные) гости редко получают приглашения остановиться здесь ещё раз.

Лесной эльф, аристократ

Контакт аристократа

За некоторым исключением, аристократы предпочитают, чтобы кто-то другой занимался общением с наёмной прислугой. В результате вы общаетесь с посредником, который служит связующим звеном в ваших отношениях с покровителем.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Контакт аристократа», чтобы определить, кто служит доверенным лицом вашего покровителя.

Контакт аристократа

к6	Контакт
1	**Общий контакт.** Слуга с амбициями в отношении титула работает посредником для вашего покровителя.
2	**Профессионал.** Рассудительный советник или управляющий предприятием вашего покровителя отправляет вас обеспечивать безопасность своего безрассудного работодателя.
3	**Семейный миротворец.** Наивный аристократ, назначенный вашим покровителем, желает вашей помощи в поддержании мира между капризными членами семьи, что не входит в приоритет вашего покровителя.
4	**Тесная связь.** Доверенное лицо или любовник вашего покровителя, рождённый простолюдином, направляет вас в создании обстоятельств, способствующих наилучшим интересам благородной семьи.
5	**Изгнанный инсайдер.** Отверженный дворянин, пользующийся благосклонностью вашего покровителя, работает с вами, чтобы защитить интересы своей семьи, несмотря на их изгнание.
6	**Постороннее лицо в семье.** Таинственная сущность манипулирует состоянием знатной семьи. Через вашего покровителя она нанимает вас, чтобы помочь вести избранную семью по многовековому пути.

Слуги аристократа

Аристократы ищут агентов, преследующих деловые, политические, криминальные или личные цели. В свою очередь, вы можете служить аристократу просто за зарплату или получить доступ к определённым инструментам, информации или политическому влиянию. Или вы могли бы быть младшим членом семьи, рождённым, чтобы служить воле главы семьи. Независимо от ваших навыков или социального положения, аристократические покровители с достаточной дальновидностью и воображением находят применение агентам из любого окружения.

Таблица «Роли слуг аристократов» предлагает различные роли, которые вы можете играть в повестке дня аристократа, и предыстории, часто ассоциируемые с каждой ролью.

Роли слуг аристократов

Роль	Предыстории
Советник	Мудрец, Народный герой, Прислужник, Отшельник, Шарлатан
Телохранитель	Благородный, Народный герой, Преступник, Солдат, Чужеземец
Осведомитель	Артист, Беспризорник, Моряк, Преступник, Шарлатан
Домашний персонал	Артист, Беспризорник, Гильдейский ремесленник, Моряк, Солдат
Посыльный	Артист, Беспризорник, Моряк, Чужеземец, Шарлатан
Отпрыск семьи	Любая

Задания аристократа

Послание от вашего покровителя каждый раз предлагает разные миссии. Для одного задания вы выступаете в качестве посланника во время деликатных торговых переговоров; в следующем, вы отправляетесь в поход через горные перевалы, чтобы собрать излюбленный цветок для праздника. Враги бесконечны, и вчерашний союзник может стать завтрашней целью. Единственное, в чём можно быть уверенным, так это в разнообразии прихотей вашего покровителя и в том, что завтра их наверняка будет больше.

Задания аристократа

к6	Задание
1	**Благородный союз.** Вы работаете в нескольких благородных фракциях, чтобы объединить конкурирующие семьи.
2	**Прорыв в бизнесе.** Вы выслеживаете и встречаете нечто удивительное, что ваш покровитель считает ключом к своему финансовому благополучию.
3	**Саботаж соперника.** Вы врываетесь в предприятие или поместье вражеской знатной семьи и подрываете их политические или профессиональные дела.
4	**Потерянная родословная.** Вы ищете доказательства потерянной ветви в родословной благородной семьи или доказательства того, что люди не имеют благородной родословной.
5	**Происхождение дворянства.** Вы раскрываете тайную причину, по которой некоторые люди были возведены в благородный статус и как скоро они выполнят своё предназначение.
6	**Новое дворянство.** Вы воссоздаёте знаменательное событие, которое даровало сегодняшним знатным семьям их особое положение, позволив подняться новым дворянам.

Верховная власть

У меня никогда не было особого интереса к правлению, отчасти потому, что все титулы звучат так скучно. Но в словах «королева ведьм» есть прелесть, не правда ли?

ТАША

Правитель без союзников недолго остаётся правителем. Вы служите суверену — национальному деятелю или кому-то ещё — и работаете для достижения своих целей любой ценой.

Как агенты суверена, вы служите дипломатами или исполнителями, шпионами или посредниками, приносящими помощь или исполнителями правосудия. Вы работаете в рамках системы, чтобы поддержать статус-кво, или выходите за рамки закона, чтобы предотвратить войну или ещё что похуже. Политика, шпионаж и тайны — это данные вашего мира, так же как надежда и хрупкое обещание мира.

Типы верховной власти

В широком смысле слова верховная власть варьируется от главы правительства до лидера могущественного частного учреждения. Короли, вожди, султаны и раджи — это готовые варианты для могущественных личностей, которые покровительствуют группе приключенцев. Те, кто на пути к тому, чтобы стать такими личностями — напри-

мер, хитрые сенаторы, королевские наследники или влиятельные знаменитости — также подходят для роли суверена. Выбирая или создавая суверена для служения, подумайте, командует ли этот лидер правительственной организацией или другой фракцией. Хотя этот раздел предполагает, что ваш покровитель является главой страны или другого органа управления, он может контролировать мощное частное подразделение, культ личности или сложную экспедицию. Кроме того, подумайте о масштабах организации вашего покровителя. В то время как служба в качестве шпионов, участвующих в международных интригах, может привести к изменяющим мир эскападам, работа на мэра города с тяжёлой судьбой предполагает личную связь с местом и его людьми.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Типы верховной власти», чтобы определить, какого рода лидера вы обслуживаете.

Типы верховной власти

к6	Верховная власть
1	**Старейшина деревни.** Сморщенный глава общины проявляет себя как гражданский и нравственный лидер.
2	**Молодой дворянин.** Честолюбивый дворянин страстно стремится реформировать общество, чтобы привести его в соответствие с личным видением.
3	**Потерпевший кораблекрушение губернатор.** Отчаянный лидер борется, чтобы сохранить людям жизнь в дикой местности, к которой они совсем не подготовлены.
4	**Возвращение правителя.** Почитаемый вождь племени вернулся из мёртвых и пытается воскресить былую славу.
5	**Скрытая сила.** Таинственная фигура манипулирует лидером нации как марионеткой и направляет истинную повестку дня правительства.
6	**Истинный регент.** Законный наследник престола изо всех сил пытается отвоевать власть у идеального самозванца.

Привилегии верховной власти

Вы получаете следующие привилегии, если покровителем вашей группы является верховная власть.

Зарплата. Ваша работа под покровительством суверена приносит доход в размере 1 зм в день, или достаточно для поддержания скромного образа жизни. По усмотрению Мастера ваша зарплата увеличивается или уменьшается в зависимости от характера аристократа, типа работы и её продолжительности.

Иммунитет. До тех пор, пока вы остаётесь в милости у верховной власти, вы практически невосприимчивы к законодательному преследованию в сфере влияния этого покровителя. Во время исполнения своих приказов вы обладаете большой свободой действий в принятии решений, и закон не является для вас препятствием. Однако совершение серьезных преступлений — особенно если они не связаны с выполнением приказа или не являются необходимыми — это верный способ потерять благосклонность вашего покровителя.

Расходы. Ваш покровитель возмещает вам чрезвычайные расходы, понесённые в рамках вашей работы. Вы обязаны отчитываться о своих расходах и должны объяснять любые внеплановые траты, но обычные поездки, обычное оборудование и повседневные услуги не привлекают особого внимания.

Повелитель мерфолков

Элитный доступ. Находясь на службе у государя, вы имеете доступ к высшим слоям общества. С разрешения вашего покровителя вы можете получить доступ в залы власти, от национальных Капитолиев и военных штабов до дворянских поместий и сокровищниц государственных секретов. Вы также можете попросить, чтобы государь предоставил вам доступ к привилегиям своего положения, таким как доступ к дипломатическим приёмам или использованию королевской гвардии.

Контакт верховной власти

Вам может быть полезен прямой контакт с покровителем вашей группы. Он включает в себя аудиенции или тайные встречи с правителем, в зависимости от характера вашей работы. В качестве альтернативы суверен может намеренно держаться от вас на расстоянии, либо из-за своего плотного графика, либо для поддержания правдоподобного отрицания вашей работы. В таких случаях за вашими поручениями наблюдает советник или чиновник, выступая в качестве основного контакта между вами и сувереном.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Контакт верховной власти», чтобы определить, кто управляет отношениями между вами и королевской властью, если не непосредственно суверен.

Контакт верховной власти

к6	Контакт
1	**Близкий друг.** Друг или возлюбленный государя стремится помочь своему спутнику любым возможным способом.
2	**Главный шпион.** Агент разведки выполняет всю грязную работу, чтобы руки правителя оставались чистыми.
3	**Администратор.** Этот суровый бюрократ не согласен со многими политиками государя, но со всей серьезностью несёт верную службу.
4	**Исполнительный помощник.** Обязанности требовательного дворецкого или другого слуги в королевском доме намного превышают их титул.
5	**Посланник.** Находясь одной ногой на пенсии, любящий досуг посол говорит намёками и предложениями.
6	**Спектральное собрание.** Призрачный совет предыдущих регентов нации восстаёт, чтобы предотвратить бедствия.

Доверенные лица суверена

Вы служите государю из чувства национальной гордости, исходя из традиций или по своим собственным практическим соображениям. Потребности лидера потенциально вовлекают вас в политические интриги, придворные манёвры или навлекают угрозы со стороны врагов нации. Вы и ваш суверен решаете, является ли ваша работа публично признанной или совершенно секретной — а также то, что произойдёт во втором случае, если ваша работа будет раскрыта.

Таблица «Роли представителя верховной власти» предлагает способы, которыми вы могли бы служить по предыстории, часто ассоциируемые с каждой ролью.

Роли представителя верховной власти

Роль	Предыстории
Советник	Благородный, Мудрец, Народный герой, Прислужник, Солдат
Посол	Благородный, Гильдейский ремесленник, Моряк, Народный герой, Шарлатан
Секретный агент	Артист, Беспризорник, Преступник, Солдат, Шарлатан
Чемпион	Артист, Беспризорник, Гильдейский ремесленник, Моряк, Солдат
Шут	Артист, Беспризорник, Преступник, Шарлатан, Чужеземец
Наперсник	Любая

Задания верховной власти

Услуги, которые вы оказываете суверену, в значительной степени зависят от характера вашего покровителя группы и его нации. В то время как некоторые из ваших миссий связаны с официальными задачами — миссиями, выполняемыми от имени государя, другие могут быть секретными, что требует от вас строгого сохранения имени вашего покровителя в тайне. Политические соперники, враждебные страны и стихийные бедствия — всё это представляет опасность для суверенной нации. Однако правитель, сеющий хаос, издающий тиранические указы или ставящий под угрозу жизнь населения, скорее всего, будет побуждать восстания. В таких случаях агенты суверена должны будут решить, на чьей они стороне.

Таблица «Задания верховной власти» представляет несколько видов миссий, которые вы выполняете для своего покровителя.

Задания верховной власти

к6	Задания
1	**Международный шпионаж.** Вы пытаетесь украсть разведданные, национальные символы или супероружие у вражеской державы.
2	**Подорвать соперника.** Вы стремитесь ослабить или устранить соперника регента — возможно, генерала, верховного друида или дворянина, претендующего на трон.
3	**Избавиться от коррупции.** Вы помогаете государю реформировать правительство и избавиться от институциональных пороков.
4	**Ниспровергнуть вину.** Правитель оказывается втянутым в неловкое дело. Вы должны помочь этому делу исчезнуть без следа.
5	**Проверка наследника.** Вы испытываете наследника правителя, готов ли он занять трон.
6	**Отчаянная дипломатия.** Вы стремитесь заключить мир с силой или сущностью, которая может стереть вашу нацию с лица земли.

Вооружённые силы

Вся военная машина — варварская.

В нормальном мире конфликты разрешались бы состязаниями апокалиптической магии или драками на континентах между титаническими, подпитываемыми душой рептилиями. Ну, знаешь, более разумными вариантами.

ТАША

Ваша группа является командой солдат в более крупной военной организации и предназначена для выполнения боевых миссий или других опасных задач. Вы можете быть бандой наёмников, подразделением спецназа или отрядом регулярной пехоты. Возможно, вы защищаете население страны от монстров или ведёте тайные сражения после войны, которую все считают завершённой. Или же нация нуждается в военных силах на окраинах цивилизации, чтобы защищать границы и вести продвижение на новые территории.

Типы вооружённых сил

Вооружённые силы представляют собой разнообразные организованные отряды воинов. Они могут быть дисциплинированными полками постоян-

ной армии нации, флотом кораблей, состоящим из армады королевства, или опустошительной ордой воинов и магических созданий. Армия данного королевства может быть жестко упорядоченной силой или пропитанной кровью толпой.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Типы вооружённых сил», чтобы определить общий тип войск, которым вы служите.

Типы вооружённых сил

к6	Вооружённые силы
1	**Постоянная армия.** Постоянная армия служит высоко дисциплинированным и организованным стражем провинции или целого народа. Строгие уровни командования обеспечивают координацию между родами войск.
2	**Банда наёмников.** Как закалённые ветераны многочисленных конфликтов, наёмники служат работодателю за деньги, а не из чувства преданности.
3	**Экспедиционный отряд.** Этот тип вооружённых сил находится далеко от дома, сражаясь в тылу врага или проникая в дикие, необжитые земли. Отряд должен быть быстрым, самодостаточным и полагаться либо на дипломатию, либо на достаточную решительность, чтобы обеспечить своё собственное выживание.
4	**Орда.** Орда — это почти сила природы и недостаток в дисциплине она восполняет свирепостью. У неё нет жёсткой управляющей структуры, вместо этого она функционирует как иерархическая организация, состоящая из небольших армий. Командиры орды обязаны хранить верность более сильным лидерам, стоящих над ними вплоть до главнокомандующего.
5	**Планарные призывники.** Этот тип вооружённых сил сражается за часть космического пространства на дальних планах мультивселенной или борется против внепланетного вторжения на Материальном плане. Воины — это новобранцы, призванные на службу в Войне Крови, фураж в рабстве у безжалостных юголотов-наёмников или члены славного небесного воинства, защищающегося от дьявольского вторжения.
6	**Небесные воины.** Эта вооружённая сила состоит из крылатых существ, использует магический полёт или использует воздушные корабли в качестве небесного флота. Традиционная оборона неэффективна против атак с воздуха, что позиционирует небесных воинов как грозную нацию или дорогих и желанных наёмников.

Драконорождённый посланник рыцарей пурпурного дракона

Привилегии вооружённых сил

Вы получаете следующие привилегии, если покровителем вашей группы являются вооружённые силы.

Зарплата. Каждый член вашей группы получает регулярное жалованье или долю от военной добычи. Сумма варьируется в зависимости от вашей организации и вашего положения в ней, но, как минимум, вы наслаждаетесь скромным образом жизни. Вы получаете небольшую зарплату (всего 1 см в день), а также питание и жильё на военной базе. В качестве альтернативы вы получаете 1 зм в день, но на эти деньги сами ищете себе комнату и питание. С более высоким рангом вы будете получать более высокую зарплату. Как офицер, вы ведёте комфортный образ жизни.

Оружейная. Вы можете приобретать немагические оружие и доспехи с 20-процентной скидкой в местах, которые принадлежат вашим войскам. Вы также можете приобрести магические предметы по усмотрению Мастера, но в этом случае не получаете никакой скидки.

Официальный доступ. Ваше звание в вооружённых силах даёт вам доступ в места, закрытые для гражданских лиц. С разрешения вашего командира вы можете входить на опасные полигоны или военные объекты, такие как региональный штаб армии или хранилище сверхсекретной разведки. Вы также можете попросить своего командира предоставить вам полномочия действовать от его имени или предоставить доступ к экспертам или лидерам выше по цепочке командования.

Приказы. Вы выполняете свои миссии по указанию командира, который ожидает от вас абсолютного повиновения. Эти миссии имеют ясные и однозначные цели, ведущие вас по пути приключений. В редких случаях вам доверяют открытые задачи, которые позволяют вам свободно интерпретировать приказы.

Субординация. Вы являетесь частью иерархии, которая отдаёт вам приказы. Если вы создаёте проблемы в своей стране, вы отвечаете перед своими офицерами, а не местными правоохранительными органами.

Контакт вооружённых сил

Ваш главный контакт в вашей иерархии — это ваш начальник, человек, который отдаёт вам приказы и несёт ответственность за ваш успех или неудачу.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Контакт вооружённых сил», чтобы определить, кто назначает вам миссии.

Контакт вооружённых сил

к6	Коммандующий офицер
1	**Испытанный ветеран.** Ваш командир — покрытый боевыми шрамами офицер, испытавший ужасы боя. Он зависим от чего-то, что притупляет боль воспоминаний или ран — от прозы любимого писателя до любого отвлекающего порока.
2	**Надсмотрщик.** Этот сердитый офицер выкрикивает каждый приказ, отчитывает вас за малейшую ошибку и всё время ожидает, что вы провалитесь в каждом задании, которое вам назначают. Это может быть проявлением скрытой симпатии или просто грубостью.
3	**Офицер охраны.** Добрый офицер смущается отправлять вас на опасные дела и постоянно напоминает вам о необходимости быть осторожным.
4	**Ожесточённый солдат.** Ваш командир глубоко обижен на врагов вашего войска. Он хватается за любую возможность причинить этим врагам вред, даже если это подвергает группу серьёзной опасности.
5	**Обнадёживающий командир.** Этот оптимистичный офицер знает, что новая эра мира уже совсем близко. Вам просто нужно выполнить последние несколько миссий, тогда всё, наконец, должно закончиться.
6	**Преданный вождь.** Ваш командир — человек глубокой веры. Он верит, что ваш успех или неудача полностью находятся в божественных руках, и вы являетесь инструментами этой воли.

Посланники вооружённых сил

Вы можете присоединиться к военным силам по широкому кругу причин, или у военных могут быть свои причины искать вас. Те, кто обладает специальными навыками, вносят свой вклад в целый ряд миссий, от проникновения в тыл противника и мистических операций до дипломатии и стратегии. Возможно, ваши прошлые поступки или воля вашей семьи подталкивают вас к военной службе, независимо от того, считаете ли вы, что подходите для такой жизни или нет.

Таблица «Роли посланника вооружённых сил» предлагает различные военные роли, которые вы могли бы выполнять, и предыстории, часто ассоциируемые с каждой ролью.

Роли посланника вооружённых сил

Роль	Предыстории
Боец	Моряк, Народный герой, Преступник, Солдат, Чужеземец
Тактик	Благородный, Мудрец, Народный герой, Прислужник, Солдат, Чужеземец
Медик	Мудрец, Народный герой, Отшельник, Прислужник, Солдат
Разведчик	Беспризорник, Моряк, Отшельник, Солдат, Чужеземец
Провокатор	Артист, Благородный Послушник, Преступник, Шарлатан
Шпион	Любая

Задания вооружённых сил

Широкомасштабная работа вооружённых сил требует как силы, так и хитрости. Ваши миссии могут подвергнуть риску хрупкий мир, недавно установленный с конкурирующей нацией, и ввергнуть множество стран обратно в войну. Или, возможно, поручения вашей группы сталкивают вас с враждебными сторонами во время активного сражения, поскольку вы можете повлиять на ход военных действий. Наёмники противников, вооружённые бойцы сопротивления и монстры, влекомые запахом крови, представляют собой уже привычные угрозы.

Таблица «Задания вооружённых сил» содержит возможные миссии, которые вам могут поручить.

Задания вооружённых сил

к6	Задание
1	**Ударная группа.** Вы предпринимаете быструю, стратегическую и разрушительную атаку на вражеские силы.
2	**Оборонительная операция.** Вы должны сохранить безопасность в таком важном месте, как гражданский населённый пункт, склад снабжения, стратегически важный мост или морской порт.
3	**Спецподразделение.** Вы назначены выполнять секретную операцию в тылу врага. Это похоже на работу шпиона или убийцы, но с более широким охватом. Вы занимаетесь саботажем оборудования или наносите точечные удары по ценным объектам.
4	**Разведка.** Вы собираете информацию о численности войск противника, размещении, передвижении, тайниках снабжения и маршрутах.
5	**Найти и уничтожить.** Вы несёте ответственность за выслеживание особо ценных и опасных целей, к которым относятся дезертиры, предполагаемые силы специальных операций противника или магические боевые машины, вышедшие из под контроля.
6	**Осада.** Вам поручено начать осаду вражеской крепости или помочь прорвать осаду союзной крепости.

Герой сражается с жаболюдом, который охраняет злодейского мастера гильдии пекарей

Гильдия

> Власть в группах. Одна пчела раздражает, но с роем никто не связывается.
>
> ТАША

Ваша группа имеет связи с мощным консорциумом профессионалов, которые работают вместе для взаимной выгоды. Вы можете быть давними членами такой гильдии, происходящим из семьи ремесленников или торговцев, от которых вы унаследовали членство, или, возможно, вы работаете, чтобы заслужить приглашение. Если вы хорошо послужите интересам гильдии, она обещает позаботиться о вас. В конце концов, гильдии не любят тратить впустую ценные активы — это просто никому не выгодно.

Типы гильдий

Структура гильдии охватывает целый ряд коммерческих предприятий, различающихся по своей специальности. Конгломерат кузнецов, ювелиров, плотников, портных, алхимиков, писцов и мудрецов может объединиться в гильдию. Независимо от их профессии, эти эксперты делятся контактами, обмениваются ресурсами, например, материалами и инструментами, и используют своё коллективное влияние, чтобы воздействовать на политику ради собственной выгоды. Кроме того, торговцы и другие управляющие предприятием могут также объединяться в гильдии. Торговые бароны, которые эффективно управляют городом или страной, держа экономику железной хваткой или сеть трактирщиков, которые делятся новостями и маршрутами поставок, могут представлять покровителей гильдии. Гильдия может заниматься более жуткими вещами, например, торговать ужасающими вещами, такими как смертоносные монстры, опасные знания или души.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Типы гильдий», чтобы определить общий вид организации, в которой вы работаете.

Типы гильдий

к6	Гильдия
1	**Гильдия ремесленников.** Конгломерат ремесленников объединяет свои ресурсы и влияние, чтобы обеспечить стабильную продажу своих умений за золото.
2	**Торговый консорциум.** Эти предприниматели не создают товары, которые они продают, вместо этого они специализируются на поиске будущих владельцев для этих товаров. Если у них нет товара, они его находят.
3	**Ассоциация чудотворцев.** Предрасположенные к магии, ремесленники этой гильдии специализируются наделением физических товаров магическими эффектами. Ходят слухи, что они могут лишить магии существующие зачарованные предметы и, возможно, захотят купить или обменять добычу искателей приключений.
4	**Менялы.** Эти торговцы торгуют всеми видами валюты, выступая в качестве банкиров, кредитных агентов и важных контактов для искателей приключений и других лиц, имеющих дело с большими суммами денег. Они обменивают монеты на драгоценные камни так же легко, как находят покупателей на исторические реликвии и предметы искусства.
5	**Философская фракция.** Этот тип единомышленников следует определённым видам преподавания, распространяя молву о своих знаниях через услуги и обучение.
6	**Торговцы личностями.** Эти загадочные дилеры покупают и продают документы, воспоминания и атрибуты тщательно прожитых жизней, продавая их тем, кто нуждается в том, чтобы начать всё с самого начала.

Привилегии гильдии

Вы получаете следующие привилегии, если покровителем вашей группы является гильдия.

Эти привилегии требуют ежегодного взноса в размере 15 зм, выплачиваемого гильдии (для персонажей с гильдейским ремесленным происхождением стоимость составляет 5 зм). Эти взносы финансируют услуги и деятельность гильдии.

Оборудование. Вы можете запросить использование специализированных инструментов, лабораторий, библиотек или других мастерских и оборудования для использования в гильдии. Когда вы совершаете проверку способности с помощью набора инструментов ремесленника или с использованием оборудования гильдии, добавьте к результату ваш удвоенный бонус мастерства.

Обучение. Гильдия имеет опытных наставников по предметам, соответствующим её интересам. Когда вы занимаетесь обучением во время простоя (как описано в *«Книге игрока»* и *«Руководстве Занатара обо всём»*), оно занимает вдвое меньше времени, если вы изучаете предмет, на котором специализируется гильдия. Мастер решает, есть ли у гильдии преподаватели с соответствующими знаниями данного предмета.

Размещение. Вы можете остановиться в здании гильдии вашей организации. Номера сопоставимы с теми, что есть в комфортабельной гостинице, но по скромной цене (5 см в день).

Ресурсы. Вы можете использовать обширные контакты гильдии, чтобы найти экзотические материалы для изготовления, компоненты заклинаний или магические предметы или покупателей для них (действия простоя описаны в *«Руководстве Мастера»* и *«Руководстве Занатара обо всём»*). Вы можете найти или продать легальные товары, используя ресурсы гильдии, и любые цены склоняются в вашу пользу на 10 процентов.

Контакт гильдии

Даже будучи членом гильдии с хорошей репутацией, вы не можете просто подойти к мастеру гильдии и потребовать его внимания. Ваши руководители в гильдии управляют рабочими контрактами, запрашивают использование ресурсов гильдии и облегчают контакт вашей группы с нужными людьми для их интересов.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Контакт гильдии», чтобы определить непосредственный контакт внутри гильдии.

Контакт гильдии

к6	Контакт
1	**Перфекционист.** Ваш контакт — опытный, но одержимый творец, поглощённый стремлением создать нечто совершенное, что определит работу всей его жизни и сохранит его наследие. Он теряет из виду правильное и неправильное в погоне за лучшими материалами и захватывающими возможностями.
2	**Внимательный надзиратель.** Представитель гильдии проявляет личный интерес к задачам вашей группы. Он следит за вашими подвигами и узнаёт о ваших приключениях ещё до того, как вы вернётесь с докладом. Несмотря на тревожащую глубину его знаний, он, кажется, искренне стремится руководить вашей работой.
3	**Скрытый благодетель.** Кем бы ни был ваш контакт, он не общается напрямую. Он посылает сообщения, используя курьеров или письма. Никто в гильдии не знает, кем является этот контакт, а если и знает, то не говорит вам. Как бы то ни было, информация, получаемая от этого контакта, достоверная, и он платит вовремя.
4	**Проницательный наставник.** Независимо от того, насколько хорошо вы работаете или насколько совершенны ваши творения, они никогда не дотягивают до достаточного уровня. Он указывает на каждый недостаток и упущенную возможность. Самоутверждается ли он за счёт нападок на окружающих, или же признаёт ваш потенциал и пытается подтолкнуть вас к величию?
5	**Голем-проводник.** Ваш контакт с гильдией — это душа давно умершего ремесленника, сохранённая в теле конструкта. Этот голем мудр и имеет обширные знания, но ему трудно понять ход времени и состояние мира по сравнению с его первоначальной эпохой.
6	**Падшая муза.** Ваш контакт — падший небожитель. Независимо от того, сожалеет ли он о своих проступках или жаждет мести, он даёт гильдии и вам божественное вдохновение и руководство. Каким-то образом ваша группа и гильдия внушают ему надежду на вознесение.

Представители гильдии

Как член гильдии, вы можете быть профессионалом, который работает непосредственно по специальности гильдии или чья судьба совпадает с интересами гильдии. Кроме того, вы можете предоставить гильдии услуги, которые не могут предоставлять другие члены. Например, стражники, исследователи, переговорщики и шпионы могут быть полезны гильдии, независимо от того, лежат ли её интересы в торговле товарами, развлечениях или более сомнительных предприятиях. То, действует ли гильдия полностью в рамках закона и насколько публичны её интересы, также влияет на то, какие из ваших навыков она считает наиболее ценными.

В таблице «Роли представителя гильдии» представлены должности, которые вы можете занимать в гильдии, а также предыстории, часто ассоциируемые с каждой ролью.

Роли представителя гильдии

Роль	Предыстории
Учёный	Послушник, Артист, Ремесленник гильдии, Мудрец
Переговорщик	Шарлатан, Артист, Ремесленник гильдии, Дворянин, Моряк
Диверсант	Шарлатан, Преступник, Ремесленник гильдии, Солдат, Беспризорник
Охрана	Преступник, Народный герой, Чужеземец, Моряк, Солдат
Исследователь	Послушник, Народный герой, Ремесленник гильдии, Чужестранец, Моряк
Эксперт	Любая

Задания гильдии

Как член гильдии, вы призваны использовать свои навыки на службе организации. От вас требуется выполнять различные задания, либо в интересах гильдии, либо от имени влиятельного клиента. Конкуренция в мире бизнеса жестока, и проблемы, возникающие из-за соперников или обстоятельств, могут заставить вас вести дела, которые вы находите неприятными.

В таблице «Задания гильдии» представлено несколько вариантов работы, которую гильдия требует от вас.

Задания гильдии

к6	Задание
1	**Доставить товары.** Вам нужно доставить заказ важному клиенту или партнеру гильдии. Доставка должна прибыть к определённому сроку — независимо от того, кто или что пытается остановить вас.
2	**Найти материалы.** Ваша гильдия нуждается в редких материалах, которые трудно достать, либо для проекта гильдии, либо для платёжеспособного клиента. Ваша группа должна собрать недостающие компоненты из опасного места или непокорного владельца, опередив соперника в погоне за трофеем.
3	**Устранить соперника.** Конкурент унизил гильдию слишком много раз, и настало время покончить с этим. Ваша группа должна сделать так, чтобы соперник никогда больше не омрачал репутацию гильдии. Можете ли вы обманом навлечь на них вечный позор, или вы должны прибегнуть к более прямым методам?
4	**Шедевр.** Изысканное произведение искусства для влиятельного клиента, созданное вашей гильдией или приобретённое через агентов, пропало без вести. Вы должны найти его местонахождение и обезопасить до того, как истечёт время и гильдия понесёт наказание.
5	**Коллекционер.** Вашей гильдии поручено создать или приобрести что-то удивительное для роскошной, но секретной коллекции клиента. Члены гильдии, которые ранее не смогли выполнить это задание, в конечном итоге пропали без вести. Коллекционер обещает вернуть ваших товарищей, если вы предоставите то, что он ищет, но если вы потерпите неудачу, вы станете частью коллекции.
6	**Время платить по счетам.** Ваш мастер гильдии достиг своего хвалёного положения посредством сделки с потусторонним существом. Наступило время платить по счетам, и он отчаянно пытается избежать платы. Вы должны победить всё, что придёт по душу мастера, чтобы получить долг или найти другую приемлемую оплату.

Древнее существо

Каждый раз, когда непостижимо могущественная сущность врывается и предлагает богоподобные награды в обмен на несколько крошечных одолжений — это мошенничество.

Если только это не я. Я никогда не солгу тебе, дорогой читатель.

Таша

Ваша группа связана с замыслами древнего существа огромной силы и влияния. Вы могли бы служить глазами и ушами этого существа в мире, передавая ему информацию. Или, возможно, вы действуете как его непосредственные агенты, исполняя его волю. Независимо от того, самостоятельно ли вы выбрали это соглашение или были обмануты, вы можете рассчитывать на странные ресурсы вашего благодетеля, пока вы служите его цели.

Типы древних существ

От задумчивых драконов до непостижимых голосов, шепчущих из темноты, древние существа направляют и наделяют силой смертных по неизвестным причинам. Ваша группа может заключить честный и понятный обмен с древним существом, но отношения также могут быть непонятными или даже принудительными. Какова бы ни была природа существа, пока ваша группа выполняет свою роль, существо предлагает вознаграждение.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать контакт из таблицы «Типы древних существ», чтобы определить существо, которое обслуживает ваша группа.

Типы древних существ

к6	Древнее существо
1	**Древний дракон.** Древний дракон ищет знания или могущества. Он хочет собрать больше богатств для своего клада, его амбиции расширяются в его преклонных годах.
2	**Лич.** Заклинатель-нежить огромной силы нанимает вашу группу. Его интересы удивительно разнообразны и кажутся неопасными. Может быть, он не такой уж и плохой, как предполагает традиционная мудрость искателей приключений?
3	**Связанное исчадие.** Исчадие привязано к определённому месту, либо в своей истинной форме, либо как одержимый дух. Независимо от того, поймано ли оно в нерушимый круг связующих знаков или запечатано как дух внутри гигантской статуи, оно управляет вашей группой.
4	**Небесный хранитель.** Ангел или другое могущественное небесное существо проявляет интерес к определённой области Материального плана. Он культивирует сеть смертных информаторов и агентов для служения своей цели.
5	**Бессмертный.** Эта личность прожила время множества жизней, потому что просто не может умереть — по крайней мере, не навсегда. Независимо от причины гибели, она возвращается. Во всех своих проявлениях эта личность живая и смертная, но под её контролем находятся все ресурсы её бессмертного воплощения.
6	**Первичное проявление.** Его существование не поддается пониманию смертных — существо просто есть. Это может быть первобытная сила природы с пробуждённым самосознанием, которая теперь населяет ландшафт, или чужеродный интеллект, который шепчет через доверенных лиц, знамения и идолов.

Привилегии древнего существа

Вы получаете следующие привилегии, если покровителем вашей группы является древнее существо.

Исследование. Полагаясь на сеть контактов древнего существа, на его обширную коллекцию знаний или, возможно, на его прямое учение, вы можете докопаться до скрытых истин. Если вы можете связаться со своим покровителем или его агентами, ваша группа совершает с преимуществом проверки способностей, связанные с исследованием истории, относящейся к вашему покровителю, а также с его интересами и влиянием.

Святилище. Агенты вашего покровителя располагают безопасными убежищами или другими надёжными местами для встреч, широко распространёнными в регионе. Ваша группа знает, как

Азалин, лич, шпионит за замком Равенлофт

найти эти дружественные анклавы, и может поддерживать скромный образ жизни в одном из них бесплатно. Взамен вы должны защищать святилище или охранять тайну его существования.

Снаряжение. Ваш покровитель имеет доступ к определённым магическим предметам. Вы можете приобрести обычные магические предметы у контакта древнего существа. Мастер определяет доступный запас или может запросить групповую проверку Интеллекта (Расследование), чтобы убедиться, что древнее существо может успешно найти нужный предмет. Сл этой проверки составляет 10 в большом городе, 15 в маленьком городе и 20 в деревне. Если проверка не удалась, то должно пройти 1к8 дней, прежде чем тот же самый предмет можно будет снова искать в этом сообществе.

Мастер устанавливает цену обычного магического предмета или определяет её случайным образом: 2к4 × 10 зм, или вдвое меньше для расходуемого предмета, такого как зелье или свиток.

Странные подарки. Ваш покровитель дарует вашей группе небольшую долю эзотерической силы. На 5-м и 13-м уровнях вы получаете один сверхъестественный дар, как описано в главе «Сокровища» в *«Руководстве Мастера»*. Мастер определяет доступные сверхъестественные дары.

Контакт древнего существа

Организационный контакт, который распределяет задания или передаёт слово вашего покровителя, может быть варьироваться от прозаического до потустороннего.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Контакт древнего существа», чтобы определить, кто или что передаёт волю вашего покровителя.

Контакт древнего существа

к6	Контакт
1	**Работодатель.** Признанный член местного общества выступает в качестве связующего звена между вами и покровителем и обеспечивает прикрытие в виде законной занятости. Это может быть бармен, владелец магазина, местный чиновник или дворянин.
2	**Подсобные дельцы.** Эксклюзивная зона в обычном заведении требует пароля или жетона для входа. Там вы встречаетесь и общаетесь с теневыми агентами вашего покровителя.
3	**Магически появляющееся сообщение.** Магически записанные сообщения от вашего контакта или покровителя появляются в странных местах. Вы заранее знаете, какое место нужно проверить, например, трещину в древнем монолите или конкретную могилу для получения инструкций.
4	**Видения.** Ваш покровитель не использует посредников, вместо этого он говорит с вами во снах, предзнаменованиях или видениях. Существо появляется в вашем сознании, когда вы спите, беря под свой контроль ваши сны, чтобы дать инструкции, которые становится трудно игнорировать.
5	**Эфемерное эхо.** Ваш контакт никогда не появляется перед вами в физическом обличье. Возможно, это призрак умершего человека, существо, которое появляется вне потока времени, или спроецированная иллюзия существа, которое никогда не покидает тайное святилище вашего покровителя.
6	**Глашатай.** Голос древнего существа шепчет устами обычного человека. Ваш покровитель может завладеть телом незнакомца или члена группы, чтобы поговорить с вами.

Агенты древнего существа

При определении того, какие именно агенты будут полезны древнему существу, учитывайте его всеобъемлющие цели. В каких областях это существо с наибольшей вероятностью имеет власть? Могущественный лич нанимает других амбициозных заклинателей, а также опытных воинов в качестве телохранителей. Дракон ценит социально адаптивных агентов и тех, кто влияет на принятие решений в обществе. Подумайте о том, совпадают ли ваши способности и интересы с интересами древнего существа, или о том, как вы невольно попали на службу к своему покровителю.

Таблица «Оперативные роли древнего существа» предлагает множество ролей, которые вы можете играть в схемах древнего существа, и предыстории, часто ассоциируемые с каждой ролью.

Оперативные роли древнего существа

Роль	Предыстории
Приверженец	Благородный, Мудрец, Прислужник, Отшельник, Чужеземец
Лазутчик	Беспризорник, Отшельник, Преступник, Солдат, Шарлатан
Глашатай	Артист, Мудрец, Народный герой, Отшельник, Шарлатан
Ученик	Артист, Мудрец, Народный герой, Гильдейский ремесленник, Прислужник
Опекун	Народный герой, Отшельник, Прислужник, Солдат, Чужеземец
Отпрыск	Любая

Задания древнего существа

Хотя работа древних существ остается загадкой, они посылают своих агентов, чтобы исполнить свою волю мириадами способов. Слуги других могущественных существ пытаются помешать планам вашего покровителя, в то время как заблуждающиеся (или имеющие чёткие намерения) охотники на монстров стремятся избавить мир от своего древнего врага. Долгая история древнего существа вдохновляет необычных и могущественных врагов.

Таблица «Задания древнего существа» представляет несколько вариантов того, какую работу ожидает от вас ваш покровитель.

Задания древнего существа

к6	Задание
1	**Спасение.** Своенравный агент пропал во время сбора информации или материалов. Вы должны выяснить его судьбу и вернуть его вместе с его находками.
2	**Саботаж.** Вы должны уничтожить аспект организации соперника: либо убить важного прислужника, либо уничтожить критически важный объект.
3	**Уловка.** Ваши специальные навыки играют важную роль в сборке компонентов для мощного магического ритуала или предмета.
4	**Предательство.** Высокопоставленный прислужник другой влиятельной фигуры собирается предать своего господина в интересах вашего покровителя. Вы должны убедить его переметнуться на сторону вашей организации или вывести его с враждебной территории.
5	**Выбраковка.** Уважаемый агент вашего покровителя (возможно, союзник или наставник вашей группы) был скомпрометирован. Вероятно, он переметнулся к сопернику, чтобы захватить власть древнего существа — вашего покровителя. Как бы то ни было, вы должны поймать его, чтобы положить конец этой угрозе.
6	**Астральное ограбление.** Могущественный соперник вашего покровителя хранит свои секреты в хранилище разума на Астральном плане. Это означает, что его нельзя ни обмануть, ни заставить раскрыть что-либо, и его мысли не могут быть прочитаны. Вы должны найти хранилище и перемещаться по смертельным воспоминаниям соперника, чтобы найти то знание, которое хочет получить ваш покровитель.

Отт Стилтоуз держит над собой, дурно известную рыбку преступного лорда Занатара

Преступный синдикат

Преступление — какой в этом смысл? Зачем красть у кого-то, если можно просто перехитрить его или превратить в жабу?

ТАША

Вашу группу наняла сеть преступников. Вы можете быть полноправными членами синдиката, имеющими хорошую репутацию, или кандидатами с испытательным сроком, которые хотят оставить свой след и заслужить доверие. Возможно, ваша группа работает на синдикат против своей воли: вы в большом долгу перед синдикатом за неудачную работу, за убийство не того человека или просто за то, что родились в семье, которая уже находится в конфликте с влиятельными, недобросовестными людьми.

Типы преступных синдикатов

Преступные синдикаты варьируются от местной гильдии воров, до коррумпированного консорциума торговых князей, шайки потусторонних захватчиков, проникающих во все слои общества с гнусной целью. Какую бы форму синдикат ни принял, он в основном озабочен увеличением благосостояния своих членов за счёт общества в целом.

В ином случае синдикат может быть подпольной организацией добросердечных людей, борющихся против безнравственной структуры власти. Преступные синдикаты с героическими намерениями включают в себя банду отважных преступников, которые воруют налоги у жестокого барона и возвращают их угнетённой, но несгибаемой банде дезертиров, которые борются с захватчиками своей родины.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Типы синдикатов», чтобы определить, какой тип преступной организации вы обслуживаете.

Типы преступных синдикатов

к6	Синдикат
1	**Гильдия воров.** Разрозненное сборище воров, шпионов, контрабандистов и других негодяев контролирует преступную деятельность в городском районе.
2	**Общество убийц.** Средство существования этой сети — смерть. Члены общества оттачивают своё мастерство головорезов, отравителей, специалистов по уничтожению тел и любой другой профессии, нацеленной на прекращение жизни. Общество мотивировано прибылью или служением более великой цели.
3	**Торговец магическим оружием.** Синдикат монополизировал рынок смертоносных магических устройств. Они предлагают свои услуги и товары за определённую цену и поставляют ошеломляющую магическую мощь тем, кто удовлетворяет их требованиям.
4	**Пиратский флот.** Союз пиратских капитанов объединен под руководством правящего капитана или адмирала и придерживается строгого кодекса чести. Они объединяются только в ответ на внешнюю угрозу.
5	**Похитители личностей.** Синдикат состоит преимущественно, если не полностью, из существ, которые владеют другими людьми или выдают себя за них. Они стремятся заменить влиятельных людей во всём обществе членами своих рядов.
6	**Похитители мыслей.** Эти психические преступники проникают в сознание своей цели, чтобы украсть секреты и скрыть своё существование.

Привилегии преступного синдиката

Вы получаете следующие привилегии, если покровителем вашей группы является преступный синдикат.

Контрабанда. У вас есть доступ к контрабандному бизнесу вашего синдиката, например, к ядам или наркотикам. Вы не получаете скидку на эти товары, но вы всегда можете найти место, где их продают.

Назначения. Синдикат не платит вам напрямую, но он назначает вас на определённые задачи от имени своих клиентов или организации. Кто-то нанимает синдикат для выполнения задания (например, убийства), и синдикат передает 85 процентов гонорара вашей группе. Если цель состоит в том, чтобы обогатить синдикат (например, совершив ограбление), у вас есть привилегия сохранить 85 процентов того, что вы украли. Другие синдикаты берут больше или меньше 15 процентов добычи, по усмотрению Мастера.

Предприятие синдиката. Синдикат владеет несколькими предприятиями, главным образом в качестве прикрытия для отмывания денег. Когда вы что-то покупаете в каком-либо из этих предприятий, вы получаете 5-процентную скидку. Мастер решает, какие товары и услуги можно найти в та-

ком предприятии.

Притоны. Члены или соратники вашего синдиката умеют избавляться от краденого, и вы также имеете доступ к этой услуге. Притоны полезны для продажи не только незаконных товаров, но и дорогих предметов, например, произведений искусства или магических предметов. Если вы продаёте магические предметы, притон позволяет вам делегировать работу по поиску покупателя (активность во время простоя, описанная в *«Руководстве Мастера»* и *«Руководстве Занатара обо всём»*). При использовании притонов вы избегаете двойного обмана при совершении сделки или других неудач в поиске покупателя, но синдикат берёт 20 процентов от цены продажи в качестве вознаграждения за поиск.

Убежище. Синдикат содержит убежища или другие тайные укрытия в обширном регионе. Ваша группа знает, как найти эти неприметные редуты, и может поддерживать бедный образ жизни в одном из них бесплатно. Раскрытие конспиративной квартиры, намеренно или случайно, приводит к тому, что вы теряете благосклонность синдиката и можете столкнуться с запретом на их использование.

Контакт преступного синдиката

Каждый член синдиката имеет своё место в организации. Вы отчитываетесь перед контактом, который за ваш вклад в жизнь синдиката, даёт вам задания, собирает долю синдиката от вашей добычи или следит за тем, чтобы вы получали гонорар за работу по контракту от внешних клиентов. Контакт — это ваша первая точка связи в случае, если вам нужна аудиенция с высокопоставленными членами иерархии синдиката.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Контакт синдиката», чтобы определить свой контакт в преступной организации.

Контакт синдиката

к6	Контакт
1	**Личный наставник.** Давний член синдиката взял вас под своё крыло, когда вы были очень юны, став, по сути, вторым родителем.
2	**Умный мальчишка.** Безобидный человек, возможно, нищий или чернорабочий, знает всех нужных людей и делится с вами своими связями.
3	**Бывший сотрудник правоохранительных органов.** Ваш контакт был (или, возможно, до сих пор является) сотрудником местных правоохранительных органов. Он чётко понимает, как работает закон в вашем районе, и от этого хватает здоровую дозу паранойи.
4	**Бонвиван.** Босс местного притона порока, будь то азартные игры, наркотики или другие удовольствия, помогает вам в перерывах между пьянством и развратом.
5	**Предатель.** Вы знаете, что ваш контакт предал синдикат, но у него достаточно влияния и рычагов, чтобы вы не смели ему перечить. Пока.
6	**Преступная королевская власть.** Неизвестный большинству, ваш контакт — член местной знати или королевской семьи. Почему они поддерживают отношения с синдикатом, остаётся загадкой.

Члены преступного синдиката

Независимо от того, являетесь ли вы негодяем по жизни или амбициозным выскочкой, вы стремитесь получить богатство, славу и влияние в преступном синдикате. Синдикат мотивирован прибылью, нанимая агентов со всеми видами талантов. Ловкость и нестандартное мышление оказываются жизненно важными не только для того, чтобы раскрыть неиспользованный потенциал, но и для ухода от закона. Вы воплощаете редкий опыт и мастерство, находясь на передовой смелых новых преступных начинаний.

«Роли членов преступного синдиката» предполагают должности, которые вы могли бы занимать в организации, и предыстории, часто ассоциируемые с каждой ролью.

Роли членов преступного синдиката

Роль	Предыстории
Взломщик	Беспризорник, Благородный, Народный герой, Преступник
Мускул	Артист, Моряк, Преступник, Солдат, Чужеземец
Мошенник	Артист, Благородный, Беспризорник, Преступник, Прислужник, Шарлатан
Чистильщик	Благородный, Гильдейский ремесленник, Прислужник, Солдат, Шарлатан
Вдохновитель	Благородный, Мудрец, Народный герой, Преступник, Прислужник
Шпион	Любая

Задания преступного синдиката

Ваша работа в качестве члена синдиката включает в себя нечто большее, чем просто уличные аферы или карманные кражи. Кто-то с вашими навыками сотрудничает с другими ради более высоких целей, которые предлагают как опасные риски, так и великолепные награды. Закон страны — ваш самый стойкий враг, но и другие преступные синдикаты бросают вам вызов или становятся вашими целями.

Таблица «Задания преступного синдиката» поясняет, какую работу вы выполняете для организации.

Задания преступного синдиката

к6	Задание
1	**Приобретение и возвращение.** Вы приобретаете активы для синдиката. Вы крадёте важные документы или расчищаете места, чтобы использовать их в качестве укрытий.
2	**Ограбления.** Вы планируете и выполняете сложные ограбления, которые требуют комбинированных навыков вашей команды.
3	**Бандитские разборки.** Вы гарантируете, что ни один другой преступный синдикат не сможет обосноваться на вашей территории.
4	**Принуждение.** Вы усмиряете самых коррумпированных, своевольных и алчных членов вашего синдиката действовать в соответствии с целями и правилами организации.
5	**Убийство.** Вы убиваете известных людей — тех, у кого есть многочисленные телохранители и тщательно продуманные системы безопасности, которые нужно обойти.
6	**Свержение власть имущих.** Ваш синдикат преступен, ваши методы незаконны, но ваши цели справедливы. Вы помогаете людям, которые бессильны против эксплуатации со стороны сильных мира сего.

Религиозный орден

> Конечно, служите этому религиозному ордену, и скоро вы будете стирать тысячу комплектов белья для вашего первосвященника, потому что — как удобно — это божественная воля.
>
> ТАША

Ваша группа находится на службе религиозного учреждения. Однако покровительство религиозного ордена — это не просто вопрос принадлежности каждого члена вашей группы к одной вере. Руководство религиозного ордена со своими собственными ресурсами, целями и лидерами непосредственно спонсирует и направляет вас на приключения.

Типы религиозных орденов

Не каждый религиозный орден представляет собой союз верующих, преданных божественным идеалам. Возможно, ваша группа — это команда преданных, преследующих дело вашей веры, или, возможно, вы — кучка циников, использующих богатую паству в своих интересах. Ваша коллективная вера может заставить вас охотиться на злых монстров или предотвращать вторжения из другого мира, защищать бессильных от угнетения или распространять учение вашей религии во вражеских землях. Или, возможно, вы служите коррумпированной иерархии, заставляя её врагов тихо исчезать. Хотя даже циничные наёмники могут стать истинными верующими, столкнувшись с чудесами.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Типы религиозных орденов», чтобы определить тип религиозного покровителя, которому вы служите.

Типы религиозных орденов

к6	Религиозный орден
1	**Охотники на нежить.** Это сообщество учёных и охотников за монстрами кропотливо изучает неупокоенных мертвецов, выслеживая их логовища и заставляя их упокоиться навсегда.
2	**Набожные учёные.** Эта федерация ценит знания и тексты, относящиеся к их богу. Они собирают редкие священные книги и записывают жизнеописания чудотворных пророков.
3	**Коллекционеры реликвий.** Этот орден археологов-монахов стремится наполнить свой храм легендарными святыми мощами подобно музею.
4	**Миссионеры-благотворители.** Придерживаясь убеждения, что религия укрепляет цивилизацию, члены этого ордена путешествуют по всему свету, чтобы помочь угнетённым, стремясь привлечь новых верующих своим добродетельным примером.
5	**Воинствующие инквизиторы.** Эта догматически жёсткая иерархическая организация стремится искоренить все угрозы их верованиям.
6	**Евангелисты-предсказатели.** Этот орден верит, что скоро наступит конец света. Они убеждены, что если убедят в этом всех остальных, то смогут предотвратить надвигающуюся гибель.

Послушники готовятся к фестивалю коатля

Привилегии религиозного ордена

Вы получаете следующие привилегии, если покровителем вашей группы является религиозный орден.

Богослужение. В трудную минуту ваша группа может обратиться за магической помощью к жрецам своей веры. НИП-жрец или друид вашей веры, имеющий достаточно высокий уровень, накладывает любое заклинание вплоть до 5-го уровня от имени вашей группы бесплатно. Заклинатель предоставляет любые дорогостоящие материальные компоненты, необходимые для заклинания, до тех пор, пока вы демонстрируете свою потребность и находитесь в хороших отношениях с орденом.

Оборудование. Каждый член вашей группы имеет священный символ или друидическую фокусировку, даже если они вам не нужны для накладывания заклинаний. У каждого из вас также есть книга, содержащая молитвы, обряды и священные писания вашей веры.

Умения. Каждый член вашей группы получает владение навыком Религия, если у персонажей его ещё нет.

Контакт религиозного ордена

Ваше духовенство имеет надёжную поддержку. Это может быть монастырь жрецов-учёных, которые используют вашу группу для смелых авантюр, или, возможно, легион паладинов, которые призывают искусность вашей группы там, где мечи и щиты терпят неудачу. Вы можете получать приказы непосредственно от бессмертной сущности, которой вы поклоняетесь, или через земных агентов, таких как верховный жрец или архидруид.

Вы можете бросить кость или самостоятельно выбрать из таблицы «Контакт религиозного ордена», чтобы определить, кто передаёт сообщения божеству вашего ордена и от него.

Контакт религиозного ордена

к6	Контакт
1	**Теневой язык.** Таинственный оратор вашего ордена подсказывает вам дальнейшие шаги, но боится быть обнаруженным могущественной соперничающей верой.
2	**Вдохновлённый творец.** Одарённый ремесленник передаёт волю божества через пророческую песню или произведение искусства.
3	**Таинственный текст.** Постепенный перевод тайного священного текста указывает вам на следующий шаг божественного предназначения.
4	**Свирепый инквизитор.** Суровый архиепископ повелевает вам вычистить нечестие из определённой области, ордена или самого себя.
5	**Любимый целитель.** Знаменитый целитель проводит вас туда, где вы будете нужны больше всего, даже если вам непонятны его мотивы до прибытия.
6	**Голос божества.** Потусторонние послания направляют вас на выполнение божественных поисков.

Члены религиозного ордена

Ваш первейший долг перед религиозным орденом — распространять волю вашего бога. Эта обязанность варьируется от обращения в свою веру или совершения религиозных обрядов до исполнения божественных наказаний или возвращения утраченных реликвий. Помимо этого, могут сильно варьироваться и потребности вашего ордена. Ваш покровитель полагается на вашу группу из-за ваших особых навыков или, возможно, потому, что это — божественная прихоть.

В таблице «Роли членов религиозного ордена» предлагаются должности, которые вы можете заполнить в ордене, а также предыстории, часто ассоциируемые с каждой ролью.

Роли членов религиозного ордена

Роль	Предыстории
Советник	Беспризорник, Мудрец, Народный герой, Прислужник, Отшельник
Защитник	Народный герой, Преступник Прислужник, Солдат, Чужеземец
Аскет	Артист, Мудрец, Отшельник, Прислужник, Солдат
Инквизитор	Благородный, Моряк, Преступник, Прислужник, Солдат
Эмиссар	Артист, Благородный, Моряк, Прислужник, Шарлатан
Избранный	Любая

Задания религиозного ордена

Услуги, которые вы предоставляете вашему религиозному ордену, зависят от божества, которому вы служите, и способностей вашей группы. Как бы то ни было, религиозным орденам противостоят антагонистические религии, враги, чьё соперничество с вашим орденом имитирует конфликт между вашими богами, соответственно. Некоторые религиозные ордены также охотятся и уничтожают исчадий, нежить или других существ, которых они считают отвратительными, стремясь избавить мир от их влияния. Другие искореняют еретиков, реальных или воображаемых, чтобы продемонстрировать первенство своего божества.

Таблица «Задания религиозного ордена» представляет несколько примеров того, как вы можете почитать и служить своему божеству.

Задания религиозного ордена

кб	Задание
1	**Безопасный побег.** Группа верующих забрела на территорию, враждебную вашему ордену. Вы должны найти их и сопроводить в безопасное место.
2	**Восстановление реликвий.** Вы ищете потерянный символ ордена, обнаруженный в опасном месте или находящийся в руках врага.
3	**Культовая охота.** Вы охотитесь на ячейку фанатиков, опасных для вашего ордена или смертных в целом.
4	**Отчаянное паломничество.** Вы защищаете членов ордена, во время их участия в паломничестве, которое ведёт их через опасные земли.
5	**Изгнать ересь.** Вы ищете источник богохульства, пустившего корни в ордене.
6	**Предотвратить пророчество.** Соперничающий орден стоит на пороге исполнения пророчества со смертельными последствиями. Вы стремитесь подорвать их богохульные планы.

В городе Сигил глава гильдии Рис понимает, что найти подходящих рекрутов — это одна из главных проблем в должности покровителя

Будьте своим собственным покровителем

Для некоторых игроков идея управления преступным синдикатом, компанией наёмников, коллективом тайных учёных или другой организацией является гораздо более захватывающей, чем работа на кого-то другого. Создание собственной организации обеспечивает большую степень автономии, хотя и потенциально за счёт стоимости её поддержки и налаживания надёжной работы.

Когда вы босс, преимущества принадлежности к организации становятся расходами, о которых вы должны беспокоиться. Например, когда вы управляете своей собственной наёмной компанией, вам нужно запастись арсеналом, а не использовать существующие запасы со склада организации. Организация приносит доход, но вам придётся тратить его, чтобы поддерживать организацию в рабочем состоянии.

Когда вы управляете своей собственной организацией, используйте действие «Коммерческая деятельность во время простоя» (описанное в *«Руководстве Мастера»*), чтобы отразить текущую деятельность вашей организации. В этой активности одновременно может принимать участие более одного персонажа. Чтобы определить эффективность предприятия, добавьте общее количество дней, потраченных персонажами, к результату броска (по-прежнему соблюдая максимум 30). Если предприятие приносит прибыль, умножьте значение этой прибыли на 4 + количество персонажей, которые приняли участие в деятельности простоя.

Не сбрасывайте со счетов ценность использования НИП в качестве контактного лица в вашей собственной организации. Секретарь, мажордом или ученик присмотрит за бюрократией вашей группы, пока вы завершаете миссии и передаёте информацию, которая может привести к вашему следующему приключению!

Таша совещается с повелителем демонов Граз'зтом через волшебное зеркало в своей лаборатории

Глава 3

Магический альманах

В D&D магия присутствует повсюду. Многие существа в мультивселенной D&D существуют исключительно благодаря влиянию магии, заклинатели используют магическую энергию каждый день в виде заклинаний, и в сердце магических предметов, которые ищут искатели приключений, тоже бьётся сверхъестественная сила. Эта глава полностью посвящена последним двум вещам — заклинаниям и магическим предметам.

В начале главы представлены новые заклинания для персонажей и монстров. После раздела с заклинаниями вы найдете предложения по персонализации внешнего вида ваших заклинаний. Также в главе описаны новые магические предметы, включая артефакты мифической силы и магические предметы, которые могут быть нанесены на тело в виде татуировок.

Мастер решает, как использовать содержание этой главы в кампании, и может выбрать часть, всё или ничего отсюда, поэтому обязательно сообщите своему Мастеру, что вы больше всего хотели бы использовать.

Заклинания

Чёрт возьми. Что могло случиться с заклинаниями «щедрое похлопывание Морденкайнена», «горячий воздух Хеварда» и всеми остальными? Я уверена, что включала сюда эти заклинания, ребята ведь так настаивали. Похоже, они потерялись в этом бардаке. Стыдно.

ТАША

Этот раздел содержит новые заклинания, которые Мастер может добавить в кампанию, сделав их доступными как для персонажей, так и для вражеских заклинателей. В таблице «Заклинания» перечислены новые заклинания, отсортированные по уровням. В таблице также указывается школа магии заклинания, требует ли оно концентрации, возможно ли сотворение через ритуал и каким классам оно доступно.

Если вы хотите использовать какие-либо из этих заклинаний, поговорите со своим Мастером. Он может разрешить некоторые из них, все или никакие.

Заклинания

Ур.	Заклинание	Школа	Конц.	Ритуал	Класс
0	Громовой клинок [Booming Blade]	Воплощение	Нет	Нет	Волшебник, Изобретатель, Колдун, Чародей
0	Клинок зелёного пламени [Green-Flame Blade]	Воплощение	Нет	Нет	Волшебник, Изобретатель, Колдун, Чародей
0	Лассо молнии [Lightning Lure]	Воплощение	Нет	Нет	Волшебник, Изобретатель, Колдун, Чародей
0	Расщепление разума [Mind Sliver]	Очарование	Нет	Нет	Волшебник, Колдун, Чародей
0	Вспышка мечей [Sword Burst]	Вызов	Нет	Нет	Волшебник, Изобретатель, Колдун, Чародей
1	Едкое варево Таши [Tasha's Caustic Brew]	Воплощение	Да	Нет	Волшебник, Изобретатель, Чародей
2	Призыв духа зверя [Summon Beast]	Вызов	Да	Нет	Друид, Следопыт
2	Психическая плеть Таши [Tasha's Mind Whip]	Очарование	Нет	Нет	Волшебник, Чародей
3	Крепость интеллекта [Intellect Fortress]	Ограждение	Да	Нет	Бард, Волшебник, Изобретатель, Колдун, Чародей
3	Покров духа [Spirit Shroud]	Некромантия	Да	Нет	Волшебник, Жрец, Колдун, Паладин
3	Призыв духа феи [Summon Fey]	Вызов	Да	Нет	Волшебник, Друид, Колдун, Следопыт
3	Призыв духа тени [Summon Shadowspawn]	Вызов	Да	Нет	Волшебник, Колдун
3	Призыв духа нежити [Summon Undead]	Некромантия	Да	Нет	Волшебник, Колдун
4	Призыв духа аберрации [Summon Aberration]	Вызов	Да	Нет	Волшебник, Колдун
4	Призыв духа конструкта [Summon Construct]	Вызов	Да	Нет	Волшебник, Изобретатель
4	Призыв духа стихии [Summon Elemental]	Вызов	Да	Нет	Волшебник, Друид, Следопыт
5	Призыв духа небожителя [Summon Celestial]	Вызов	Да	Нет	Жрец, Паладин
6	Призыв духа исчадия [Summon Fiend]	Вызов	Да	Нет	Волшебник, Колдун
6	Потусторонний облик Таши [Tasha's Otherwordly Guise]	Преобразование	Да	Нет	Волшебник, Колдун, Чародей
7	Сон синей вуали [Dream of the Blue Veil]	Вызов	Нет	Нет	Бард, Волшебник, Колдун, Чародей
9	Клинок разрушения [Blade of Disaster]	Вызов	Да	Нет	Волшебник, Колдун, Чародей

Описание заклинаний

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

Вспышка мечей

Заговор, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (5-футовый радиус)
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы на мгновение создаёте круг из вращающихся вокруг вас призрачных лезвий. Все остальные существа в пределах 5 футов от вас должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат 1к6 урона силовым полем.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го уровня (2к6), 11-го уровня (3к6) и 17-го уровня (4к6).

Громовой клинок

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (5-футовый радиус)
Компоненты: С, М (оружие ближнего боя стоимостью не менее 1 см)
Длительность: 1 раунд

Вы взмахиваете оружием, выбранным в качестве материального компонента, и совершаете рукопашную атаку оружием против одного существа в пределах 5 футов от вас. При попадании цель подвергается обычному эффекту от атаки этим оружием и покрывается бушующей энергией до начала вашего следующего хода. Если цель добровольно перемещается на 5 футов или более до окончания действия заклинания, она получает 1к8 урона звуком, и действие заклинания заканчивается.

Урон этого заклинания увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней. На 5-м уровне рукопашная атака наносит дополнительно 1к8 урона звуком при попадании, а урон, получаемый при перемещении, увеличивается до 2к8. Оба броска урона снова увеличиваются на 1к8 на 11-м уровне (2к8 и 3к8) и на 17-м уровне (3к8 и 4к8).

Едкое варево Таши

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (30-футовая линия)
Компоненты: В, С, М (немного тухлой пищи)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы испускаете струю кислоты вдоль линии длиной 30 футов и шириной 5 футов в выбранном вами направлении. Каждое существо, находящееся на этой линии, должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет покрыто кислотой на время действия заклинания или до тех пор, пока кто-то действием не соскребёт или не смоет кислоту с себя или другого существа. Существо, покрытое кислотой, получает 2к4 урона кислотой в начале каждого своего хода.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше первого.

Клинок зелёного пламени

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (5-футовый радиус)
Компоненты: С, М (оружие ближнего боя стоимостью не менее 1 см)
Длительность: Мгновенная

Вы взмахиваете оружием, выбранным в качестве материального компонента, и совершаете рукопашную атаку оружием против одного существа в пределах 5 футов от вас. При попадании цель подвергается обычному эффекту атаки этим оружием, и вы можете заставить зелёный огонь перекинуться от цели к другому существу по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от цели. Второе существо получает урон огнём, равный вашему модификатору базовой характеристики.

Урон этого заклинания увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней. На 5-м уровне рукопашная атака наносит дополнительно 1к8 урона огнём, а урон, получаемый вторым существом, увеличивается до 1к8 + ваш модификатор базовой характеристики. Оба этих урона увеличиваются на 1к8 на 11-м уровне (2к8 и 2к8) и 17-м уровне (3к8 и 3к8).

Клинок разрушения

9 уровень, вызов

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте пространственный разлом в форме клинка длиной около 3 футов в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Клинок существует до окончания действия заклинания. Когда вы накладываете это заклинание, то можете совершить до двух рукопашных атак заклинанием с помощью этого клинка против существа, неудерживаемого предмета или постройки в пределах 5 футов от клинка. При попадании цель получает 4к12 урона силовым полем. Эта атака считается критическим попаданием при выпадении на к20 значений «18–20». При критическом попадании клинок дополнительно наносит 8к12 урона силовым полем (в общей сложности 12к12 урона силовым полем).

Вы можете бонусным действием в свой ход переместить клинок на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть, а затем снова совершить до двух рукопашных атак заклинанием с помощью клинка.

Клинок может беспрепятственно перемещаться через любой барьер, в том числе созданный заклинанием *силовая стена [wall of force]*.

Крепость интеллекта

3 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

В течение длительности заклинания вы или одно согласное существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, имеете сопротивление урону психической энергией, а также совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, вы можете сделать целью заклинания дополнительных существ, по одному за каждый уровень ячейки выше третьего. Все цели заклинания должны находиться в пределах 30 футов друг от друга во время накладывания заклинания.

Лассо молнии

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (15-футовый радиус)
Компоненты: В
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте хлыст из молний, поражающий одно существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 15 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе будет притянута на 10 футов по прямой к вам, после чего получит 1к8 урона электричеством, если окажется в пределах 5 футов от вас.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5-го уровня (2к8), 11-го уровня (3к8) и 17-го уровня (4к8).

Покров духа

3 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы взываете к духам умерших, и они окружают вас на протяжении длительности заклинания. Духи неосязаемы и неуязвимы.

До окончания действия заклинания любая ваша атака наносит дополнительно 1к8 урона, если вы атакуете существо в пределах 10 футов от вас. Вы выбираете вид урона в момент накладывания этого заклинания из следующих вариантов: излучение, некротическая энергия или холод. Любое существо, получившее этот урон, не сможет восстанавливать хиты до начала вашего следующего хода.

В дополнение к этому, скорость каждого видимого вами существа по вашему выбору, начинающего ход в пределах 10 футов от вас, будет уменьшена на 10 футов до начала вашего следующего хода.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к8 за каждые два уровня ячейки выше третьего.

Крепость интеллекта

Расщепление разума

Потусторонний облик Таши

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (предмет с выгравированным символом Внешних планов стоимостью не менее 500 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Накладывая заклинание, вы обращаетесь к магии Нижних или Верхних планов (по вашему выбору), для преобразования себя. Вы получаете следующие преимущества до тех пор, пока заклинание не закончится:

- Вы имеете иммунитет к урону огнём и ядом (Нижние планы) или к урону излучением и некротической энергией (Верхние планы).
- Вы имеете иммунитет к состоянию «отравленный» (Нижние планы) или к состоянию «очарованный» (Верхние планы).
- За вашей спиной появляются призрачные крылья, дарующие скорость полёта 40 футов.
- Вы получаете бонус +2 к КД.
- Все ваши атаки оружием считаются магическими, и, когда вы совершаете атаку оружием, вы можете использовать свой модификатор базовой характеристики вместо Силы или Ловкости для бросков атаки и урона.
- Действием Атака вы можете совершить две атаки вместо одной. Вы не получаете это преимущество, если у вас уже есть подобное умение (например, «Дополнительная атака»), которое позволяет атаковать более одного раза за действие Атака.

Призыв духа аберрации

4 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (заспиртованные щупальце и глазное яблоко в сосуде с платиновой инкрустацией стоимостью не менее 400 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа аберрации. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Воплощённая форма духа использует блок статистики духа аберрации. Когда вы накладываете заклинание, выберите тип духа: бехолдер, слаад или звёздное порождение. Дух принимает форму выбранной аберрации и имеет соответствующие признаки, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою оно получает вашу инициативу и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно совершает действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в блоке статистики.

Призыв духа зверя
2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (перо, пучок меха и рыбий хвост внутри позолоченного жёлудя стоимостью не менее 200 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа зверя. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Воплощённая форма духа использует блок статистики духа зверя. Когда вы накладываете заклинание, выберите среду обитания: воздух, земля или вода. Дух принимает форму животного по вашему выбору, для которого выбранная среда обитания является родной и имеет соответствующие признаки, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою оно получает вашу инициативу и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно совершает действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в блоке статистики.

Призыв духа исчадия
6 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (кровь гуманоида внутри рубинового флакона стоимостью не менее 600 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа исчадия. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Воплощённая форма духа использует блок статистики духа исчадия. Когда вы накладываете заклинание, выберите тип духа: демон, дьявол или юголот. Дух принимает форму выбранного исчадия и имеет соответствующие признаки, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою оно получает вашу инициативу и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно совершает действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

Дух аберрации [Aberrant Spirit]
Средняя аберрация

Класс Доспеха 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты 40 + 10 за каждый уровень ячейки выше 4-го
Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит) (только бехолдер)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (–2)

Иммунитет к урону психическая энергия
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Глубинная Речь, понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Регенерация (только слаад). Аберрация восстанавливает 5 хитов в начале своего хода, если у неё есть хотя бы 1 хит.

Аура шёпотов (только звёздное порождение). В начале каждого хода аберрации каждое существо в пределах 5 футов от неё должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе получит 2к6 урона психической энергией, при условии, что аберрация не недееспособна.

Действия

Мультиатака. Аберрация совершает количество атак, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону).

Когти (только слаад). *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к10 + 3 + уровень ячейки рубящего урона. Если целью является существо, то оно не может восстанавливать хиты до начала следующего хода аберрации.

Лучи из глаз (только бехолдер). *Дальнобойная атака заклинанием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, дистанция 150 фт., одно существо. *Попадание*: 1к8 + 3 + уровень ячейки урона психической энергией.

Психический удар (только звёздное порождение). *Рукопашная атака заклинанием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание*: 1к8 + 3 + уровень ячейки урона психической энергией.

Дух зверя [Bestial Spirit]
Маленький зверь

Класс Доспеха 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты 20 (только воздух) или 30 (только земля или вода) + 5 за каждый уровень ячейки выше 2-го
Скорость 30 фт., лазая 30 фт. (только земля), летая 60 фт. (только воздух), плавая 30 фт. (только вода)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (–3)	14 (+2)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Облёт (только воздух). Зверь не провоцирует атак, когда улетает за пределы досягаемости врага.

Тактика стаи (только земля или вода). Зверь имеет преимущество к броскам атаки против существа, если хотя бы один из союзников зверя находится в пределах 5 футов от цели атаки и союзник не недееспособен.

Подводное дыхание (только вода). Зверь может дышать только под водой.

Действия

Мультиатака. Зверь совершает количество атак, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону).

Растерзание. *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к8 + 4 + уровень ячейки колющего урона.

Дух исчадия [Fiendish Spirit]

Большое исчадие

Класс Доспеха 12 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты 50 (только демон) или 40 (только дьявол) или 60 (только юголот) + 15 за каждый уровень ячейки выше 6-го
Скорость 40 фт., лазая 40 фт. (только демон), летая 60 фт. (только дьявол)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Сопротивление к урону огонь
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фт.
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Предсмертная агония (только демон). Когда хиты исчадия опускаются до 0 или заклинание заканчивается, исчадие взрывается, и каждое существо в пределах 10 футов от него должно совершить спасбросок Ловкости против Сл спасброска ваших заклинаний. Существо получает 2к10 + уровень ячейки урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Дьявольское зрение (только дьявол). Магическая тьма не мешает тёмному зрению исчадия.

Сопротивление магии. Исчадие совершает спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов с преимуществом.

Действия

Мультиатака. Исчадие совершает количество атак, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону).

Укус (только демон). *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к12 + 3 + уровень ячейки урона некротической энергией.

Когти (только юголот). *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к8 + 3 + уровень ячейки рубящего урона. Сразу после того, как атака попадает или промахивается, исчадие может магическим образом телепортироваться на 30 футов в незанятое пространство, которое оно может видеть.

Метание пламени (только дьявол). *Дальнобойная атака заклинанием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, дистанция 150 фт., одна цель. *Попадание*: 2к6 + 3 + уровень ячейки урона огнём. Если цель — горючий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в блоке статистики.

Призыв духа конструкта

4 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (затейливая шкатулка с замком, сделанная из камня и металла, стоимостью не менее 400 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Дух конструкта [Construct Spirit]

Средний конструкт

Класс Доспеха 13 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты 40 + 15 за каждый уровень ячейки выше 4-го
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	5 (–3)

Сопротивление к урону яд
Иммунитет к состояниям испуг, истощение, недееспособность, окаменение, отравление, очарование, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Нагретый корпус (только металл). Существо, которое касается конструкта или попадает по нему атакой ближнего боя, находясь в пределах 5 футов от него, получает 1к10 урона огнём.

Каменный ступор (только камень). Когда существо, видимое конструктом, начинает свой ход в пределах 10 футов от него, он может заставить это существо совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале цель не может использовать реакции, а её скорость уменьшается вдвое до начала её следующего хода.

Действия

Мультиатака. Конструкт совершает количество атак, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону).

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к8 + 4 + уровень ячейки дробящего урона.

Реакции

Неистовая плеть (только глина). Когда конструкт получает урон, он совершает «Размашистый удар» по случайному существу в пределах 5 футов от него. Если ни одно существо не находится в пределах досягаемости, то конструкт движется до половины своей скорости к противнику, которого он может видеть, не провоцируя атак.

Вы призываете духа конструкта. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Воплощённая форма духа использует блок статистики духа конструкта. Когда вы накладываете заклинание, выберите материал: глина, металл или камень. Дух принимает форму голема или модрона по вашему выбору, изготовленного из выбранного материала, и имеет соответствующие признаки, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою оно получает вашу инициативу и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно совершает действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в блоке статистики.

Призыв духа небожителя

Призыв духа небожителя

5 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (золотой реликварий стоимостью не менее 500 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа небожителя. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Воплощённая форма духа использует блок статистики духа небожителя. Когда вы накладываете заклинание, выберите тип духа: мститель или защитник. Дух принимает форму выбранного небожителя, что определяет тип его атаки, описанный в блоке статистики. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою оно получает вашу инициативу и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно совершает действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в блоке статистики.

Дух небожителя [Celestial Spirit]

Большой небожитель

Класс Доспеха 11 + уровень ячейки (природный доспех) + 2 (только защитник)
Хиты 40 + 10 за каждый уровень ячейки выше 5-го
Скорость 30 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+4)	14 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Сопротивление урону излучение
Иммунитет к состояниям испуг, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Небесный, понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Действия

Мультиатака. Небожитель совершает количество атак, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону).

Сияющий лук (только мститель). *Дальнобойная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание*: 2к6 + 2 + уровень ячейки урона излучением.

Сияющая булава (только защитник). *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к10 + 3 + уровень ячейки урона излучением, и небожитель может выбрать себя или другое видимое им существо в пределах 10 футов от цели. Выбранное существо получает 1к10 временных хитов.

Целебное касание (1/день). Небожитель касается другого существа. Цель магически восстанавливает хиты, равные 2к8 + уровень ячейки.

Призыв духа нежити

3 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (позолоченный череп стоимостью не менее 300 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа нежити. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Воплощённая форма духа использует блок статистики духа нежити. Когда вы накладываете заклинание, выберите форму духа: призрачный, гнилой или скелетный. Дух принимает форму выбранной нежити и имеет соответствующие признаки, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою оно получает вашу инициативу и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно совершает действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в блоке статистики.

Дух нежити [Undead Spirit]

Средняя нежить

Класс Доспеха 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты 30 (призрачный или гнилой) или 20 (скелетный) + 10 за каждый уровень ячейки выше 3-го
Скорость 30 фт., летая 40 фт. (парит) (только призрачный)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (–3)	10 (+0)	9 (–1)

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Гнойная аура (только гнилой). Любое существо, кроме вас, начинающее свой ход в пределах 5 футов от духа, должно преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе станет отравленным до начала своего следующего хода.

Бестелесное перемещение (только призрачный). Дух может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Если дух заканчивает свой ход внутри предмета, то он выталкивается в ближайшее незанятое пространство и получает 1к10 урона силовым полем за каждые 5 футов перемещения.

Действия

Мультиатака. Нежить совершает количество атак, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону).

Смертельное прикосновение (только призрачный). *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание*: 1к8 + 3 + уровень ячейки урона некротической энергией, и существо должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе станет испуганным нежитью до конца своего следующего хода.

Могильный снаряд (только скелетный). *Дальнобойная атака заклинанием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, дистанция 150 фт., одна цель. *Попадание*: 2к4 + 3 + уровень ячейки урона некротической энергией.

Гниющие когти (только гнилой). *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к6 + 3 + уровень ячейки рубящего урона. Если цель отравлена, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе станет парализованной до конца своего следующего хода.

Призыв духа стихии

4 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (воздух, галька, пепел и вода во флаконе с золотой инкрустацией стоимостью не менее 400 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа стихии. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Воплощённая форма духа использует блок статистики стихийного духа. Когда вы накладываете заклинание, выберите стихию: воздух, земля, огонь или вода. Существо принимает форму чего-то двуногого, сплетённого из выбранной стихии, которая определяет особенности существа, описанные в блоке статистики. Существо

Дух стихии [Elemental Spirit]

Средний элементаль

Класс Доспеха 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты 50 + 10 за каждый уровень ячейки выше 4-го
Скорость 40 фт., копая 40 фт. (только земля); летая 40 фт. (парит) (только воздух), плавая 40 фт. (только вода)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	4 (–3)	10 (+0)	16 (+3)

Сопротивление к урону кислота (только вода); электричество и звук (только воздух); колющий и рубящий (только земля)
Иммунитет к урону огонь (только огонь); яд
Иммунитет к состояниям бессознательность, истощение, окаменение, отравление, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Первичный, понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Аморфный (только воздух, огонь и вода). Элементаль может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм, без протискивания.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает количество атак, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону).

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к10 + 4 + уровень ячейки дробящего урона (только воздух, земля или вода) или урона огнём (только огонь).

Призыв духа тени

исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою оно получает вашу инициативу и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно совершает действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в блоке статистики.

Призыв духа тени

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (слезы внутри драгоценного камня стоимостью не менее 300 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа тени. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Воплощённая форма духа использует блок статистики духа тени. Когда вы накладываете заклинание, выберите эмоцию: ярость, уныние или страх. Существо принимает форму бесформенного двуногого с отчётливыми проявлениями выбранной эмоции, которая определяет особенности существа, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою оно получает вашу инициативу и

Дух тени [Shadow Spirit]

Средний монстр

Класс Доспеха 11 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты 35 + 15 за каждый уровень ячейки выше 3-го
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (–3)	10 (+0)	16 (+3)

Сопротивление к урону некротическая энергия
Иммунитет к состояниям испуг
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Безумный ужас (только ярость). Дух совершает броски атаки против испуганных существ с преимуществом.

Тяжесть печали (только уныние). Любое существо, кроме вас, начинающее свой ход в пределах 5 футов от духа, имеет скорость на 20 футов меньше обычной до начала своего следующего хода.

Действия

Мультиатака. Тень совершает количество атак, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону).

Леденящее растерзание. *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к12 + 3 + уровень ячейки урона холодом.

Ужасающий крик (1/день). Дух кричит. Каждое существо в пределах 30 футов от него должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний, иначе станет испуганным духом на 1 минуту. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая это состояние в случае успеха.

Бонусные действия

Скрытность в тени (только страх). Находясь в тусклом свете или темноте, дух совершает действие Засада.

ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно совершает действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в блоке статистики.

Призыв духа феи

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (позолоченный цветок стоимостью не менее 300 зм)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа феи. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Воплощённая форма духа использует блок статистики духа феи. Когда вы накладываете заклинание, выберите настроение: сердитое, довольное, или лукавое. Дух принимает форму выбранного фейского существа с отчётливыми проявлениями выбранного настроения которая определяет особенности существа, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою оно получает вашу инициативу и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно совершает действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в блоке статистики.

Дух феи [Fey Spirit]

Маленькая фея

Класс Доспеха 12 + уровень ячейки (природный доспех)
Хиты 30 + 10 за каждый уровень ячейки выше 3-го
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Иммунитет к состояниям очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Сильван, понимает языки, на которых вы говорите
Опасность —
Бонус мастерства равен вашему бонусу

Действия

Мультиатака. Фея совершает количество атак, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону).

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием*: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 1к6 + 3 + уровень ячейки колющего урона и 1к6 урона силовым полем.

Бонусные действия

Фейский шаг. Фея магическим образом телепортируется на 30 футов в незанятое пространство, которое она может видеть. Затем происходит один из следующих эффектов, основанный на выбранном настроении феи:

Сердитое. Следующий бросок атаки, выполняемый феей до конца этого хода совершается с преимуществом.
Довольное. Фея может заставить одно видимое ею существо в пределах 10 футов от неё, совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале цель становится очарована вами и феей в течение 1 минуты или до тех пор, пока цель не получит какой-либо урон.
Игривое. Фея может заполнить 5-футовый куб в пределах 5 футов от неё магической тьмой, существующей до конца следующего хода феи.

Путешествие в другие миры

Материальный план содержит в себе бесконечное число миров. Некоторые из них — такие как Орт, Торил, Кринн и Эберрон — подробно описаны, но есть бесчисленное множество других. Вы и ваши друзья, возможно, даже сами создали несколько своих D&D миров!

Так было не всегда. Различные ученые рассказывают о зачаточном состоянии, единой реальности, называемой Первым Миром, которая предшествовало мультивселенной, какой мы ее знаем. Многие народы и чудовища, населяющие миры на Материальном плане, произошли оттуда. После того, как Первый Мир был расколот великим катаклизмом, что породило следующие за ним миры, потомство первых эльфов, дварфов, бехолдеров и других знаковых существ пустило корни в этих мирах, словно семена, рассеянные космическим ветром. Если рассуждения этих великих мудрецов верны, то каждый мир является отражением, а в некоторых случаях искажением Первого Мира.

Перемещения между этими мирами редки, но возможны и могут быть осуществлены различными способами. Один из таких методов называется «великим путешествием», эпическим приключением, полным опасностей и трудностей, которые необходимо преодолеть. Это путешествие чаще всего проходит на борту судна, управляемого магией.

Другой метод — это «сон о других мирах». Путешественники впадают в глубокий сон и видят себя в новой реальности. Заклинание *сон синей вуали [dream of the blue veil]* использует этот метод перехода.

Самый прямой метод — это «прыжок в другую реальность». Заклинатель накладывает заклинание *круг телепортации [teleportation circle]* или *телепортация [teleport]*, стремясь появиться в известном ему телепортационном круге или в другом месте в ином мире.

Какой бы метод вы ни выбрали, Мастер определяет, преуспеете ли вы и где именно появитесь, если у вас получится переместиться.

Психическая плеть Таши

2 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд

Вы ментально хлещете одно существо, которое видите в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 3к6 урона психической энергией и не может совершать реакции до конца своего следующего хода. Более того, цель должна выбрать, что она будет делать в свой следующий ход: передвигаться, совершать действие или бонус-

Психическая плеть Таши

ное действие — цель может совершить лишь что-то одно. При успехе цель получает половину урона и избегает других эффектов заклинания.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго. Все цели заклинания должны быть в пределах 30 футов друг от друга во время накладывания заклинания.

Расщепление разума

Заговор, очарование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд

Вы отправляете дезориентирующий луч психической энергии в разум одного существа, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта, иначе получит 1к6 урона психической энергией и вычтет 1к4 из следующего спасброска, совершаемого ею до конца вашего следующего хода.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете следующих уровней: 5-го уровня (2к6), 11-го уровня (3к6) и 17-го уровня (4к6).

Сон синей вуали

7 уровень, вызов

Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 20 футов
Компоненты: В, С, М (магический предмет или согласное существо из мира назначения)
Длительность: 6 часов

Вы и до восьми согласных существ в пределах дистанции теряете сознание на время действия заклинания и испытываете видения другого мира на Материальном плане, как, например, Орта, Торила, Кринна или Эберрона. Если заклинание поддерживается в течение своей полной длительности, то видения приводят к тому, что каждый из вас находит и отодвигает загадочный синий занавес. Заклинание заканчивается тем, что вы ментально и физически переноситесь в мир, который был в видениях.

Чтобы наложить это заклинание, у вас должен быть магический предмет, созданный в мире, в который вы хотите попасть, и вы должны знать о существовании этого мира, даже если вы не знаете его названия. Вы попадаете в безопасное место в пределах 1 мили от того места, где используемый магический предмет был создан. Вы можете наложить заклинание без магического предмета, если одно из существ под действием этого заклинания родилось в том мире. В таком случае пункт назначения будет безопасным местом в пределах 1 мили от того места, где это существо родилось.

Заклинание заканчивается раньше времени для существа, получающего какой-либо урон, и это существо не переносится. Если заклинатель получает какой-либо урон, заклинание заканчивается для всех существ, и никто не будет перенесён.

Персонализация заклинаний

> Когда я только научилась волшебству у Бабы-яги, я не могла не добавлять ко всем своим заклинаниям призрачные куриные ножки. Она говорила, что ей всё равно, но я всегда замечала, что она украдкой улыбается. Поэтому, конечно, я до сих пор добавляю эти ножки. Какая польза от магии, если с её помощью нельзя развлечь свою маму?
>
> ТАША

Точно так же, как любой исполнитель наделяет произведение личным стилем, а каждый воин развивает свой боевой стиль через призму своих тренировок, так и заклинатель может использовать магию, для выражения своей индивидуальности. Независимо от того, каким заклинателем вы играете, вы можете изменить косметические эффекты заклинаний вашего персонажа. Возможно, вы хотите, чтобы эффекты заклинаний проявлялись в виде любимого цвета, как напоминание о тренировках у небесного наставника или как демонстрация привязанности ко времени года. Возможности для косметических изменений заклинаний вашего персонажа безграничны. Однако персонализация не может изменить эффект заклинания. Она также не может сделать одно заклинание похожим на другое — вы не можете сделать *волшебную стрелу [magic missile]* похожей на *огненный шар [fireball]*.

При изменении магии вашего заклинателя подумайте о создании темы — зачастую, чем она шире и универсальнее, тем лучше. Вы можете описывать магию вашего заклинателя, когда захотите, особенно, если это создаёт интересное дополнение к истории. Вы также можете использовать персонализацию для усиления других особенностей вашего персонажа, например, сделать заклинания барда тесно связанными с его любимой формой искусства или связать заклинания жреца с его божеством.

Например, *огненный шар [fireball]* волшебника, любящего шторм, может быть представлен в виде пылающего облака или вспышек красных молний (без изменения типа урона), в то время как заклинание *ускорение [haste]* того же волшебника может окутать цель едва заметными грозовыми тучами.

В другом случае руки жреца, служащего богу луны, могут излучать слабый лунный свет, когда он накладывает *лечение ран [cure wounds]*, а его *щит веры [shield of faith]* может окутывать цель мерцающими полумесяцами.

А друид может выбрать для своей магии тему цветения вишни, что будет выражаться в прорастании нежных ветвей и розовых листьев, когда он накладывает *опутывание [entangle]* или *дубинку [shillelagh]*, а его *огонь фей [faerie fire]* может больше походить на летящие лепестки, чем на пламя.

Таблица «Магические темы» предлагает несколько вариантов, которые могут вдохновить вас при персонализации заклинаний вашего персонажа.

Фермер-чародей метает волшебные стрелы, выглядящие, как куры

Магические темы

к10	Тема
1	Книжные страницы, оригами, перья и чернила, всё это в сопровождении запахов библиотеки и шелеста страниц
2	Фигуры акул, медуз, осьминогов и других морских обитателей с запахом моря
3	Еда или посуда, несущие с собой ароматы кухни родины заклинателя
4	Насыщенный запах меди, сопровождаемый тем, что похоже на дисбаланс гуморов[1] заклинателя
5	Брызги и мазки акварели, наносимые невидимой кистью
6	Полупрозрачное оружие, броня, миниатюрные боевые машины и призрачные солдаты
7	Лучи золотого света, несущие немного тепла и лёгкий ветерок с песком
8	Шумные животные со скотного двора в сопровождении прелых запахов курятника и конюшни
9	Проявления глубоких эмоций, таких как легкие оковы меланхолии, ностальгия в оттенках сепии или лирика влюбленных сердец
10	Крошечные причудливые или жуткие существа из постоянных снов заклинателя, от которых он не может избавиться

Магические предметы

Кто не любит магические предметы? Стремление к ним — одна из немногих общих черт у меня и Морденкайнена. А волшебные татуировки — они особенно забавны. Я думаю, что татуировки — причина, по которой мантии так популярны среди волшебников. Мантии покрывают и лодыжки, и нижнюю часть спины, где многие из нас носят татуировки со времён ученичества. Не спрашивай, как так получилось.

ТАША

В этом разделе представлены магические предметы, которые можно ввести в любую кампанию. Здесь вы найдете предметы любой редкости, включая артефакты. Также здесь представлены заклинательные фокусировки для всех классов заклинателей. А некоторые из предметов в этом разделе представляют собой новый тип чудесного предмета: магические татуировки.

В таблице «Магические предметы» перечислены все магические предметы из этой главы, и отмечена редкость каждого из них. В таблице также указывается, требуется ли настройка на этот предмет. Все предметы используют правила магических предметов из *«Руководства Мастера»*.

Магические предметы

Редкость	Предмет	Настройка
Обычный	Протез [Prosthetic Limb]	Да
Обычный+	Татуировка заклинания [Spellwrought Tattoo]	Нет
Обычный	Татуировка просветителя [Illuminator's Tattoo]	Да
Обычный+	Татуировка маскарада [Masquerade Tattoo]	Да
Необычный+	Амулет благочестия [Amulet of the Devout]	Да
Необычный+	Барабан задающего ритм [Rhythm-Maker's Drum]	Да
Необычный+	Лунный серп [Moon Sickle]	Да
Необычный+	Магический гримуар [Arcane Grimoire]	Да
Необычный	Мантия природы [Nature's Mantle]	Да
Необычный	Осколок Страны Фей [Feywild Shard]	Да
Необычный+	Татуировка защиты [Barrier Tattoo]	Да
Необычный	Татуировка жутких когтей [Eldritch Claw Tattoo]	Да
Необычный	Татуировка обвивающей хватки [Coiling Grasp Tattoo]	Да
Необычный+	Универсальный инструмент [All-Purpose Tool]	Да
Необычный+	Флакон с кровью [Bloodwell Vial]	Да
Необычный	Эмблема стража [Guardian Emblem]	Да
Редкий	Алхимический сборник [Alchemical Compendium]	Да
Редкий	Архив астромантии [Astromancy Archive]	Да
Редкий	Астральный осколок [Astral Shard]	Да
Редкий	Атлас бесконечных горизонтов [Altas of Endless Horizons]	Да
Редкий	Ветвь с колокольчиками [Bell Branch]	Да
Редкий	Гремящий трактат [Fulminating Treatise]	Да
Редкий	Двойственная рукопись [Duplicitous Manuscript]	Да
Редкий	Кадило фанатика [Devotee's Censer]	Да
Редкий	Книга начинающего сердцееда [Heart Weaver's Primer]	Да
Редкий	Кодекс планолога [Planecaller's Codex]	Да
Редкий	Концертина гуляки [Reveler's Concertina]	Да
Редкий	Лира строительства [Lyre of Building]	Да
Редкий	Осколок эссенции Внешних Планов [Outer Essence Shard]	Да
Редкий	Осколок Дальнего Предела [Far Realm Shard]	Да
Редкий	Осколок Царства Теней [Shadowfell Shard]	Да
Редкий	Осколок эссенции стихийных планов [Elemental Essence Shard]	Да
Редкий	Сборник защитных стихов [Protective Verses]	Да

1 Гуморальная теория в Древней Греции предполагала, что в теле человека текут четыре основные жидкости, называемые «гуморами»: кровь, флегма (слизь), жёлтая желчь и чёрная желчь. В норме эти жидкости находятся в балансе, однако избыток одной или нескольких из них вызывает практически все внутренние болезни. Вполне возможно, что авторы так намекают на проблемы с кишечником у заклинателя. — прим. переводчика.

Татуировщик-орк делает татуировку своему другу эльфу

Редкость	Предмет	Настройка
Редкий	Татуировка с клеймом Царства Теней [Shadowfell Brand Tattoo]	Да
Редкий	Фолиант души и плоти [Libram of Souls and Flesh]	Да
Очень редкий	Котёл перерождения [Cauldron of Rebirth]	Да
Очень редкий	Кристаллическая хроника [Crystalline Chronicle]	Да
Очень редкий	Татуировка жизненной энергии [Lifewell Tattoo]	Да
Очень редкий	Татуировка призрачных шагов [Ghost Step Tattoo]	Да
Очень редкий	Татуировка поглощения [Absorbing Tattoo]	Да
Легендарный	Татуировка кровавой ярости [Blood Fury Tattoo]	Да
Артефакт	Демономикон Иггвилв [Demonomicon of Iggwilv]	Да
Артефакт	Зубы Дальвер-Нара [Teeth of Dahlver-Nar]	Да
Артефакт	Любина тарокка душ [Luba's Tarokka of Souls]	Да
Артефакт	Могучий слуга Леук-о [Mighty Servant of Leuk-o]	Да
Артефакт	Ступа и пест Бабы-яги [Baba Yaga's Mortar and Pestle]	Да
Артефакт	Трость Рао [Crook of Rao]	Да

Магические татуировки

Совмещая магию и искусство с чернилами и иглами, магические татуировки наделяют своих носителей удивительными способностями. Магические татуировки изначально связаны с магическими иглами, которые передают свою магию существу.

Шрамы и травмы не нарушают функции татуировок, даже если те будут испорчены. Существо может выбрать внешний вид наносимой ему татуировки. Магическая татуировка может выглядеть как клеймо, шрамирование, родимое пятно, узор или любое другое косметическое изменение.

Обычно более редкие магические татуировки занимают больше места на коже существа. Таблица «Расположение магической татуировки» объясняет принципы работы по размерам и местам нанесения татуировок.

Расположение магической татуировки

Редкость татуировки	Месторасположение
Обычная	Кисть, стопа или четверть конечности
Необычная	Половина конечности или кожа головы
Редкая	Одна конечность
Очень редкая	Две конечности, грудь или верхняя часть спины
Легендарная	Две конечности и торс

Описание магических предметов

Следующие магические предметы представлены в алфавитном порядке.

Алхимический сборник

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

В этот испачканный тяжёлый том въелись едкие запахи. Металлическое обрамление обложки отлито из меди, железа, свинца, серебра и золота, застывших в ходе трансмутации одного металла в другой. Найденная книга содержит следующие заклинания: *газообразная форма [gaseous form]*, *магическое оружие [magic weapon]*, *окаменение [flesh to stone]*, *падение пёрышком [feather fall]*, *превращение [polymorph]* и *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]*. Эта книга функционирует для вас как книга заклинаний.

Когда вы держите книгу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Книга имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите книгу:

- Если вы потратите 1 минуту на изучение книги, вы можете израсходовать 1 заряд и заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из книги. Новое заклинание должно принадлежать школе Преобразования.
- Действием вы можете коснуться немагического предмета, который никто не несёт и не носит, и израсходовать некоторое количество зарядов, чтобы превратить его в другой предмет. При расходовании 1 заряда предмет не должен превышать 1 фута в каждом измерении. Вы можете потратить дополнительные заряды, чтобы увеличить максимальные размеры на 2 фута за каждый последующий заряд. Новый предмет должен стоить в золоте не больше, чем оригинал.

Амулет благочестия

Чудесный предмет, необычный (+1), редкий (+2), очень редкий (+3) (требуется настройка жрецом или паладином)

На этом амулете изображен символ божества в виде инкрустированных драгоценных камней или металлов. Пока вы носите этот священный символ, вы получаете бонус к броскам атаки заклинаниями и Сл спасбросков ваших заклинаний. Бонус определяется редкостью амулета.

Пока вы носите этот амулет, вы можете использовать умение «Божественный канал» без затрат использований. Это свойство не может быть использовано вновь до следующего рассвета.

Архив астромантии

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

Этот латунный диск из сочленённых концентрических колец разворачивается в армиллярную сферу. Бонусным действием вы можете развернуть диск в сферу или свернуть её обратно в диск. Найденный архив содержит следующие заклинания, которые являются для вас заклинаниями волшебника, пока вы настроены на него: *гадание [augury]*, *поиск предмета [locate object]*, *поиск пути [find the path]*, *поиск существа [locate creature]*, *предвидение [foresight]* и *предсказание [divination]*. Он функционирует для вас как книга заклинаний, с заклинаниями, закодированными на кольцах.

Пока вы держите архив, вы можете использовать его в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Архив имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите архив:

- Если вы потратите 1 минуту на изучение архива, вы можете израсходовать 1 заряд, чтобы заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из архива. Новое заклинание должно принадлежать школе Прорицания.
- Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией, израсходовав 1 заряд, заставить существо бросить к4 и добавить результат в качестве бонуса или штрафа (по вашему выбору) к исходному броску. Вы можете сделать это после того, как увидите результат броска, но до того, как эффекты броска вступят в силу.

Астральный осколок

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка чародеем)

Этот кристалл — затвердевший осколок Астрального плана, окутанный серебристым туманом. Действием вы можете прикрепить осколок к Крошечному предмету (например, оружию или ювелирному изделию) или отсоединить его. Он отпадает самостоятельно, если ваша настройка на него заканчивается. Вы можете использовать осколок в качестве заклинательной фокусировки, пока вы несёте или носите его.

Когда вы используете метамагию для накладывания заклинания, пока несёте или носите осколок, сразу же после произнесения заклинания вы можете телепортироваться в незанятое пространство, которое можете видеть в пределах 30 футов.

Атлас бесконечных горизонтов

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

Эта толстая книга имеет тёмный кожаный переплёт, инкрустированный пересекающимися серебряными линиями, напоминающими карту или схему. Найденная книга содержит следующие заклинания, которые являются для вас заклинаниями волшебника, пока вы настроены на неё: *врата [gate]*, *круг телепортации [teleportation circle]*, *магические врата [arcane gate]*, *переносящая дверь [dimension door]*, *слово возврата [word of recall]*, *туманный шаг [misty step]* и *уход в иной мир [plane shift]*. Эта книга функционирует для вас как книга заклинаний.

Когда вы держите книгу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Книга имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите книгу:

- Если вы потратите 1 минуту на изучение книги, вы можете израсходовать 1 заряд и заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из книги. Новое заклинание должно принадлежать школе Вызова.
- Когда по вам попадают атакой, вы можете реакцией израсходовать 1 заряд, чтобы телепортироваться в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 10 футов. Если ваша новая позиция находится вне досягаемости атаки, она промахивается по вам.

Барабан задающего ритм

Чудесный предмет, необычный (+1), редкий (+2), очень редкий (+3) (требуется настройка бардом)

Держа этот барабан, вы получаете бонус к броскам атаки и Сл спасбросков против ваших заклинаний барда. Бонус определяется редкостью барабана.

Действием вы можете сыграть на барабане, чтобы восстановить одну кость бардовского вдохновения. Это свойство барабана не может быть использовано вновь до следующего рассвета.

Ветвь с колокольчиками

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка друидом или колдуном)

Этот серебряный предмет имеет форму ветви с расположенными на ней маленькими золотыми колокольчиками. Пока вы держите ветвь, она служит заклинательной фокусировкой для ваших заклинаний.

Ветвь имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите ветвь:

- Бонусным действием вы можете потратить 1 заряд, чтобы обнаружить присутствие аберраций, исчадий, конструктов, небожителей, нежити, фей или элементалей в пределах 60 футов от вас. Если такие существа присутствуют и не имеют полного укрытия от вас, колокольчики мягко звенят, их тон указывает на тип присутствующих существ.
- Вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание *защита от добра и зла [protection from evil and good]*.

Гремящий трактат

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

Эта толстая обожжённая книга заклинаний пахнет дымом и озоном, а по краям её страниц потрескивают искры энергии. Найденная книга содержит следующие заклинания: *волна грома [thunderwave], волшебная стрела [magic missile], Леомундова хижина [Leomund's tiny hut], огненный шар [fireball], порыв ветра [gust of wind], предосторожность [contingency]* и *силовая стена [wall of force]*. Эта книга функционирует для вас как книга заклинаний.

Когда вы держите книгу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Книга имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите книгу:

Атлас бесконечных горизонтов

- Если вы потратите 1 минуту на изучение книги, вы можете израсходовать 1 заряд и заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из книги. Новое заклинание должно принадлежать школе Воплощения.
- Когда одно существо, которое вы можете видеть, получает урон от наложенного вами заклинания школы Воплощения, вы можете реакцией потратить 1 заряд, чтобы нанести дополнительно 2к6 урона силовым полем этому существу и сбить его с ног, если оно Большое или меньше.

Двойственная рукопись

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

Для вас это магическая книга заклинаний, а для всех остальных эта книга выглядит как книжечка многословной любовной беллетристики. Действием вы можете изменить внешний вид книги и сюжет романа.

Найденная книга содержит следующие заклинания: *безмолвный образ [silent image], воображаемая сила [phantasmal force], мираж [hallucinatory terrain], образ [major image], Нистулова ложная магия [Nystul's magic aura], отражения [mirror image]* и *фальшивый двойник [mislead]*. Эта книга функционирует для вас как книга заклинаний.

Когда вы держите книгу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Книга имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите книгу:

- Если вы потратите 1 минуту на изучение книги, вы можете израсходовать 1 заряд и заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из книги. Новое заклинание должно принадлежать школе Иллюзии.
- Когда существо, которое вы можете видеть, совершает проверку Интеллекта (Расследование), чтобы распознать истинную природу заклинания иллюзии, которое вы накладываете, или совершает спасбросок против заклинания иллюзии, которое вы накладываете, вы можете реакцией потратить 1 заряд и создать помеху на бросок.

Демономикон Иггвилв

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Обширный трактат, документирующий бесконечные слои бездны и её обитателей, *«Демономикон Иггвилв»* — самый подробный и богохульный том демонологии во всей мультивселенной. В книге рассказывается как о древнейших, так и о самых современных ругательствах Бездны и демонов. Демоны пытались подвергнуть текст цензуре, и хотя отдельные разделы были вырваны из корешка книги, общие главы остались и даже содержат демонические тайны. А ведь книга содержит не просто богохульства. Между строчек текста бурлит тайный кусочек самой Бездны, поддерживающий книгу в актуальном состоянии независимо от того, сколько страниц удалено, и книга жаждет быть чем-то большим, чем просто справочным материалом.

Случайные свойства. Этот артефакт обладает следующими случайными свойствами, которые вы можете определить, совершив бросок по таблицам в разделе «Артефакты» *«Руководства Мастера»*:

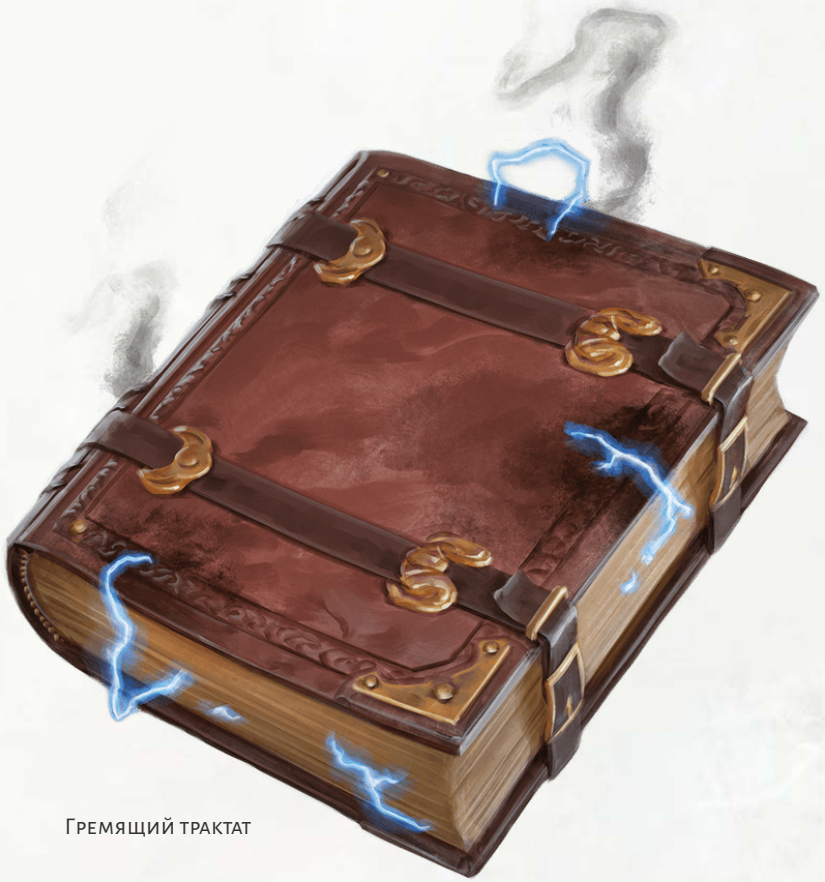
- 2 малых положительных свойства
- 1 малое отрицательное свойство
- 1 основное отрицательное свойство

Заклинания. Книга имеет 8 зарядов. Она ежедневно восстанавливает 1к8 зарядов на рассвете. Держа книгу, вы можете действием наложить *жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]* или, израсходовав 1 или более зарядов, наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 20): *волшебный сосуд [magic jar]* (3 заряда), *магический круг [magic circle]* (1 заряд), *планарные узы [planar binding]* (2 заряда), *планарный союзник [planar ally]* (3 заряда), *призыв духа исчадия [summon fiend]* (3 заряда; заклинание находится в этой книге), *уход в иной мир [plane shift]* (только на слой Бездны; 3 заряда).

Справочник Бездны. Вы можете заглядывать в Демономикон всякий раз, когда совершаете проверку Интеллекта, чтобы узнать информацию о демонах, или проверку Мудрости (Выживание), связанную с Бездной. Когда вы делаете это, вы можете добавить к проверке удвоенный бонус мастерства.

Бичевание исчадий. Ваша магия причиняет боль исчадиям. Пока вы несёте книгу, если вы совершаете бросок урона заклинанием против исчадия, вы причиняете максимальный урон вместо броска.

Западня. Пока вы несёте книгу, всякий раз, когда вы накладываете заклинание *магический круг [magic circle]*, выбирая только исчадий, или заклинание *планарные узы [planar binding]*, нацеленное на исчадие, заклинание накладывается на 9-м уровне независимо от используемой ячейки заклинания. Кроме того, исчадие совершает спасбросок от этих заклинаний с помехой.



Гремящий трактат

Сдерживание. Первые 10 страниц Демономикона пусты. Действием, держа книгу, вы можете нацелиться на видимое вами исчадие, пойманное внутри заклинания *магический круг [magic circle]*. Исчадие должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 20, совершая его с помехой, иначе окажется в ловушке на одной из пустых страниц Демономикона в виде подробного описания, общеизвестного имени и перечисления пороков пойманного существа. Это действие не может быть совершено вновь до следующего рассвета.

Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, и если вы и Демономикон находитесь на одном плане существования, пойманное в ловушку существо с самым высоким показателем опасности может попытаться овладеть вами. Вы должны совершить спасбросок Харизмы Сл 20. В случае провала существо овладевает вами и управляет, как марионеткой. Овладевшее существо может освободить вас действием, появившись в ближайшем незанятом пространстве. При успешном спасброске исчадие не может пытаться овладеть вами снова в течение 7 дней.

Когда том обнаруживается, он уже имеет 1к4 исчадий, занимающих его страницы, как правило, различных демонов.

Уничтожение Демономикона. Чтобы уничтожить книгу, шесть разных демонических владык должны вырвать по шесть страниц книги. Если это происходит, страницы появляются снова через 24 часа. Прежде чем это время пройдёт, любой, кто откроет оставшийся переплёт книги, будет перенесён в зарождающийся слой Бездны, скрытый внутри книги. В самом сердце этого смертоносного, полуразумного царства лежит давно потерянный артефакт, *Посох Фраз-Урб'луу [Fraz-Urb'luu Staff]*. Если посох вынести из карманного плана, то книга превратится в обычную и совершенно устаревшую

Демономикон Иггвилв

копию *Тома Зикса [Tome of Zyx]*, работы послужившей основой для Демономикона. Как только кто-то выносит посох, демонический повелитель Фраз-Урб'луу сразу же узнаёт об этом.

Зубы Дальвер-Нара

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Зубы Дальвер-Нара — это обрётшие форму легенды. Они представляют собой коллекцию зубов, изготовленных из различных материалов, каждый из которых имеет собственную историю происхождения. Коллекция покоится в кожаном мешочке, расшитом изображениями героев и причудливых существ. Там, где используются зубы, легенды возвращаются к жизни.

Использование зубов. Когда вы держите мешочек, вы можете действием вытащить один зуб. Бросьте кость по таблице «Зубы Дальвер-Нара», чтобы определить, какой зуб вы достаёте. Вы можете либо посеять зуб, либо имплантировать его (оба действия описаны ниже).

Если вы не посеете и не имплантируете зуб, бросьте кость в конце своего хода. При чётном результате броска зуб исчезает, и появляются существа, как будто вы посеяли зуб, но они враждебны к вам и вашим союзникам. При нечётном результате броска зуб заменяет один из ваших зубов, как если бы вы его имплантировали (потенциально заменяя другой имплантированный зуб, см. ниже).

Каждый зуб можно использовать только один раз. Отслеживайте, какие зубы уже были использованы. Если выпало число для уже использованного зуба, вы достаёте еще не использованный зуб с более низким результатом броска в таблице.

Посев зубов. Чтобы посеять зуб, вы либо кладёте его на землю в незанятое пространство в пределах вашей досягаемости, либо бросаете его в пределах 10 футов в незанятое пространство в водоём размером не менее 50 футов в ширину и 50 футов в длину. После этого зуб зарывается в землю или утопает в воде и исчезает, не оставляя после себя никаких следов. Существа, описанные в колонке «Призванные существа», появляются в незанятом пространстве как можно ближе к тому месту, где был посеян зуб. Эти существа являются вашими союзниками, говорят на всех языках, на которых говорите вы, и исчезают через 10 минут, если не указано иное.

Имплантация зубов. Чтобы имплантировать зуб, вы помещаете его себе в рот, после чего один из ваших собственных зубов выпадает, а имплантируемый зуб занимает его место, меняя свой размер так, чтобы поместиться у вас во рту. Как только зуб имплантируется, вы получаете эффект, указанный в столбце «Эффект имплантации». Зуб не может быть удалён, пока вы настроены на зубы, и вы не можете добровольно прекратить свою настройку на них. Зуб исчезнет, если удалить его после вашей смерти. Вы можете одновременно иметь имплантированными количество зубов не более 1 + ваш модификатор Телосложения (минимум 2 зуба). Если вы пытаетесь имплантировать больше зубов, то новый зуб заменяет один случайно выбранный из уже имеющихся зубов. Заменённый зуб исчезает, а вы теряете эффект имплантации.

Восстановление зубов. Как только все зубы исчезают, их мешочек также исчезает. Затем мешочек со всеми зубами появляется в случайном месте, которое может находиться в другом мире Материального Плана.

Разрушение зубов. Каждый зуб должен быть уничтожен индивидуально. Зуб необходимо посеять, с намерением уничтожить, в месте, где возникла его история. Когда вы сеете зуб таким образом, призванные существа не оказываются дружелюбными к вам и не исчезают. Некоторые из призванных существ просто отправляются на поиски дома, в то время как другие действуют согласно своим историям. В любом случае зуб исчезает навсегда.

Кадило фанатика

Оружие (цеп), редкое (требуется настройка жрецом или паладином)

Закруглённое навершие этого цепа имеет множество крошечных отверстий, расположенных в виде символов и узоров. Цеп считается для вас священным символом. Когда вы попадаете атакой, используя этот магический цеп, цель получает дополнительно 1к8 урона излучением.

Бонусным действием вы можете произнести командное слово, чтобы заставить цеп испускать прозрачное облако ладана в радиусе 10 футов в течение 1 минуты. В начале каждого вашего хода вы и любые другие существа в этом облаке ладана восстанавливаете 1к4 хитов. Это свойство не может быть использовано вновь до следующего рассвета.

Зубы Дальвер-Нара

1к20	Сказка и зуб	Призванные существа	Эффект имплантации
1	Любопытные кошки Улдун-дара (моляр кошки из слоновой кости)	9 **кошек [cat]**	Зуб имеет 8 зарядов. Действием вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание *возрождение [revivify]* с помощью зуба. Если вы мертвы, то в начале своего хода зуб расходует 1 заряд и накладывает на вас *возрождение [revivify]*.
2	Счастливый день Даггла (моляр человека)	1 **обыватель [commoner]**	Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, зуб накладывает на вас заклинание *убежище [sanctuary]* (Сл 18), длящееся 24 часа или до тех пор, пока вы его не нарушите.
3	Золотой век Дхакаана (золотой малый премоляр гоблина)	10 **гоблинов [goblin]**, 1 **босс гоблинов [goblin boss]**	Когда по вам попадают атакой, а в пределах 5 футов от вас находится союзник, вы можете реакцией сделать его целью атаки. Вы не можете использовать эту реакцию снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.
4	Убийцы с Милл-Роуд (клык полурослика)	3 **зелёных карги [green hag]** на шабаше	Когда вы наносите урон цели, которая не ходила в этом бою, цель получает дополнительно 3к10 рубящего урона от призрачных клинков.
5	Проклятие Мальфегги (изумрудный клык людоящера)	1 **королева людоящеров [lizardfolk queen]** и 4 **людоящера [lizardfolk]**	Вы получаете чешую рептилии, дающую бонус +2 к вашему КД. Кроме того, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получите 1 степень истощения.
6	Секрет помощника конюха (сладковатый клык человека)	2 **инкуба [incubi]**	Когда вы совершаете проверку Харизмы против гуманоида, вы можете бросить к10 и добавить результат к проверке характеристики. Это существо становится враждебным к вам на следующем рассвете.
7	Мечта осла (радужный моляр осла)	1 **единорог [unicorn]**	Зуб имеет 3 заряда. Действием вы можете потратить 1 заряд, чтобы прикоснуться к существу. Цель восстанавливает 2к8 + 2 хитов, а все болезни и яды, влияющие на нее, удаляются. Когда вы совершаете это действие, из вашего лба до конца вашего хода появляется мерцающий образ рога единорога. Зуб ежедневно восстанавливает все заряды на рассвете. Вы приобретаете следующую слабость: «когда я замечаю зло в действии, я должен противостоять ему».
8	За скалой Брал (серебряный зуб свежевателя разума)	2 **свежевателя разума [mind flayer]**	Вы получаете телепатию до 120 футов, как описано в «*Бестиарии*», и можете накладывать заклинание *обнаружение мыслей [detect thoughts]* по своему желанию без использования компонентов. Также вы совершаете проверки Мудрости (Восприятие и Проницательность) с помехой из-за постоянного шёпота воспоминаний и разумов вокруг вас.
9	Исчезновение полупустого брюха (сошниковый зуб Большой жабы)	4 **гигантские жабы [giant toad]**	Ваш прыжок в длину может достигать 30 футов, а в высоту — 15 футов, хоть с разбегом, хоть без него.
10	Сказания о видениях и привидениях (обсидиановый моляр человека)	1 **гигантский осьминог [giant octopus]**, 1 **маг [mage]**, 1 **спектр [specter]**	Действием вы можете наложить заклинание *Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]* (Сл 18) при помощи зуба. Это свойство не может быть использовано вновь до следующего рассвета.
11	Тысяча смертей Джандера Санстара (пожелтевший клык вампира)	1 **вампир [vampire]**	Вы можете совершать атаки укусом в качестве безоружной атаки. При попадании цель получит 1к6 колющего урона и 3к6 урона некротической энергией. Вы восстанавливаете количество хитов, равное нанесённому урону некротической энергией. Находясь на солнечном свету, вы не можете восстанавливать хиты.
12	Кошмары Каггаша (скрученный зуб бехолдера)	1 **бехолдер [beholder]**	Действием вы можете наложить заклинание *разящее око [eyebite]* при помощи зуба. Это действие не может быть совершено вновь до следующего рассвета. Всякий раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, бросьте к20. При выпадении 20 в пределах 30 футов от вас появляется аберрация, выбранная Мастером, и атакует.
13	Три моста в небо (лазуритовый клык они)	3 **они [oni]**	Вы получаете скорость полёта 30 футов и можете неограниченно накладывать заклинание *обнаружение магии [detect magic]* при помощи клыка. Если вы настроены менее чем на 3 магических предмета, вы получаете 1 степень истощения, которая не может быть удалена, пока вы не настроитесь на три или более магических предмета.
14	Когти Драготы (сломанный полупрозрачный клык)	1 **взрослый красный драколич [adult red dracolich]**	Вы можете наложить заклинание *сотворение нежити [create undead]* при помощи клыка. Это свойство не может быть использовано вновь до следующего рассвета. Каждый раз, когда вы сотворяете нежить с помощью клыка, в случайном месте в пределах 5 миль от вас появляется **скелет [skeleton]**, **зомби [zombie]** или **упырь [ghoul]** и ищет живых для убийства. Гуманоид, убитый этой нежитью, восстаёт как аналогичная нежить в следующую полночь.

1к20	Сказка и зуб	Призванные существа	Эффект имплантации
15	Пепел веков и Вечный огонь (нефритовый малый премоляр гуманоида)	1 **дао [dao]**, 1 **джинн [djinni]**, 1 **ифрит [efreeti]**, 1 **марид [marid]**	Вы можете наложить заклинание *контрзаклинание [counterspell]* 9-го уровня при помощи зуба. Это свойство не может быть использовано вновь до следующего рассвета. Всякий раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, если вы не использовали зуб для противодействия заклинанию с момента своего последнего продолжительного отдыха, ваш максимум хитов уменьшается на 2к10. Если это уменьшит ваш максимум хитов до 0, вы умрёте.
16	Дочери Бела (зеленый стальной клык исчадия преисподней)	1 **исчадие преисподней [pit fiend]**	Вы можете наложить заклинание *подчинение чудовища [dominate monster]* (Сл 18) при помощи клыка. Это свойство не может быть использовано вновь до следующего рассвета. От вас сильно пахнет горящей серой.
17	Почему небо кричит (синий клык дракона)	1 **древний синий дракон [ancient blue dragon]**	Вы получаете иммунитет к урону электричеством и уязвимость к урону звуком.
18	Последний Тараск (зазубренный осколок зуба тараска)	1 **тараск [tarrasque]** (игнорирует вас и ваши команды; появляется на 1к4 раундов, после чего исчезает)	Вы наносите удвоенный урон объектам и сооружениям. Если вы получаете 20 или более урона за один ход, вы должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18, иначе проведёте свой следующий ход в убийственной ярости. Во время этой ярости вы должны использовать своё действие, чтобы нанести безоружный удар по существу, которое нанесло вам урон, или, если вам не наносили урон, по случайному существу, которое вы можете видеть, перемещаясь в сторону своей цели так близко как вы способны, если это необходимо.
19	Зуб Инсендакса (клык красного дракона с рубиновыми прожилками)	1 **древний красный дракон [ancient red dragon]**	Вы получаете иммунитет к урону огнём и действием можете выдохнуть 90-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 24, получая 26к6 урона огнём при провале либо половину этого урона при успехе. После использования этой способности вы получаете 2 степени истощения.
20	Зуб Дальвер-Нара (сероватый моляр человека)	1 **священник [priest]**	Действием вы можете призвать на помощь божественную силу. Опишите помощь, которую вы ждёте, а Мастер выберет природу этого вмешательства; подойдёт эффект любого заклинания жреца. Это свойство не может быть использовано вновь в течение следующих 7 дней.

Книга начинающего сердцееда

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

Эта девственная книга слабо пахнет неопределённым приятным запахом. Найденная книга содержит следующие заклинания: *антипатия/симпатия [antipathy/sympathy]*, *внушение [suggestion]*, *гипнотический узор [hypnotic pattern]*, *изменение памяти [modify memory]*, *очарование личности [charm person]*, *подчинение личности [dominate person]* и *речь златоуста [enthrall]*. Эта книга функционирует для вас как книга заклинаний.

Когда вы держите книгу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Книга имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите книгу:

- Если вы потратите 1 минуту на изучение книги, вы можете израсходовать 1 заряд и заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из книги. Новое заклинание должно принадлежать школе Очарования.
- Когда вы накладываете заклинание школы Очарования, вы можете потратить 1 заряд, чтобы выбранная вами цель совершила следующий спасбросок от заклинания с помехой.

Кодекс планолога

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

Страницы этой книги сделаны из кожи исчадий, а на обложке выгравирована схема Великого Колеса мультивселенной. Найденная книга содержит следующие заклинания: *врата [gate]*, *изгнание [banishment]*, *магический круг [magic circle]*, *планарные узы [planar binding]*, *поиск фамильяра [find familiar]* и *призыв духа элементаля [summon elemental]* (находится в этой книге). Эта книга функционирует для вас как книга заклинаний.

Когда вы держите книгу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Книга имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите книгу:

- Если вы потратите 1 минуту на изучение книги, вы можете израсходовать 1 заряд и заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из книги. Новое заклинание должно принадлежать школе Вызова.
- Когда вы накладываете заклинание школы Вызова, которое вызывает или создает одно существо, вы можете потратить 1 заряд, чтобы предоставить этому существу преимущество на броски атаки на 1 минуту.

Концертина гуляки

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка бардом)

Держа эту концертину, вы получаете бонус +2 к Сл спасбросков против ваших заклинаний барда.

Действием вы можете использовать концертину, чтобы наложить заклинание *неудержимая пляска Отто [Otto's irresistible dance]* с помощью этого предмета. Это свойство концертины не может быть использовано вновь до следующего рассвета.

Котёл перерождения

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка друидом или колдуном)

На железных боках этого Крошечного горшка тиснением изображены героические эпизоды. Вы можете использовать котёл в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний, и он функционирует как подходящий компонент для заклинания *наблюдение [scrying]*. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете создать *зелье большого лечения [potion of greater healing]* с помощью котла. Зелье теряет свою магию, если не будет использовано в течение 24 часов.

Действием вы можете заставить котёл увеличиться до размеров, достаточных, чтобы Среднее существо могло залезть внутрь. Вы можете действием вернуть котёл к его нормальному размеру, что безвредно выпихнет всё, что не помещается внутри, в ближайшее незанятое пространство.

Если вы поместите труп гуманоида в котёл и накроете его 200 фунтами соли (стоящей 10 зм) по крайней мере на 8 часов, соль будет израсходована, а существо вернётся к жизни, как от действия заклинания *оживление [raise dead]*, на следующем рассвете. Это свойство не может быть использовано вновь в течение следующих 7 дней.

Кристаллическая хроника

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка волшебником)

Гравированная хрустальная сфера размером с грейпфрут слабо гудит и пульсирует нерегулярными вспышками внутреннего света. Когда вы касаетесь кристалла, вы можете извлекать и хранить информацию и заклинания в кристалле одновременно с чтением и письмом. Найденный кристалл содержит следующие заклинания: *крепость интеллекта [intellect fortress]*, ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond], обнаружение мыслей [detect thoughts], послание [sending], психическая плеть Таши [Tasha's mind whip]*, телекинез [telekinesis]* и *Тензеров парящий диск [Tenser's floating disk]* (заклинания со звездочкой находятся в этой книге). Он функционирует для вас как книга заклинаний, заклинания и другие записи в которой психически закодированы.

Пока вы держите кристалл, вы можете использовать его в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника и знаете заговоры *волшебная рука [mage hand], расщепление разума [mind sliver]* (находится в этой книге) и *сообщение [message]*, если не знаете их без использования кристалла.

Кристалл имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите кристалл:

Зуб Дальвер-Нара

- Если вы потратите 1 минуту на изучение информации в кристалле, вы можете израсходовать 1 заряд и заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из книги.
- Когда вы накладываете заклинание волшебника, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание без вербальных, соматических и материальных компонентов стоимостью до 100 зм.

Лира строительства

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка бардом)

Держа эту лиру, вы можете накладывать заговор *починка [mending]* действием. Вы также можете сыграть на лире реакцией и, если объект или строение, которые вы можете видеть в пределах 300 футов должны получить урон, наделить цель иммунитетом к этому урону и любому последующему урону того же типа до начала вашего следующего хода.

Кроме того, вы можете сыграть на лире действием, чтобы наложить заклинание *движение почвы [move earth], изготовление [fabricate], призыв духа конструкта [summon construct]* (находится в этой книге) или *создание прохода [passwall]*. Наложенное заклинание не может быть наложено при помощи лиры снова до следующего рассвета.

Лунный серп

Оружие (серп), необычное (+1), редкое (+2), очень редкое (+3) (требуется настройка друидом или следопытом)

Этот серп с серебряным лезвием мягко мерцает в лунном свете. Держа это магическое оружие, вы получаете бонус к броскам атаки и урона, совершаемым с его помощью, и получаете бонус к броскам атаки и Сл спасбросков против ваших заклинаний друида и следопыта. Бонус определяется редкостью оружия. Кроме того, вы можете использовать серп в качестве заклинательной фокусировки для ваших

заклинаний друида и следопыта.

Когда вы накладываете заклинание, восстанавливающее хиты, вы можете бросить к4 и добавить результат броска к количеству восстановленных хитов при условии, что держите серп.

Любина тарокка душ

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Не все томящиеся духи — трагические души, заблудившие на своем пути в загробный мир. Некоторые томятся как пленники, и их души настолько злые, что смертные не осмеливаются выпустить их в ничего не подозревающий загробный мир.

Созданная легендарной вистанкой *Любина тарокка душ* определила судьбу бесчисленного множества героев. В то же время пророчества этой колоды карт являли великое зло и направляли её создателя на путь нечестивых сил. Неисчислимое количество раз создательница колоды, Матушка Люба, едва избегала гибели, спасаясь только своей проницательностью. Но даже она не могла избежать всех злодеяний. В самых тяжёлых случаях Матушке Любе удавалось заманить творения чистого зла в ловушку меж нитей судьбы, заключая их в свою колоду карт таррока. Эти мерзкие духи всё ещё обитают в колоде, запертые, словно в укромной темнице среди тасующихся карт в ожидании очередного грязного поворота судьбы, который неизбежно случится, как и всегда.

Как и все колоды тарокка, *тарокка душ* представляет собой красочно иллюстрированный набор из пятидесяти четырёх карт, состоящий из четырнадцати карт старшей колоды и сорока карт младшей колоды, поделённой на четыре масти: мечи, монеты, звёзды и глифы.

Случайные свойства. Этот артефакт обладает следующими случайными свойствами, которые вы можете определить, совершив бросок по таблицам в разделе «Артефакты» *«Руководства Мастера»*:

- 2 малых отрицательных свойства
- 2 малых положительных свойства

Заклинания. Держа колоду, вы можете использовать действие, чтобы наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18): *наблюдение [scrying], обнаружение болезней и яда [detect poison and disease], обнаружение добра и зла [detect evil and good], обнаружение магии [detect magic], поиск предмета [locate object]* или *понимание языков [comprehend languages]*. Наложив заклинание при помощи колоды, вы не сможете наложить его из колоды снова до следующего рассвета.

Стойкое видение. Держа колоду, вы автоматически преуспеваете в спасбросках Телосложения для поддержания концентрации на заклинаниях школы Прорицания.

Поворот судьбы. Действием вы можете вытащить карту из колоды и изменить судьбу другого существа, которое вы можете видеть в пределах 15 футов. Выберите один из следующих эффектов:

Благо. Существо совершает броски атаки, проверки характеристик и спасброски с преимуществом в течение следующего часа.

Горе. Существо совершает броски атаки, проверки характеристик и спасброски с помехой в течение следующего часа.

Колоду можно использовать таким образом дважды, она восстанавливает все использования на следующем рассвете.

Заложники судьбы. Всякий раз, когда вы используете свойство «Поворот судьбы», есть шанс, что одна из заключённых в колоде душ освободится. Бросьте к100 и сверьтесь с таблицей «Души тарокка». Если результату броска соответствует одна из старших карт, то связанная с ней душа освобождается. Вы можете найти характеристики существа в *«Бестиарии»*. Если душа, соответствующая результату броска, уже освободилась, то бросьте кость снова.

Кадило фанатика

Матушка Люба и вистани

Матушка Люба, создательница *тарокки душ*, была одним из самых влиятельных лидеров вистани. На протяжении неисчислимых поколений вистани бродили по Царству Теней, которое включает в себя ужасающие демипланы, такие как, например, населённое вампирами царство Баровия. Эти путешественники изучили множество тайн этих владений и встретили бесчисленное множество других, блуждающих среди ужасов Царства Теней. Большинство групп вистани принимают благонамеренных путников из разных стран и разного происхождения, радушно встречая любого, кто ищет дом среди бесконечных дорог и скрытых туманами видов.

Матушка Люба, полурослик-вистани, возглавляла одну из самых больших групп вистани в Царстве Теней. Она была родом из того же мира, что и граф Страд фон Зарович и Мадам Ева, и она создала сообщество доброты и стойкости, которые редко можно встретить на плане Теней. Она учила свой народ быть приветливыми с незнакомцами, кормить голодных и бросать вызов жестокости. Она и Мадам Ева были когда-то друзьями, пока Мадам Ева не начала заключать сделки с созданиями ночи. «Мы можем бродить среди теней, — говорила Матушка Люба, — но мы всегда должны служить светом для наших попутчиков».

Несколько лет назад Матушка Люба исчезла в туманах, оставив после себя только *тарокку душ*. Говорят, что если вытащить из него карту Туманов, то можно услышать её мягкий шёпот.

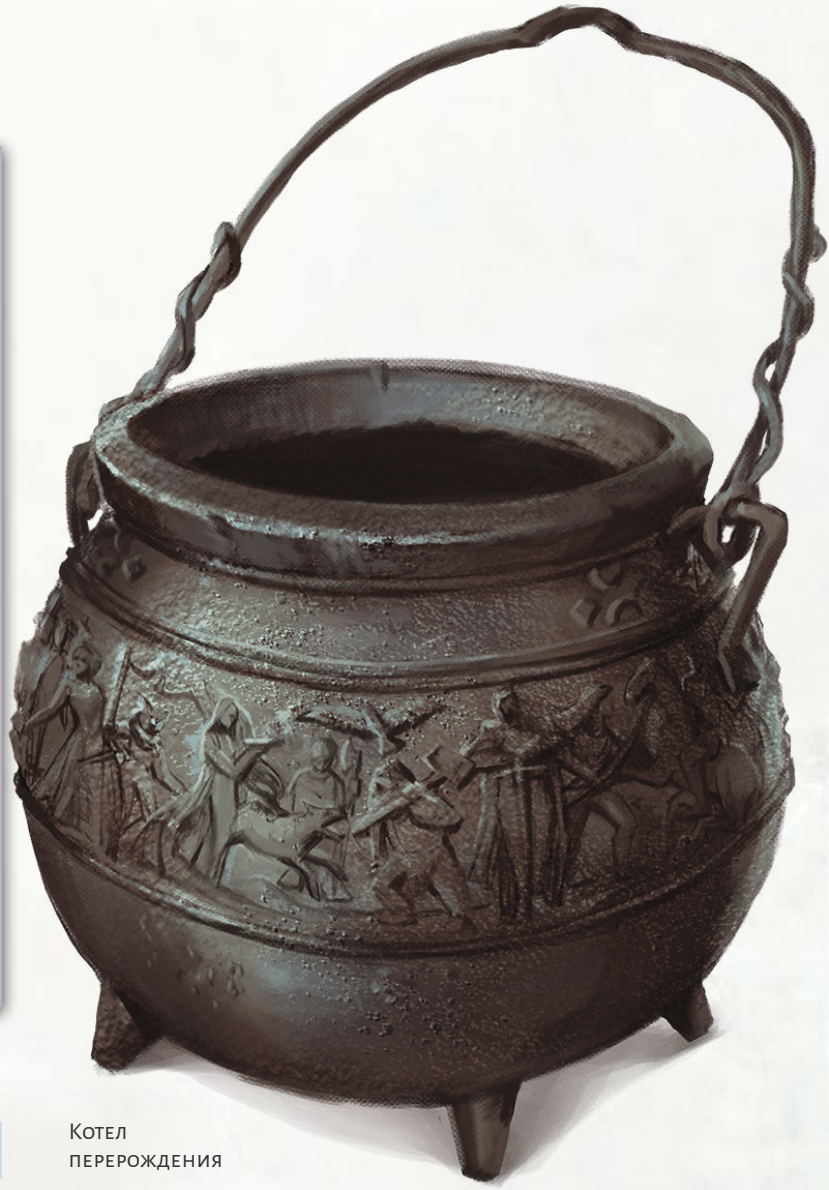
Души тарокка

к100	Карта	Душа
1	Артефакт	**Пылающий череп [flameskull]**
2	Зверь	**Призрак [wraith]**
3	Сломленный	**Баньши [banshee]**
4	Тёмный властелин	**Вампир [vampire]**
5	Донжон	**Мумия [mummy]**
6	Палач	**Рыцарь смерти [death knight]**
7	Призрак	**Привидение [ghost]**
8	Всадник	**Лорд-мумия [mummy lord]**
9	Невинный	**Привидение [ghost]**
10	Марионетка	**Мумия [mummy]**
11	Туманы	**Призрак [wraith]**
12	Ворон	**Порождение вампира [vampire spawn]**
13	Провидец	**Вампир [vampire]**
14	Искуситель	**Порождение вампира [vampire spawn]**
15–00	—	—

Освобождённая душа появляется в случайном месте в пределах 10к10 миль от вас и терроризирует живых. До тех пор, пока освобождённая душа не будет уничтожена, она получает эффект «Благо» от свойства «Поворот судьбы», а вы и первоначальная цель применения вами свойства «Поворот судьбы» страдаете от эффекта «Горе».

Тасовка судьбы. Если вы не пользуетесь свойством «Поворот судьбы» 7 дней, ваша настройка на *Любину тарокку душ* заканчивается, и вы не можете настроиться на неё снова, пока другое существо не использует «Поворот судьбы» на вас.

Уничтожение колоды. *Любина тарокка душ* может быть уничтожена только в том случае, если



Котел перерождения

все четырнадцать душ внутри будут освобождены и уничтожены. Это откроет пятнадцатую душу, **лича [lich]**, обитающего в карте «Темница», которая появляется только тогда, когда четырнадцать душ побеждены. Если эта древняя сущность будет уничтожена, карта «Темница» исчезнет, и колода станет обычной колодой тарокка без особых свойств, но она станет включать в себя некоторую новую карту, созданную Мастером.

Магический гримуар

Чудесный предмет, необычный (+1), редкий (+2), очень редкий (+3) (требуется настройка волшебником)

Держа в руках эту книгу в кожаном переплёте, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника, а также получаете бонус к броскам атаки и Сл спасбросков ваших заклинаний волшебника. Бонус определяется редкостью книги.

Вы можете использовать эту книгу как книгу заклинаний. Кроме того, когда вы используете умение «Магическое восстановление», вы можете увеличить суммарный уровень ячеек заклинаний, которые вы восстанавливаете, на 1.

Мантия природы

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка друидом или следопытом)

Этот плащ меняет цвет и текстуру для смешения с окружающей вас местностью. Пока вы носите плащ, вы можете использовать его в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний друида и следопыта.

Могучий слуга Леук-о [Mighty Servant of Leuk-o]

Огромный конструкт

Класс Доспеха 22 (природный доспех)
Хиты 310 (27к12 + 135)
Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	14 (+2)	20 (+5)	1 (–5)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Мдр +9, Хар +7
Навыки Восприятие +9
Сопротивление урону колющий, рубящий
Иммунитет к урону дробящий, излучение, кислота, некротическая энергия, огонь, психическая энергия, холод, электричество, яд
Иммунитет к состояниям любые состояния, кроме невидимости и сбивания с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 19
Языки понимает языки существ, настроенных на него, но не может говорить
Опасность —
Бонус мастерства +7

Неизменное существование. Слуга невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могут изменить его форму или отправить его на другой план существования.

Конструкция с магическим сопротивлением. Слуга совершает с преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов, а броски атаки заклинаний, целящиеся в него, совершаются с помехой.

Регенерация. Слуга восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если хиты слуги уменьшаются до 0, то эта черта не будет функционировать до тех пор, пока настроенное существо не потратит 24 часа, ремонтируя артефакт, или пока артефакт не получит урон электричеством.

Прыжок с места. Слуга совершает прыжки в длину на расстояние до 50 футов, а прыжки в высоту — до 25 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Необычная природа. Слуге не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Действия

Разрушительный кулак. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +17 к попаданию, либо досягаемость 10 фт., либо дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* 36 (4к12 + 10) урона силовым полем. Если целью является объект, он получает утроенный урон.

Сокрушительный прыжок. Если слуга прыгает как минимум на 25 футов в рамках своего движения, то он может использовать это действие, чтобы приземлиться на ноги в пространстве, занимаемом одним или несколькими другими существами. Каждое из этих существ выталкивается на незанятое пространство в пределах 5 футов от слуги и должно совершить спасбросок Ловкости Сл 25. При провале существо получает 26 (4к12) дробящего урона и сбивается с ног. При успешном спасброске существо получает вдвое меньший урон и не сбивается с ног.

Пока вы находитесь в слабо заслонённой области, вы можете использовать действие Засада бонусным действием, даже если за вами непосредственно наблюдают.

Могучий слуга Леук-о

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Названный в честь полководца, который позорно использовал его, *могучий слуга Леук-о* — это фантастически мощная машина высотой 10 футов, которая при пилотировании превращается в живого конструкта. Сделанный из блестящего чёрного сплава неизвестного происхождения, слуга часто описывается как сочетание непропорционального дварфа и жука-переростка. Слуга содержит внутри место, достаточное для 1 тонны груза, и отсек экипажа вместимостью до двух Средних существ, которые могут управлять им, что может привести к непрекращающейся череде разрушений.

Истории о происхождении слуги содержат больше предположений, чем фактов, часто ссылаясь на потусторонних существ, таинственные Барьерные Пики Орта и предположительно связанное с ним устройство, известное как *«Машина Лума Безумного»*. Наиподробнейшую информацию о происхождении и работе устройства можно найти в *«Разуме Металла»* — томе секретов изобретателя, который связывает устройство с традициями потерянного народа Олманов. Том был написан Маэстро Лум, пра-пра-правнучкой Лума Безумного, когда она

Кристаллическая хроника

реконструировала давно разобранного *могучего слугу Леук-о*.

Опасная настройка. На слугу могут быть настроены два существа одновременно. Если на него пытается настроиться третье существо, ничего не происходит.

Доступ к управлению слугой осуществляется через люк в его верхней части спины, который легко открывается, пока нет существ, настроенных на артефакт.

Настройка на артефакт требует двух часов, которые могут быть частью продолжительного отдыха, в течение которых вы должны находиться внутри слуги, взаимодействуя с его элементами управления. В то время как члены экипажа настраиваются на слугу, любое существо или структура снаружи в пределах 50 футов от слуги имеет 25-процентный шанс случайно стать мишенью для атаки «Разрушительными кулаками» единожды во время настройки. Это будет случаться каждый раз, когда существо настраивается на артефакт.

Контроль над слугой. Настроенные на артефакт существа могут открыть люк так же легко, как и любую другую дверь. Другие существа могут открыть люк действием, преуспев в проверке Ловкости Сл 25 с применением воровских инструментов. Заклинание *открывание [knock]*, наложенное на люк, также открывает его до начала следующего хода заклинателя.

Существо может войти или выйти через люк, потратив 10 футов движения. Существа внутри слуги имеют полное укрытие от внешних воздействий. Органы управления слуги позволяют экипажу видеть то, что находится снаружи, без помех.

Пока вы находитесь внутри слуги, вы можете управлять им с помощью органов управления. Любое настроенное существо во время своего хода может управлять слугой следующими способами:

- Открыть или закрыть люк (никаких действий не требуется, один раз за ход)
- Переместить слугу в пределах его скорости (никаких действий не требуется)
- Действием вы можете приказать слуге совершить одно из действий из его блока статистики или какое-либо другое действие.
- Когда существо провоцирует атаку со стороны слуги, вы можете реакцией приказать слуге совершить атаку «Разрушительным кулаком» по этому существу.

Пока внутри слуги нет настроенных существ, он является инертным объектом.

Призрак в машине. После смерти душа могущественного военачальника Леук-о была втянута в артефакт и стала его оживляющей силой. Известно, что слуга нападает или движется сам по себе, особенно если это приведет к разрушению чего-либо. Один раз каждые 24 часа слуга, на усмотрение Мастера, совершает одно действие, если в нём нет экипажа.

Если слуга теряет половину своих хитов или больше, каждое существо, настроенное на него, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 20, иначе станет очарованным на 24 часа. Будучи очарованным таким образом, существо делает всё возможное ради непрекращающейся череды разрушений, стремясь разрушить сооружения и атаковать любых ненастроенных существ в пределах видимости слуги, начиная с тех, кто угрожает артефакту — предпочитая использовать возможности самого слуги, пока это возможно.

Любина
Тарокка душ

Самоуничтожение. Введя определённую комбинацию из поворотов рычагов и нажатий кнопок, два члена экипажа слуги могут заставить его взорваться. Код самоуничтожения не раскрывается членам экипажа, когда они настраиваются на артефакт. Если код обнаруживается (Мастер определяет, как), требуется, чтобы два настроенных члена экипажа находились внутри слуги и тратили свои действия на выполнение необходимых для самоуничтожения команд в течение 3-х последовательных раундов. Однако, если члены экипажа начинают процесс ввода кода, слуга использует своё действие «Призрак в машине» и настраивает членов экипажа друг против друга.

Если члены экипажа успешно вводят код, то в конце третьего раунда слуга взрывается. Каждое существо в сфере радиусом 100 футов, с центром на слуге, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 25. При провале существо получает 87 (25к6) урона силовым полем, 87 (25к6) урона электричеством и 87 (25к6) урона звуком. При успешном спасброске существо получает вдвое меньше урона. Объекты и сооружения в области взрыва получают утроенный урон. Существа внутри слуги мгновенно умирают и не оставляют после себя никаких следов.

Однако это не уничтожает слугу навсегда. Вместо этого 2к6 дней спустя его части — левая рука, левая нога, правая рука, правая нога, нижняя часть торса и верхняя часть торса — упадут с неба в случайных местах в пределах 1000 миль от взрыва. Если их собрать на расстоянии 5 футов друг от друга, то части соединятся в слугу.

Уничтожение слуги. Слугу можно уничтожить двумя способами. После самоуничтожения его разрозненные части могут быть расплавлены в одном из храмов-кузниц его древних создателей из Олман. В качестве альтернативы, если слуга ударит *«Машину Лума Безумного»*, то оба артефакта

аннигилируют во взрыве, трижды превышающем эффект «Самоуничтожения» по радиусу и урону.

Осколок Дальнего Предела

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка чародеем)

Этот извивающийся кристалл пропитан искажённой сущностью Дальнего Предела. Действием вы можете прикрепить осколок к Крошечному предмету (например, оружию или ювелирному изделию) или отсоединить его. Он отпадает самостоятельно, если ваша настройка на него заканчивается. Вы можете использовать осколок в качестве заклинательной фокусировки, пока несёте или носите его.

Пока вы несёте или носите осколок, и когда вы используете метамагию на заклинание, вы можете заставить скользкое щупальце прорвать ткань реальности и ударить одно существо, которые вы можете видеть в пределах 30 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Харизмы против Сл ваших заклинаний, иначе получит 3к6 урона психической энергией и станет испуганным вами до начала вашего следующего хода.

Осколок Страны Фей

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка чародеем)

Этот тёплый кристалл переливается цветами закатного неба Страны Фей и вызывает шёпот эмоциональной памяти. Действием вы можете прикрепить осколок к Крошечному предмету (например, оружию или ювелирному изделию) или отсоединить его. Он отпадает самостоятельно, если ваша настройка на него заканчивается. Вы можете использовать осколок в качестве заклинательной фокусировки, пока несёте или носите его.

Пока вы несёте или носите осколок, и когда используете метамагию на заклинание, вы можете совершить бросок кости по таблице «Волна дикой магии» из *«Книги игрока»*. Если эффект волны является заклинанием, то он слишком непредсказуем, чтобы его можно было модифицировать метамагией: если заклинание-эффект в обычных обстоятельствах требует концентрации, то в данном случае оно её не требует и длится свою максимальную длительность.

Если вы не обладаете происхождением чародея «Дикая магия», то, однажды использовав это свойство осколка для броска по таблице «Дикая магия», вы больше не сможете использовать его вновь до следующего рассвета.

Осколок Царства Теней

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка чародеем)

Этот тусклый холодный тяжёлый кристалл пропитан отчаянием Царства Теней. Действием вы можете прикрепить осколок к Крошечному предмету (например, оружию или ювелирному изделию) или отсоединить его. Он отпадает самостоятельно, если ваша настройка на него заканчивается. Вы можете использовать осколок в качестве заклинательной фокусировки, пока несёте или носите его.

Когда вы используете метамагию на заклинание, пока вы несёте или носите осколок, вы можете мгновенно проклясть одно существо, на которое нацелено заклинание: выберите одну характеристику, и до конца вашего следующего хода проклятое существо будет совершать все спасброски и проверки этой характеристики с помехой.

Мантия природы

Осколок эссенции Внешних Планов

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка чародеем)

Этот мерцающий кристалл содержит сущность Внешних Планов. Действием вы можете прикрепить осколок к Крошечному предмету (например, оружию или ювелирному изделию) или отсоединить его. Он отпадает самостоятельно, если ваша настройка на него заканчивается. Вы можете использовать осколок в качестве заклинательной фокусировки, пока несёте или носите его.

Бросьте к4 и сверьтесь с таблицей «Осколки внешней сущности», чтобы определить сущность и свойства осколка. Пока вы несёте или носите осколок, и используете метамагию на заклинание, вы можете использовать свойство осколка из таблицы.

Осколки внешней сущности

к4	Свойство
1	**Законный.** Вы можете окончить одно из следующих состояний, влияющих на вас или на одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов: испуг, оглушение, ослепление, отравление, очарование или ошеломление.
2	**Хаотичный.** Выберите одно существо, которое получает урон от заклинания. Эта цель совершает все броски атаки и проверки характеристик с помехой до начала вашего следующего хода.
3	**Добрый.** Вы или одно существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, получаете 3к6 временных хитов.
4	**Злой.** Выберите одно существо, которое получает урон от заклинания. Это существо получает дополнительные 3к6 урона некротической энергией.

Осколок эссенции стихийных планов

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка чародеем)

Этот потрескивающий кристалл содержит в себе эссенцию стихийного плана. Действием вы можете прикрепить осколок к Крошечному предмету (например, оружию или ювелирному изделию) или отсоединить его. Он отпадает самостоятельно, если ваша настройка на него заканчивается. Вы можете использовать осколок в качестве заклинательной фокусировки, пока несёте или носите его.

Бросьте к4 и обратитесь к таблице «Осколки эссенции стихийных планов», чтобы определить эссенцию и свойства осколка. Пока вы несёте или носите осколок, использовав метамагию на заклинание, вы можете использовать свойство осколка из таблицы.

Осколки эссенции стихийных планов

к4	Свойство
1	**Воздух.** Вы можете мгновенно взлететь на высоту до 60 футов, не провоцируя атаки.
2	**Земля.** Вы получаете сопротивление типу урона по вашему выбору до начала вашего следующего хода.
3	**Огонь.** Одна из целей заклинания, которую вы можете видеть, загорается. Горящая цель получает 2к10 урона огнём в начале своего следующего хода, после чего пламя гаснет.
4	**Вода.** Вы создаете волну воды, которая вырывается из вас в радиусе 10 футов. Каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в этой области, получает 2к6 урона холодом и должно преуспеть в спасброске Силы против Сл ваших заклинаний, иначе будет отброшено на 10 футов от вас и сбито с ног.

Протез

Чудесный предмет, обычный

Этот предмет заменяет потерянную конечность — ладонь, руку, ступню, ногу или аналогичную часть тела. Установленный протез полноценно выполняет функции той части, которую он заменяет. Вы можете отсоединить или снова присоединить его действием, и он не может быть удалён против вашей воли. Он отсоединяется, если вы умираете.

Сборник защитных стихов

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

Эта книга заклинаний в кожаном переплёте укреплена железной и серебряной фурнитурой и железным замком (Сл 20 для открытия). Действием вы можете коснуться обложки книги и заставить её закрыться, как если бы вы наложили на неё заклинание *волшебный замок [arcane lock]*. Найденная книга содержит следующие заклинания: *волшебный замок [arcane lock], защита от добра и зла [protection from evil and good], знак [symbol], кабинет Морденкайнена [Mordenkainen's private sanctum], охранные руны [glyph of warding], рассеивание магии [dispel magic]* и *сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*. Эта книга функционирует для вас как книга заклинаний.

Когда вы держите книгу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Книга имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите книгу:

- Если вы потратите 1 минуту на изучение книги, вы можете израсходовать 1 заряд и заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из книги. Новое заклинание должно принадлежать школе Ограждения.
- Когда вы накладываете заклинание школы Ограждения, вы можете потратить 1 заряд, чтобы дать существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, 2к10 временных хитов.

Могучий слуга Леук-о

Ступа и пест Бабы-яги

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Творения бессмертной карги Бабы-яги бросают вызов законам смертной магии. Среди печально известных вещей, которые являются основами легенд о ней в бесчисленных мирах, находятся два артефакта, с помощью которых она путешествует между планами: *ступа и пест Бабы-яги*. Эти именные инструменты Бабы-яги представляют собой единый артефакт в вопросах настройки на них. Если их разделить, то пест появится рядом со ступой на рассвете следующего дня.

Случайные свойства. Этот артефакт обладает следующими случайными свойствами, которые вы можете определить броском по таблицам в разделе «Артефакты» *«Руководства Мастера»*:

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство

Свойства ступы. Ступа — это Крошечная деревянная чаша. Она может увеличиваться в размерах, чтобы вместить всё, что вы помещаете внутрь, расширяясь, если есть достаточно места, до Большого размера, и этом случае способна вместить Большое существо.

Свойства песта. Пест — это изношенный деревянный инструмент длиной 6 дюймов. Один раз во время вашего хода, когда вы держите пест, вы можете увеличить его, сделав боевым посохом, или уменьшить обратно до маленького песта (никаких действий не требуется). В форме боевого посоха пест — это магическое оружие, предоставляющее бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым им.

Пест имеет 12 зарядов. Когда вы попадаете рукопашной атакой этим пестом, вы можете израсходовать до 3-х его зарядов, чтобы причинить цели дополнительный урон силовым полем 1к8 за каждый израсходованный заряд. Пест ежедневно восстанавливает все заряды на рассвете.

Идеальные инструменты. Держа ступу и пест, вы можете действием произнести название любого немагического растения, минерала или жидкости и количество материала общей стоимостью до 10 зм. Ступа мгновенно заполняется указанным количеством этого материала. Когда вы используете действие подобным образом, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых.

Вы также можете использовать артефакт в качестве набора травника или инструментов алхимика, пивовара, повара или отравителя. Вы совершаете с преимуществом все проверки, использующие артефакт в качестве одного из этих инструментов.

Первобытные части. Действием, если пест и ступа находятся в пределах 5 футов от вас, вы можете приказать песту молоть. В течение следующей минуты или до тех пор, пока вы действием устно не прикажете ему остановиться, пест движется сам по себе, размалывая содержимое ступы в кашицу или мелкий порошок, который одинаково полезен для приготовления пищи и алхимии. В начале каждого вашего хода всё, что находится в ступе, получает 4к10 урона силовым полем. Если это уменьшает хиты цели до 0, цель растирается в порошок, кашицу или пасту — что больше подходит. Нетронутыми остаются только магические предметы. Когда пест остановится, вы можете заставить ступку разделить содержимое на отдельные кучки, например: измельчённые кости, измельчённые травы, измельчённые органы.

Слева направо: осколки Дальнего Предела, Страны Фей и Царства Теней

Ночной траверс. Если вы держите пест, находясь внутри ступы, вы можете действием устно приказать ступе переместиться в определённое место или к существу. Вам не нужно знать, где находится пункт назначения, но это должно быть конкретное место — не просто ближайшая река или логово красного дракона. Если указанный пункт назначения находится в пределах 1000 миль, ступа поднимается в воздух и исчезает. Вы и любые существа в ступе путешествуете по сказочному небу, с туманными отражениями мира, проплывающими под вами. Существа могут видеть ваши образы, проносящиеся по небу между точкой отправления и пунктом назначения. Вы прибываете на место через 1 час, а ночью — через 1 минуту.

Кости знают свой дом. Когда вы приказываете ступе двигаться, вы можете вместо этого выбросить пыль или пасту из чего-то, что было размолото ступой, и произнести название места на другом плане существования или в другом мире на Материальном плане. Если выброшенный материал получен из существа, родившегося на названном плане или в названном мире, то ступа перемещается по пустому ночному небу в незанятое пространство в названном месте, прибывая туда через 1 минуту.

Уничтожение ступы и песта. Ступу и пест уничтожают, если их растопчет танцующая избушка Бабы-яги или сама Баба-яга.

Татуировка жизненной энергии

Чудесный предмет (татуировка), очень редкий (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка содержит символы жизни и возрождения.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Некротическое сопротивление. Вы имеете сопротивление некротическому урону.

Опека жизни. Когда ваши хиты снижаются до 0, вместо этого они опускаются до 1. Это свойство не может быть использовано вновь до следующего рассвета.

Татуировка жутких когтей

Чудесный предмет (татуировка), необычный (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка изображает когтистые и зазубренные формы.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Магические удары. Пока татуировка находится на вашей коже, ваши безоружные удары считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам, и вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона безоружными ударами.

Жуткие удары. Бонусным действием вы можете расширить возможности татуировки на 1 минуту. В течение этого времени все ваши атаки рукопашные атаки оружием или безоружные удары могут достать цели в пределах 15 футов от вас благодаря выпускаемым в сторону цели чернильным отросткам. Кроме того, ваши рукопашные атаки наносят дополнительные 1к6 урона силовым полем при попадании. Это бонусное действие не может быть совершено вновь до следующего рассвета.

Татуировка заклинания

Чудесный предмет (татуировка), редкость варьируется

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка содержит одно заклинание вплоть до 5-го уровня, нанесенное на вашу кожу магической иглой. Чтобы использовать татуировку, вы должны нажимать иглой на кожу и произносить командное слово. Игла превращается в чернила, которые становятся татуировкой на вашей коже, имеющей любой внешний вид по вашему выбору. После получения татуировки вы можете наложить содержащееся в ней заклинание, не используя никаких материальных компонентов. Татуировка слабо светится, пока вы накладываете заклинание и на протяжении всего времени действия заклинания. Как только заклинание заканчивается, татуировка исчезает с вашей кожи.

Ночная карга берет у Бабы-яги ступу и пест покататься

Уровень заклинания в татуировке определяет Сл спасброска, бонус к броску атаки, модификатор базовой характеристики и редкость татуировки, как показано в таблице «Татуировка заклинания».

Татуировка заклинания

Уровень закл-я	Редкость	Мод. базовой хар-ки	Сл спасброска	Бонус к атаке
Заговор	Обычная	+3	13	+5
1	Обычная	+3	13	+5
2	Необычная	+3	13	+5
3	Необычная	+4	15	+7
4	Редкая	+4	15	+7
5	Редкая	+5	17	+9

Татуировка защиты

Чудесный предмет (татуировка), редкость варьируется (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка изображает защитные образы чернилами, напоминающими жидкий металл.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Защита. Если вы не носите доспехов, татуировка даёт вам определённый Класс Доспеха в зависимости от редкости татуировки, как показано ниже. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

Редкость	КД
Необычный	12 + ваш модификатор Ловкости
Редкий	15 + ваш модификатор Ловкости (максимум +2)
Очень редкий	18

Татуировка кровавой ярости

Чудесный предмет (татуировка), легендарный (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка воплощает ярость своими цветами и формой.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Кровожадные удары. Татуировка имеет 10 зарядов, и она ежедневно восстанавливает все заряды на рассвете. Пока эта татуировка находится на вашей коже, вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить заряд, чтобы нанести цели дополнительные 4к6 урона некротической энергией и восстановить себе количество хитов, равное нанесенному урону некротической энергией.
- Когда существо, которое вы можете видеть, наносит вам урон, вы можете потратить заряд и реакцией совершить рукопашную атаку с преимуществом против этого существа.

Татуировка маскарада

Чудесный предмет (татуировка), обычный (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка появляется на вашем теле в виде того, что вы пожелаете.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Текучие чернила. Бонусным действием вы можете изменять цвет и узор татуировки, а также перемещать ее на любой участок кожи. Какую бы форму она ни принимала, это всегда очевидная татуировка. Она может варьироваться в размерах от медяка до замысловатого произведения искусства, покрывающего всю вашу кожу.

Маскировка. Действием вы можете использовать татуировку, чтобы наложить заклинание *маскировка [disguise self]* (Сл 13, чтобы различить маскировку). Как только заклинание будет наложено татуировкой, оно не может быть наложено таким образом снова до следующего рассвета.

Татуировка обвивающей хватки

Чудесный предмет (татуировка), необычный (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка изображает длинные переплетающиеся узоры.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Хватательные усики. Пока татуировка находится на вашей коже, вы можете действием заставить татуировку вытянуться в чернильные усики, которые попытаются схватить существо, которое вы можете видеть в пределах 15 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе получит 3к6 урона силовым полем и станет схваченым вами. Действием существо может попытаться высвободиться, преуспев в проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 14. Захват также заканчивается, если вы отпустите существо (никаких действий не требуется), если существо окажется дальше 15 футов от вас или если вы используете эту татуировку на другом существе.

Татуировка поглощения

Чудесный предмет (татуировка), очень редкий (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка выглядит как одноцветный узор.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Сопротивление урону. Пока татуировка находится на вашей коже, у вас есть сопротивление одному типу урона в зависимости от цвета, как указано в таблице ниже. Мастер выбирает цвет или определяет его случайным образом.

к10	Тип урона	Цвет
1	Кислота	Зеленый
2	Холод	Синий
3	Огонь	Красный
4	Силовое поле	Белый
5	Молния	Желтый
6	Некротическая энергия	Черный
7	Яд	Фиолетовый
8	Психическая энергия	Серебро
9	Излучение	Золото
10	Звук	Оранжевый

Поглощение урона. При получении урона выбранного типа вы можете реакцией получить иммунитет к этому типу урона и восстановить количество хитов, равное половине урона, который вы должны были получить. Эта реакция не может быть совершена вновь до следующего рассвета.

Татуировка призрачных шагов

Чудесный предмет (татуировка), очень редкий (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта татуировка смещается и колеблется на коже, её части кажутся размытыми.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Призрачная форма. Татуировка имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает все заряды на рассвете. Бонусным действием, пока татуировка находится на вашей коже, вы можете потратить 1 заряд татуировки и стать бестелесным до конца вашего следующего хода. В течение этого срока вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак.
- Вас нельзя схватить или опутать.
- Вы можете перемещаться сквозь существ и твёрдые объекты как по труднопроходимой местности. Если вы оканчиваете ход внутри твёрдого объекта, вы получаете 1к10 урона силовым полем. Если эффект заканчивается, когда вы находитесь внутри твёрдого объекта, вы выталкиваетесь в ближайшее свободное пространство, получая 1к10 урона силовым полем за каждые 5 футов преодолённого расстояния.

Татуировка просветителя

Чудесный предмет (татуировка), обычный (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка содержит красивую каллиграфию, изображения письменных принадлежностей и тому подобное.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Магическое письмо. Пока эта татуировка находится на вашей коже, вы можете писать кончиком пальца, как если бы это была чернильная ручка, у которой никогда не кончаются чернила.

Действием вы можете коснуться фрагмента текста размером до одной страницы и произнести имя существа. Текст становится невидимым для всех кроме вас и названного существа в течение следующих 24 часов. Любой из вас может отменить невидимость, коснувшись написанного (действие не требуется). Это действие не может быть совершено вновь до следующего рассвета.

Татуировка с клеймом Царства Теней

Чудесный предмет (татуировка), редкий (требуется настройка)

Нанесённая специальной иглой, эта магическая татуировка имеет абстрактный внешний вид в тёмных тонах.

Настройка на татуировку. Чтобы настроиться на этот предмет, вам необходимо на протяжении всего времени настройки нажимать иглой на кожу там, где вы хотите, чтобы татуировка находилась. Когда настройка завершается, игла превращается в чернила, которые принимают очертания нарисованного вами узора на коже.

Если ваша настройка на татуировку заканчивается, она исчезает, а игла снова появляется в вашем пространстве.

Теневая сущность. Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов и совершаете проверки Ловкости (Скрытность) с преимуществом.

Теневая защита. Когда вы получаете урон, вы можете реакцией стать бесплотным на мгновение, уменьшив вдвое урон, который вы получаете. Эта реакция не может быть совершена вновь до следующего заката.

Трость Рао

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Много веков назад безмятежный бог Рао создал инструмент для защиты своих неоперившихся верующих от зла Нижних Планов. Тем не менее, спустя многие эпохи смертные разработали свои собственные методы борьбы с экзистенциальными угрозами, и о трости позабыли. Однако в последние века *Трость Рао* была снова обнаружена и использована против растущей власти Иггвилв, Королевы Ведьм (одно из имён волшебницы Таши). И, хотя

Трость Рао

Иггвилв и была побеждена, она сумела повредить трость во время битвы, заразив её коварным проклятием и потенциалом для будущей победы. После этого трость была снова утеряна. Время от времени она снова появляется, но знаменитый артефакт уже не тот, что прежде. Независимо от того, осознают ли носители артефакта его полную угрозу или нет, немногие рискнут использовать *трость Рао* — возможно, в последний раз.

Случайные свойства. Этот артефакт обладает следующими случайными свойствами, которые вы можете определить, совершив бросок по таблицам в разделе «Артефакты» *«Руководства Мастера»*:

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство

Заклинания. Трость имеет 6 зарядов. Удерживая трость, вы можете действием израсходовать 1 или более зарядов, чтобы наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18): *аура жизни [aura of life]* (2 заряда), *аура очищения [aura of purity] (2 заряда), изгнание [banishment] (1 заряд), маяк надежды [beacon of hope]* (1 заряд), *множественное лечение ран [mass cure wounds]* (3 заряда). Трость ежедневно восстанавливает 1к6 зарядов на рассвете.

Абсолютное изгнание. Пока вы настроены на трость, вы можете, держа её, потратить 10 минут, чтобы изгнать всех исчадий в пределах 1 мили от вас кроме самых могущественных. Никакое исчадие с показателем опасности 19 или выше не подвержено этому эффекту. Каждое изгнанное исчадие отправляется обратно на свой родной план и не может вернуться на тот план, с которого *трость Рао* изгнала его, в течение 100 лет.

Испорченная матрица. Всякий раз, когда используется «Абсолютное изгнание» или когда последний заряд *трости Рао* оказывается израсходован, бросьте кость по таблице «Экстрапланарная отдача». Каждое из существ, вызванных в результате этого эффекта, появляется в случайном незанятом пространстве в пределах 60 футов от вас. Призванные существа не находятся под вашим контролем.

Экстрапланарная отдача

к100	Эффект
1–25	Открывается портал на случайный план. Портал закрывается через 5 минут.
26–45	Появляются 2к4 **бесов [imps]** и 2к4 **квазитов [quasits]**.
46–60	Появляются 1к8 **суккубов [succubi]/инкубов [incubi]**.
61–70	Появляются 1к10 **шипастых дьяволов [barbed devil]** и 1к10 **вроков [vrock]**.
71–80	Появляются 1 **арканалот [arcanaloth]**, 1 **ночная карга [night hag]** и 1 **ракшас [rakshasa]**.
81–85	Появляются 1 **ледяной дьявол [ice devil]** и 1 **марилит [marilith]**.
86–90	Появляются 1 **балор [balor]** и 1 **исчадие преисподней [pit fiend]**. По усмотрению Мастера вместо этого может открыться портал к месторасположению архидьявола или демонического повелителя, закрывающийся через 5 минут.
91–00	Проклятие Иггвилв (см. свойство «Проклятие Иггвилв»).

Проклятие Иггвилв. Когда трость в последний раз была использована против Иггвилв, Королева Ведьм разозлилась на артефакт, заразив его магическую матрицу. С годами это проклятие распространилось внутри трости, угрожая жестоко исказить её древнюю магию. Если это произойдёт, то *трость Рао* в её текущем известном виде будет уничтожена, её магическая матрица вывернется и взорвется порталом диаметром 50 футов. Этот портал функционирует как постоянное заклинание *врата [gate]*, наложенное Иггвилв. Затем врата один раз за раунд с инициативой в 20 громко произносят имя исчадия голосом Иггвилв и делают это до тех пор, пока не призовут каждое исчадие, когда-либо изгнанное *Тростью Рао*. Если исчадие всё ещё существует, оно придёт через врата. Этот процесс занимает восемнадцать лет, в конце которых врата становятся постоянным порталом на Пазунию, первый слой Бездны.

Уничтожение или починка трости. *Трость Рао* можно либо уничтожить, либо починить, отправившись на гору Целестию и получив слезу от вечно безмятежного бога Рао. Один из способов заставить бесчувственного бога плакать — это воссоединить Рао с духом его первого последователя, который давным-давно ищет откровений за пределами мультивселенной. Трость растворится, если будет погружена в божью слезу на год и один день. Если промывать трость в слезе ежедневно в течение 30 дней, то она потеряет свойство «Испорченная матрица».

Универсальный инструмент

Чудесный предмет, необычный (+1), редкий (+2), очень редкий (+3) (требуется настройка изобретателем)

Эта простая отвёртка может трансформироваться в различные инструменты: действием вы можете коснуться её и превратить в любой тип инструмента ремесленника по вашему выбору (список инструментов находится в главе «Снаряжение» в *«Книге игрока»*). В какой бы инструмент отвёртка ни превратилась, вы имеете владение этим инструментом.

Держа этот инструмент, вы получаете бонус к броскам атаки и Сл спасбросков ваших заклинаний изобретателя. Бонус определяется редкостью инструмента.

Действием вы можете сосредоточиться на инструменте, чтобы пропустить через него свои творческие силы. Выберите заговор, который вы не знаете, из списка заклинаний любого класса. В течение 8 часов вы можете использовать этот заговор, и он является для вас заговором изобретателя. Это свойство не может быть использовано вновь до следующего рассвета.

Флакон с кровью

Чудесный предмет, необычный (+1), редкий (+2), очень редкий (+3) (требуется настройка чародеем)

Чтобы настроиться на этот сосуд, вы должны поместить в него несколько капель своей крови. Сосуд нельзя открыть, пока вы настроены на него. Если ваша настройка на сосуд заканчивается, содержащаяся в нем кровь превращается в пепел. Вы можете использовать флакон в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний, пока носите или держите его. Также вы получаете бонус к броскам атаки и Сл спасбросков ваших заклинаний чародея. Бонус определяется редкостью

флакона.

Кроме того, когда вы тратите кость хитов, чтобы восстановить хиты, пока флакон при вас, вы можете восстановить 5 единиц чародейства. Это свойство флакона не может быть использовано вновь до следующего рассвета.

Фолиант души и плоти

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка волшебником)

Этот том с обложкой из кожи и костяной фурнитурой холоден на ощупь и едва заметно шепчет. Найденная книга содержит следующие заклинания, которые являются для вас заклинаниями волшебника, пока вы настроены на неё: *восставший труп [animate dead]*, *круг смерти [circle of death]*, *перст смерти [finger of death]*, *призыв духа нежити [summon undead]* (находится в этой книге), *прикосновение вампира [vampiric touch]*, *псевдожизнь [false life]*, *разговор с мёртвыми [speak with dead]*. Эта книга функционирует для вас как книга заклинаний.

Когда вы держите книгу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника.

Книга имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Вы можете использовать заряды следующими способами, пока держите книгу:

- Если вы потратите 1 минуту на изучение книги, вы можете израсходовать 1 заряд и заменить одно из своих подготовленных заклинаний волшебника на другое заклинание из книги. Новое заклинание должно принадлежать школе Некромантии.
- Действием вы можете потратить 1 заряд, чтобы стать похожим на нежить на 10 минут. В течение этого времени вы имеете внешний вид мертвеца, и нежить безразлична к вам, пока вы не нанесёте ей урон. Вы также выглядите нежитью для любого внешнего осмотра и заклинаний, определяющих состояние цели. Эффект заканчивается, если вы наносите урон или заставляете существо совершить спасбросок.

Эмблема стража

Чудесный предмет (священный символ), необычный (требуется настройка жрецом или паладином)

Эта эмблема является символом божества или духовной традиции. Действием вы можете прикрепить эмблему к доспехам или щиту или снять ее.

Эмблема имеет 3 заряда. Когда по вам или существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, попадают критическим ударом, а вы носите доспех или щит с эмблемой, вы можете реакцией израсходовать 1 заряд и превратить критическое попадание в обычное.

Эмблема ежедневно восстанавливает все заряды на рассвете.

Таша готовится выиграть очередную игру в магические шахматы у своего заклятого врага Морденкайнена.

Глава 4

Инструменты Мастера

Мастер использует множество инструментов во время подготовки и ведения D&D кампании. Ваши инструменты Мастера включают в себя воображение, способность понимать, что развлекает ваших игроков, проницательность в повествовании, чувство юмора, умение слушать, владение правилами игры и многое другое. Эта глава дополняет ваш набор инструментов инструкциями и дополнительными правилами для различных ситуаций. В дополнение ко всему, эта глава включает в себя набор готовых к использованию головоломок, которые вы можете добавить к любой вашей кампании.

Инструменты ниже построены на материалах из *«Руководства Мастера»* и *«Бестиария»*. Вы можете использовать все эти инструменты, только некоторые или не использовать никаких из них. Свободно изменяйте их как вам удобно. Удовольствие от игры вашей группы имеет первостепенное значение, поэтому подстраивайте правила под себя, чтобы удовлетворить запросам вашей группы.

Нулевая сессия

> Установите границы. И если кто-то пересечет их, не молчите. Если вас не слушают, всегда есть облако смерти...
>
> ТАША

Перед созданием персонажей и игрой Мастер и игроки могут провести специальную сессию — обычно называемую нулевой сессией, — чтобы определить ожидания от игры, изложить условия социального договора и обсудить домашние правила. Создание и соблюдение этих правил поможет гарантировать, что игра окажется увлекательным опытом для всех её участников.

Нулевая сессия часто включает в себя совместное создание персонажей. Как Мастер, вы можете помочь игрокам в процессе создания персонажа, посоветовав выбрать варианты, подходящие к приключению или кампании, которая их ждёт.

Создание персонажей и группы

Каждый игрок может выбирать расу, класс и предысторию персонажа, хотя вы можете ограничить неподходящие для кампании варианты. Если группа состоит из нескольких игроков, вам стоит предложить им выбрать разные классы, чтобы группа имела широкий диапазон способностей. Менее важно, чтобы группа включала в себя несколько предысторий, так как бывает забавно играть группой солдатов или труппой странствующих артистов. Выбранная предыстория определяет то, кем были персонажи до того, как стать искателями приключений, а также включает в себя зацепки для отыгрыша в виде идеалов, привязанностей и слабостей — тех вещей, которые вам следует знать. Например, если игрок выбирает предысторию преступника, один из вариантов привязанности персонажа: «я пытаюсь оплатить старый долг одному щедрому благодетелю». Если игрок выбрал эту привязанность для персонажа, то вам стоит вместе поработать с игроком и решить, кто же этот щедрый благодетель и выстроить необходимые сюжетные линии в более крупную кампанию.

Формирование группы

В ходе нулевой сессии ваша роль заключается в помощи игрокам в создании персонажей, которых они хотят, и в том, чтобы помочь им придумать объяснение почему их персонажи решили сформировать группу искателей приключений. Для простоты можно предположить, что персонажи знают друг друга и имеют общую историю, какой бы краткой она ни была. Во время создания персонажей вы можете задать игрокам нижеперечисленные вопросы, чтобы получить представление об отношениях внутри группы:

- Связаны ли какие-либо персонажи друг с другом?
- Что удерживает персонажей вместе как группу?
- Что каждому персонажу больше всего нравится в других членах группы?
- Есть ли у группы покровитель? Смотрите вторую главу «Покровители группы» для примеров.

Если у игроков возникают проблемы с придумыванием того, как встретились их персонажи, они могут выбрать любой вариант из таблицы «Происхождение группы» или бросить к6 для выбора случайного варианта из таблицы. Потратьте часть нулевой сессии и помогите игрокам проработать детали. Например, если персонажи собрались вместе, чтобы победить общего врага, то личность этого врага должна быть известна заранее. Если группа собралась на похоронах, то личность умершего и отношение каждого персонажа к нему нужно будет конкретизировать.

Происхождение группы

к6	История происхождения
1	Персонажи выросли в одном месте и знают друг друга уже много лет.
2	Персонажи объединились, чтобы одолеть врага.
3	Персонажей свел вместе общий благодетель, который желает спонсировать их приключения.
4	Персонажи собрались вместе на похоронах.
5	Персонажи оказались вместе на фестивале.
6	Персонажи попали вместе в одну ловушку.

Проведение игры для одного игрока

Мастеру, проводящему игру для одного игрока, следует потратить часть нулевой сессии прорабатывая с игроком предысторию его персонажа, а затем

Во время фестиваля под одной из ходячих статуй Глубоководья юные друзья мечтают вместе отправиться на поиски приключений.

дать игроку решить, хочет ли он, чтобы у этого персонажа был напарник (см. раздел «Напарники» далее в этой главе).

Возможно, вам придется помочь игроку управлять напарником в течение нескольких сессий и убедиться, что игрок понимает функции и ограничения напарников:

- Напарники — это стойкие товарищи, которые могут выполнять задачи как в бою, так и вне его. Выполняемые напарниками задачи могут включать в себя, например, установку лагеря или переноску снаряжения.
- В идеале способности напарника должны дополнять способности основного героя. Например, заклинатель является хорошим напарником для воина или плута.

Социальный договор

Игра в D&D в первую очередь предполагает, что все получают приятный опыт. Если кто-то из участников не получает удовольствия, то такая игра не продлится долго. Нулевая сессия — это идеальное время для Мастера и игроков, чтобы обсудить ожидания от игры, темы и поведение, которое они считают неуместным. Из этого обсуждения начинают формироваться социальные договоренности.

Иногда такие договоренности формируются органически, но это не всегда возможно, поэтому прямой разговор во время нулевой сессии это хороший способ для определения границ и ожиданий от игры. Типичный социальный договор в D&D группе включает в себя явные и неявные обязательства по следующим пунктам:

- Вы будете уважать игроков, проводя весёлую, честную и созданную специально для них игру. Вы позволите каждому игроку внести свой вклад в развивающуюся историю и дадите каждому персонажу сиять в его минуту славы. Когда игрок говорит — вы слушаете.
- Игроки будут уважать вас и усилия, которые вы прилагаете для создания увлекательной игры. Игроки позволят вам руководить кампанией, устанавливать правила и разрешать споры. Когда вы говорите — игроки слушают.
- Игроки будут уважать и слушать друг друга, поддерживать друг друга и делать все возможное, чтобы сохранить сплоченность группы.
- Если вы или игрок проявите неуважение друг к другу или нарушите социальные договоренности каким-либо иным образом, группа может попросить такого человека уйти из-за стола.

Этот социальный договор описывает основы, но в некоторых группах может потребоваться установить дополнительные условия, чтобы гарантировать всем удовольствие от игры всем. Социальный договор обычно развивается по мере того, как члены группы узнают больше друг о друге.

Строгие и мягкие ограничения

После того, как вы и игроки ознакомились с условиями социального договора и согласились их соблюдать, то можно перейти к обсуждению мягких и строгих ограничений. Есть много способов вести такую дискуссию, и вы можете сами выбрать те, что лучше подойдут для вас и вашей группы. Но для целей настоящего объяснения эти термины описываются следующим образом:

Мягкое ограничение — это такая граница, перед пересечением которой стоит дважды подумать, поскольку это может вызвать подлинное беспокойство, страх и дискомфорт у участника игры.

Строгое ограничение — это граница, которую не следует пересекать ни при каких обстоятельствах.

У каждого члена группы есть мягкие и строгие ограничения, и всем в группе следует знать о них. Убедитесь, что все за столом чувствуют себя комфортно в процессе обсуждения этих тем. Игроки могут не захотеть обсуждать свои ограничения вслух за столом, особенно если они новички в ролевых играх или не достаточно хорошо знакомы другими членами группы. Один из способов справиться с этим — попросить игрока поделиться с вами своими ограничениями в частном порядке и огласить их всей группе без уточнения кому что принадлежит. Например, игроки могут написать свои ограничения на карточках, чтобы вы прочитали их вслух. Как бы ни были установлены эти ограничения, вам или кому-то из игроков стоит собрать их в общий список, к которому у каждого члена группы будет доступ в любое время. Имейте в виду, что к любому обсуждению границ следует относиться с осторожностью — даже оглашение ограничений может быть очень неприятным опытом для человека, и любой подобный разговор всегда должен проводиться с уважением.

Обычно внутриигровые ограничения включают в себя — но не ограничиваются только ими — темы или сцены секса, эксплуатации, расизма, рабства, насилия по отношению к детям и животным, беспричинной ругани и романтических отношений внутри группы. Общие внеигровые ограничения вне игры включают в себя: нежелательный физический контакт, использование чужих костей, кидание костями, крики, вульгарность, адвокатизм правил[3], отвлекающее использование мобильных телефонов и неуважительное поведение.

Обсуждение границ важно, поскольку у Мастера и игроков могут быть фобии или триггеры, о которых другие могут не знать. Следует избегать любой внутриигровой темы, которая заставляет игрока чувствовать себя небезопасно или некомфортно. Если какая-то тема заставляет кого-то из игроков нервничать, но они дают согласие на включение её в игру, нужно действовать с осторожностью. В случае чего нужно быть готовым быстро переключиться с такой темы на другую.

Хотя нулевая сессия является идеальным местом для начала такого обсуждения, в дальнейшем могут возникнуть ситуации, требующие пересмотра или дополнения списка ограничений. Кто-то может пересечь черту и ему потребуется напомнить о границах, или кто-то может просто не подумать о некоторых из своих ограничений во время первоначального обсуждения. Игроки также могут обнаружить новые границы по мере развития кампании. Составьте план, чтобы периодически проверять, что список строгих и мягких ограничений актуален, и напомните всем, чтобы они ещё раз вернулись к списку в случае его изменения.

Настройка игры

В дополнение к формированию игры вокруг персонажей в группе, вы должны также быть готовы изменять игру в соответствии со вкусами самих игроков. Раздел «Знай своих игроков» во введении к *«Руководству Мастера»* содержит рекомендации, основанные на известных архетипах игроков. Чтобы было проще определить, какие типы игроков представлены в вашей группе, можете задать каждому из них любые из следующих вопросов:

- Какие из трёх столпов приключений (сражения, исследования, отыгрыш) интересны тебе больше всего?
- Какое количество юмора в игре ты предпочитаешь?
- Есть ли у тебя предпочтения касательно применяемых технологий для игры?
- Тебе нравится решать внутриигровые головоломки и загадки?
- Тебе нравится отслеживать очки опыта, или ты предпочитаешь, чтобы твой персонаж получал новые уровни, когда я решу?

Домашние правила

Домашние правила включают в себя опциональные правила, например как те, что представлены в главе 9 *«Руководства Мастера»*, и те, что вы придумываете самостоятельно. Если вы планируете использовать какие-либо домашние правила, то нулевая сессия — хороший способ обсудить это с игроками и узнать их мнение.

Домашние правила лучше всего представлять в виде экспериментов. Время покажет, подходят ли они для вашей игры. Если вы вводите домашнее правило на нулевой сессии, которое, как оказывается позже, приводит к разочарованию людей от игры, вы можете отказаться от этого правила или пересмотреть его, чтобы игровой опыт оставался увлекательным для всех. Не расстраивайтесь, если домашнее правило работает не так хорошо, как вы ожидали. Помните: цель состоит в том, чтобы все получали удовольствие.

Напарники

> Мой будущий напарник мог бы кое-чему научиться — ещё больше материала для проекта «Послушайнен».
>
> ТАША

Этот раздел представляет простой способ добавить специального НИП, называемого «напарником», к группе искателей приключений. Эти правила предлагают взять существо с низким показателем опасности и дать ему уровни в одном из трех простых классов: «боец», «заклинатель» или «эксперт».

Напарника можно добавить при создании группы, или же напарник может присоединиться в течение кампании. Например, персонажи могут встретиться с деревенским жителем, животным или другим существом, подружиться и пригласить это существо присоединиться к приключениям.

Как Мастер, вы также можете использовать эти правила, чтобы видоизменить монстра для собственных нужд.

Создание напарника

Напарником может быть любое существо с блоком статистики из *«Бестиария»* или любой другой книги по D&D, но его показатель опасности не должен превышать ½. Вы берёте этот блок статистики и

3 Адвокат правил (также правилозащитник, англ. rules-lawyer) — тип игроков, использующий своё знание правил игры, чтобы получить преимущество над персонажами других игроков и/или мастерскими персонажами, чтобы показать своё превосходство над другими участниками игры.

расширяете его, как описано в разделе «Получение напарником класса» ниже.

Чтобы присоединиться к искателям приключений, напарник должен быть другом хотя бы одного из них. Эта дружба может быть связана с предысторией персонажа или с событиями, которые произошли в ходе кампании. Например, напарник может быть другом детства или домашним животным, или это может быть спасенное персонажами существо. Как Мастер, вы сами решаете, достаточно ли существо доверяет группе, чтобы присоединиться к ней.

Вы сами принимаете решение, кто будет играть за напарника. Вот несколько вариантов:

- Игрок играет за напарника в качестве своего второго персонажа — идеально, когда у вас только один или два игрока.
- Игрок играет за напарника как своего единственного персонажа — идеально подходит для игрока, который хочет более простого персонажа, чем типичный персонаж игрока.
- Игроки совместно играют за напарника.
- Вы играете за напарника.

Нет никаких ограничений на количество напарников в группе, но наличие более одного напарника на каждого персонажа может заметно замедлить игру. При оценке сложности предстоящего столкновения считайте каждого напарника за персонажа.

Получение напарником класса

Когда вы создаете напарника, вы выбираете класс, которым он будет владеть на протяжении всей своей карьеры: «боец», «заклинатель» или «эксперт», каждый из которых подробно описан ниже. Если класс напарника предполагает выбор, вы можете сделать выбор или позволить игрокам сделать самостоятельно.

Начальный уровень

Начальный уровень напарника совпадает со средним уровнем группы. Например, если группа 1-го уровня начинает игру с напарником, этот напарник также имеет 1-й уровень, но если группа 10-го уровня приглашает напарника присоединиться к ним, этот напарник начинает с 10-го уровня.

Повышение уровня напарника

Каждый раз, когда средний уровень группы повышается, напарник также получает уровень. Не имеет значения, сколько приключений пережил напарник вместе с группой за последнее время. Уровень напарника повышается за счет совместного прохождения приключений с группой и собственных тренировок.

Хиты

Каждый раз, когда напарник получает уровень, он получает одну кость хитов, и его максимум хитов увеличиваются. Чтобы определить величину прибавки, бросьте кость хитов (тип кости определен в блоке статистики напарника) и добавьте его модификатор Телосложения. Напарник получает минимум 1 хит за уровень.

Если хиты напарника падают до 0, и это не убивает его мгновенно, он падает без сознания и впоследствии совершает спасброски от смерти аналогично персонажам игроков.

Бонус мастерства

Бонус мастерства напарника определяется его уровнем в классе, как показано в таблице соответствующего класса.

Всякий раз, когда бонус мастерства напарника увеличивается на 1, добавьте 1 к модификатору попадания у всех атак из его блока статистики и увеличьте Сл в его блоке статистики на 1.

Увеличение характеристик

Всякий раз, когда напарник получает умение «Увеличение характеристик», исправьте всё в его блоке статистики, что зависит от характеристик, которые вы увеличиваете. Например, если у напарника есть атака, которая использует его модификатор Силы, увеличьте модификатор попадания и урон, при увеличении модификатора Силы.

Если неясно, использует ли атака ближнего боя в блоке статистики Силу или Ловкость, выберите характеристику самостоятельно.

Эксперт

Эксперт — это мастер знаний или определённых задач, предпочитающий хитрость мускулам. Это может быть разведчик, музыкант, библиотекарь, смышленый уличный ребенок, хитрый торговец или грабитель.

Чтобы получить класс эксперта, существо должно иметь по крайней мере один язык в своём блоке статистики, на котором оно может говорить.

Напарник получает следующие характеристики класса по мере продвижения в уровнях, как показано в таблице «Эксперт».

Бонусные владения

1-й уровень, умение эксперта

Напарник получает владение одним из следующих спасбросков по вашему выбору: Интеллект, Ловкость или Харизма.

В дополнение к этому напарник получает владение пятью навыками по вашему выбору, а также владение легкими доспехами. Если эксперт является гуманоидом либо имеет простое или воинское оружие в своём блоке статистики, он также получает владение всеми простыми видами оружия и двумя инструментами по вашему выбору.

Полезность

1-й уровень, умение эксперта

Напарник искусен в предоставлении своевременной помощи. Он может совершить действие Помощь в качестве бонусного действия.

Хитрое действие

2-й уровень, умение эксперта

Ловкость или быстрое мышление напарника позволяет ему действовать быстро. Во время боя, в свой ход, он может совершить бонусным действием одно из следующих действий: Рывок, Отход или Засада.

Компетентность

3-й уровень, умение эксперта

Выберите два навыка напарника, которыми он владеет. Бонус мастерства напарника удваивается для любой из проверок характеристики, которая использует любой из выбранных навыков.

На 15-м уровне выберите ещё два навыка напарника, которыми он владеет, и добавьте это

Эксперты слева направо: тортл, крылатый кобольд и кенку

преимущество ещё и к ним.

Увеличение характеристик

4-й уровень, умение эксперта

На 4-м, 8-м, 10-м, 12-м, 16-м и 19-м уровнях напарник повышает значение одной из характеристик по вашему выбору на 2, или двух характеристик по вашему выбору на 1. Значение характеристики напарника не может стать выше 20, при использовании этого умения.

Скоординированный удар

6-й уровень, умение эксперта

Напарник умеет драться вместе с товарищем. Когда напарник использует своё умение «Полезность», чтобы помочь союзнику атаковать существо, то эта цель может находиться на расстоянии до 30 футов от напарника, и напарник может нанести цели дополнительные 2к6 урона в случае совершения успешной атаки до конца текущего хода. Дополнительный урон имеет тот же тип урона, которым наносится удар при атаке.

Увёртливость

7-й уровень, умение эксперта

Благодаря необычайной удаче напарник умеет избегать опасности. Когда напарник подвергается эффекту, который позволяет ему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален. Напарник не может использовать это умение, если недееспособен.

Вдохновляющая помощь

11-й уровень, умение эксперта

Когда напарник совершает действие Помощь, существо, которому оказывают помощь, также по-

Эксперт

Уровень	Бонус мастерства	Умения
1	+2	Бонусные владения, Полезность
2	+2	Хитрое действие
3	+2	Компетентность
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	—
6	+3	Скоординированный удар
7	+3	Увёртливость
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	—
10	+4	Увеличение характеристик
11	+4	Вдохновляющая помощь (1к6)
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	—
14	+5	Надёжный талант
15	+5	Компетентность
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	—
18	+6	Острый ум
19	+6	Увеличение характеристик
20	+6	Вдохновляющая помощь (2к6)

лучает дополнительные 1к6 к броску к20. Если этот бросок является броском атаки, существо может отказаться от добавления бонуса к броску, но если эта атака попадает, то существо может добавить вышеуказанный бонус к броску урона против одной цели.

На 20-м уровне бонус увеличивается до 2к6.

Надёжный талант

14-й уровень, умение эксперта

Напарник усовершенствовал свои навыки до исключительного уровня. Всякий раз, когда напарник совершает проверку характеристики при использовании способности, которой он владеет, можете рассматривать выпавшее значение в 9 и ниже при броске к20, как 10.

Острый ум

18-й уровень, умение эксперта

Напарник получает владение одним из следующих спасбросков по вашему выбору: Интеллект, Мудрость или Харизма.

Заклинатель

Напарник, который становится заклинателем, выбирает для себя тропу магии. Он может быть тайным волшебником, священником, прорицателем, фокусником или кем-то с магией, текущей в его крови.

Чтобы получить класс заклинателя, существо должно иметь по крайней мере один язык в своём блоке статистики, на котором оно может говорить.

Напарник получает нижеперечисленные умения класса по мере продвижения в уровнях, как показано в таблице «Заклинатель».

Бонусные владения

1-й уровень, умение заклинателя

Напарник получает владение одним из следующих спасбросков по вашему выбору: Мудрость, Интеллект или Харизма.

Кроме того, напарник получает владение двумя навыками по вашему выбору из следующего списка: Выступление, История, Магия, Медицина, Проницательность, Расследование, Религия или Убеждение.

Напарник получает владение лёгкими доспехами, и, если он гуманоид или имеет простое или воинское оружие в своём блоке статистики, он также получает владение всеми видами простого оружия.

Использование заклинаний

1-й уровень, умение заклинателя

Напарник получает возможность использовать заклинания. Если существо уже обладает особенностью «Использование заклинаний», то текущее умение заменяет эту особенность. Выберите роль заклинателя: маг, целитель или вундеркинд. Этот выбор определяет список заклинаний и базовую характеристику заклинаний, используемые напарником, как показано в таблице «Использование заклинаний» ниже.

Использование заклинаний

Роль	Список заклинаний класса	Базовая характеристика заклинаний
Маг	Волшебник	Интеллект
Целитель	Жрец и друид	Мудрость
Вундеркинд	Бард и колдун	Харизма

Ячейки заклинаний. Таблица «Заклинатель» показывает, сколько доступных ячеек напарник имеет для наложения своих заклинаний 1-го уровня и выше. Для накладывания заклинания напарник должен потратить ячейку соответствующего либо более высокого уровня. Напарник восстанавливает все потраченные ячейки заклинаний после завершения продолжительного отдыха.

Известные заклинания. Напарник знает два заговора и одно заклинание 1-го уровня по вашему выбору из своего списка заклинаний. Для заклинателей 1-го уровня рекомендуется использовать следующие заклинания:

Маг: *волна грома [thunderwave], волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost]*
Целитель: *лечение ран [cure wounds], священное пламя [sacred flame], указание [guidance]*
Вундеркинд: *лечащее слово [healing word], мистический заряд [eldritch blast], свет [light]*

Колонки «Известные заговоры» и «Известные заклинания» таблицы «Заклинатель» показывают, когда напарник получает новые по заклинания на ваш выбор. Каждое из заклинаний, количество которых показано в столбце «Известные заклинания» должно иметь круг, который соответствует тем ячейкам заклинаний, которые есть у напарника, как показано на таблице. Например, когда напарник достигает 5-го уровня в этом классе, он может выучить одно новое заклинание 1-го или 2-го уровня, но не может выучить заклинание 3-го уровня.

Кроме того, когда напарник получает новый уровень в этом классе, вы можете выбрать одно из заклинаний, которое он знает и заменить его другим заклинанием из его списка заклинаний. Новое заклинание должно быть заговором или иметь такой уровень, ячейки заклинаний которого есть у напарника.

Базовая характеристика заклинаний. Базовая характеристика заклинаний напарника зависит от того, что вы выбрали в таблице «Использование заклинаний».

Напарник использует свою базовую характеристику заклинаний всякий раз, когда заклинание ссылается на эту характеристику. Кроме того, он использует свой модификатор заклинательной характеристики при установке Сл спасброска для заклинания, которое он накладывает, и для бросков атаки.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства напарника + модификатор базовой характеристики заклинаний

Модификатор атаки заклинаний = бонус мастерства напарника + модификатор базовой характеристики заклинаний

Заклинатели слева направо: жаболюд, гоблин и табакси

Заклинатель

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заговоры	Известные заклинания	1	2	3	4	5
1	+2	Бонусные владения, Использование заклинаний	2	1	2	—	—	—	—
2	+2	—	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	—	2	3	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	3	3	3	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	4	2	—	—	—
6	+3	Могущественные заговоры	3	4	4	2	—	—	—
7	+3	—	3	5	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	3	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	3	6	4	3	2	—	—
10	+4	—	4	6	4	3	2	—	—
11	+4	—	4	7	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	4	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	8	4	3	3	1	—
14	+5	Усиленные заклинания	4	8	4	3	3	1	—
15	+5	—	4	9	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	4	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	10	4	3	3	3	1
18	+6	Увеличение характеристик	4	10	4	3	3	3	1
19	+6	—	4	11	4	3	3	3	2
20	+6	Фокусированное колдовство	4	11	4	3	3	3	2

Заклинательная фокусировка. Напарник может использовать фокусировку для своих заклинаний в зависимости от выбора, который вы сделали в таблице «Использование заклинаний». Маг может использовать магическую фокусировку, целитель может использовать священный символ, а вундеркинд может использовать магическую фокусировку или музыкальный инструмент.

Увеличение характеристик
4-й уровень, умение заклинателя

На 4-м, 8-м, 12-м, 16-м и 18-м уровнях напарник повышает значение одной из характеристик по вашему выбору на 2 или двух характеристик по вашему выбору на 1. Значение повышаемой характеристики напарника не может стать выше 20 с использованием этого умения.

Могущественные заговоры
6-й уровень, умение заклинателя

Напарник может добавить свой модификатор базовой характеристики заклинаний к урону, который он наносит любым заговором.

Усиленные заклинания
14-й уровень, умение заклинателя

Выберите одну школу магии. Всякий раз, когда напарник использует заклинание этой школы, используя ячейку заклинаний, он может добавить свой модификатор базовой характеристики заклинаний к броску урона или исцеления заклинания.

Фокусированное колдовство
20-й уровень, умение заклинателя

Получение урона не прерывает концентрацию напарника на заклинании.

Боец

Боец растит свою боевую доблесть, когда сражается рядом с вами. Это может быть солдат, городской стражник, боевой зверь или любое другое существо, выращенное для боя.

Напарник получает следующие характеристики класса по мере продвижения в уровнях, как показано в таблице «Боец».

Бонусные владения
1-й уровень, умение бойца

Напарник получает владение одним из следующих спасбросков по вашему выбору: Сила, Ловкость или Телосложение.

Кроме того, напарник получает владение двумя навыками по вашему выбору из следующего списка: Акробатика, Атлетика, Восприятие, Выживание, Запугивание, Природа или Уход за животными.

Напарник получает владение всеми типами доспехов, и если он гуманоид или имеет простое или воинское оружие в своём блоке статистики, он также получает владение щитами и всеми видами простого и воинского оружия.

Воинская роль
1-й уровень, умение бойца

Каждый боец сосредотачивает свои тренировки на нападении или защите. Выберите один из следующих вариантов:

Атакующий. Напарник получает бонус +2 ко всем броскам атаки.

Защитник. Напарник может использовать реакцию, для создания помехи на бросок атаки существа в пределах 5 футов от него, если напарник не является целью атаки, и при условии, что напарник может видеть нападающего.

Второе дыхание
2-й уровень, умение бойца

Напарник может использовать бонусное действие в свой ход, чтобы восстановить хиты, равные 1к10 + уровень напарника в классе бойца. Использовав это умение, напарник должен завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать умение снова.

Напарник может использовать это умение дважды между отдыхом, начиная с 20-го уровня.

Улучшенные критические попадания
3-й уровень, умение бойца

Броски атаки напарника считаются критическими при выпадении 19 или 20 на к20.

Увеличение характеристик
4-й уровень, умение бойца

На 4-м, 8-м, 12-м, 14-м, 16-м и 19-м уровнях напарник повышает значение одной из характеристик по вашему выбору на 2, или двух характеристик по вашему выбору на 1. Значение повышаемой характеристики напарника не может стать выше 20 с использованием этого умения.

Дополнительная атака
6-й уровень, умение бойца

Если напарник в свой ход совершает действие Атака, то он может совершить две атаки вместо одной.

Количество атак увеличивается до трех, когда напарник достигает 15-го уровня.

Если у напарника есть действие «Мультиатака», он может использовать «Дополнительную атаку» или «Мультиатаку» в свой ход, но не то и другое одновременно.

Боеготовность
7-й уровень, умение бойца

Напарник совершает броски инициативы с преимуществом.

Улучшенная оборона
10-й уровень, умение бойца

Класс Доспеха напарника увеличивается на 1.

Упорство
11-й уровень, умение бойца

Напарник может повторно совершить проваленный спасбросок, но он должен использовать новое выпавшее значение. Когда напарник использует это умение, то его нельзя использовать снова, пока напарник не закончит продолжительный отдых.

Начиная с 18-го уровня, напарник может использовать это умение дважды, после чего потребуется совершить продолжительный отдых, чтобы использовать умение снова.

Бойцы, слева направо: аасимар, фирболг и волк

Боец

Уровень	Бонус мастерства	Умения
1	+2	Бонусные владения, Воинская роль
2	+2	Второе дыхание (1 использование)
3	+2	Улучшенные критические попадания
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	—
6	+3	Дополнительная атака (1 дополнительная атака)
7	+3	Боеготовность
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	—
10	+4	Улучшенная оборона
11	+4	Упорство (1 использование)
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	—
14	+5	Увеличение характеристик
15	+5	Дополнительная атака (2 дополнительные атаки)
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	—
18	+6	Упорство (2 использования)
19	+6	Увеличение характеристик
20	+6	Второе дыхание (2 использования)

Переговоры с чудовищами

Зачем сражаться, когда можно поболтать? В случае проблем, можно просто исчезнуть через переносящую дверь.

ТАША

Встреча с монстром не обязательно должна разжигать сражение. Подношение, такое как еда, может успокоить некоторых враждебных монстров, а разумные существа часто предпочитают говорить, нежели обнажать оружие. Если персонажи попытаются вступить в переговоры с монстром, вы можете сымпровизировать столкновение или использовать правила социального взаимодействия из *«Руководства Мастера»*. Подумайте о том, чтобы дать персонажам преимущество на проверки характеристик, которые они делают при общении с существом, если они предлагают ему что-то желаемое. В разделе «Желания монстров» ниже предложено то, что может понравиться существу, в зависимости от его типа.

Изучение монстров

Персонажи могут исследовать то, что существо, вероятно, пожелает. Таблица «Изучение монстров» ниже показывает, какие навыки могут быть использованы для изучения существа определённого типа. Сложность соответствующей проверки равна 10 + показатель опасности существа.

Изучение монстров

Вид	Предлагаемые навыки
Аберрация	Магия
Великан	История
Гуманоид	История
Дракон	История, Магия или Природа
Зверь	Выживание, Природа или Уход за животными
Исчадие	Магия или Религия
Конструкт	Магия
Монстр	Выживание или Природа
Небожитель	Магия или Религия
Нежить	Магия или Религия
Растение	Выживание или Природа
Слизь	Выживание или Магия
Фея	Магия или Природа
Элементаль	Магия или Природа

Желания монстров

Аберрации

к4	Желаемое предложение
1	Мозг или другие органы редкого существа
2	Лесть и подобострастие
3	Секреты или знания, которых аберрация ещё не знает
4	Принять странный органический имплант себе на тело

Великаны

к4	Желаемое предложение
1	Дварф, признающий, что предмет великана превосходит предмет дварфа
2	Сильное рабочее животное
3	Несколько бочек эля
4	Сокровище, украденное у великана-врага

Гуманоиды

к4	Желаемое предложение
1	Обещание найти потерянный предмет, имеющий большое значение для их культуры
2	Вызов на своего рода дружеское соревнование, такое как танцы, пение или выпивка
3	Восстановление того, что они потеряли
4	Информация о секретах или слабостях противника

Драконы

к4	Желаемое предложение
1	Золото или драгоценные камни
2	Что-нибудь из сокровищницы врага дракона
3	Антиквариат, который передавался по меньшей мере через три поколения
4	Лестное художественное изображение дракона

Звери

к4	Желаемое предложение
1	Свежее мясо
2	Успокаивающая мелодия
3	Яркие цветные бусины, ткань, перья или нитки
4	Старая мягкая игрушка или другая безделушка

Исчадия

к4	Желаемое предложение
1	Ваша душа
2	Осквернённая святыня
3	Кровь живого или недавно убитого любимого человека
4	Нарушить священное обещание в присутствии исчадия

Конструкты

к4	Желаемое предложение
1	Масло для нанесения на шарниры конструкта
2	Магический предмет с зарядами, предназначенный для использования в качестве топлива
3	Сосуд, наполненный элементальной силой
4	Адамантиновые или мифрильные компоненты

Монстры

к4	Желаемое предложение
1	Выковырять застрявшие остатки последнего приема пищи монстра из зубов
2	Любимая еда этого существа
3	Прогнать противника существа
4	Движения, которые имитируют брачный танец монстра

Искатели приключений предлагают мясо совомеду.

Небожители

к4	Желаемое предложение
1	Повесть о герое
2	Клятва сделать три благотворительных дела до рассвета
3	Корона побежденного тирана
4	Святая реликвия или драгоценная семейная реликвия

Нежить

к4	Желаемое предложение
1	Пузырек с кровью
2	Личная вещь из прошлого этого существа
3	Материалы, инструменты или навыки, чтобы защитить от солнца разрушающийся мавзолей
4	Выполнить задание, которое нежить не смогла выполнить при жизни

Растения

к4	Желаемое предложение
1	Фунт мульчи
2	Вода из источника, наполненного энергией Страны Фей
3	Удаление сорняков с территории существа
4	Уничтожение всех топоров и производящих огонь вещей, которые несет группа

Слизи

к4	Желаемое предложение
1	Пузырек с гнилостной жидкостью
2	Ткань с неприятным запахом
3	Кости или металл, которые слизь тут же поглощает
4	Галлон любой шипучей жидкости

Феи

к4	Желаемое предложение
1	Воспоминание о первом поцелуе
2	Цвет твоих глаз
3	Предмет глубокой сентиментальной ценности для вас
4	Декламировать возвышенное стихотворение

Элементали

к4	Желаемое предложение
1	Драгоценный камень стоимостью не менее 50 зм, который существо съедает
2	Чрезвычайно чистый образец подходящей стихии
3	Способ вернуть элементаля на его родной план
4	Исполнить танец с родного плана элементаля

Опасности окружающей среды

Если ваши самые ранние воспоминания о детстве связаны с тем, как вы росли в Стране Фей, то такие вещи, как грибы искажающие время, галлюциногенные фрукты и гигантские полосатые кошки, не кажутся очень уж причудливыми и вы чаще думаете: «Не могли бы мы просто переместиться на Материальный План, чтобы у меня было нормальное детство?!»

ТАША

Этот раздел предлагает различные варианты, которые позволят вам добавить причудливые опасности к любой местности, а также способы воплощения разных особенностей приключений в жизнь.

Если вы встретите имя существа, выделенное **полужирным** начертанием в таблицах далее, это означает, что вы можете найти блок статистики этого существа в *«Бестиарии»*.

Области сверхъестественного

Не все земли развиваются так, как задумано природой. Магические силы, вмешательства извне или трагические события могут изменить судьбу местности, и коренным образом изменить землю вокруг. В то время как флора, фауна, строения и обитатели могут совсем не измениться, врожденный облик земель приобретает новые свойства.

Область со сверхъестественными проявлениями пронизана противоестественной силой в той степени как вам угодно, большой или малой. В затронутой области определённые эффекты и случайные столкновения только усиливают основную черту области. Такие эффекты возникают, когда персонажи путешествуют через затронутую противоестественными силами область либо проявляют интерес к необычному региону.

Приведённые ниже разделы, посвященные различным сверхъестественным областям, дают общее описание области, содержат таблицы со случайными эффектами, которые могут там произойти, а также то, что может привести к срабатыванию одного из таких эффектов. Вы можете свободно подстраивать и дополнять любые эффекты каждого региона в зависимости от нужд вашей группы или приключения.

Случайные эффекты в регионе возникают в любой удобный вам момент, в момент, предложенный в описании региона, или же при одном или нескольких из следующих условий:

- Вскоре после того, как группа впервые попадает в такую область
- Когда какое-либо существо теряет больше половины своих хитов
- Когда любое существо накладывает заклинание 1-го уровня или выше
- Когда любое существо использует магический предмет
- Когда любое существо издает особенно громкий шум или иным образом привлекает внимание
- Когда группа проводит больше получаса в этом регионе

Благодатное сияние

Благодать Верхних Планов нисходит на этот регион. Совершите бросок по таблице «Эффекты священого сияния», когда в этой местности происходят какие-либо из следующих событий:

- Существо преуспевает в спасброске, сопротивляясь умениям исчадия или нежити
- Какое-либо существо становится целью заклинания жреца или паладина 3-го круга и выше
- Существо наносит критический удар по исчадию или нежити
- Существо испытывает прозрение или вдохновляющее торжество в служении добру или в борьбе со злом

Эффекты благодатного сияния

к100	Эффект
01–06	Золотистый свет заполняет цилиндр радиусом 20 футов и высотой 40 футов, с центром на одном персонаже в затронутой этим эффектом области, а затем исчезает. Этот персонаж и все дружественные существа, находящиеся в цилиндре в течение 1 часа, получают все преимущества заклинания *божественное благоволение [divine favor]*.
07–12	Энергия излучения извергается в виде сферы радиусом 10 футов, с центром на одном случайном существе в затронутой эффектом области. Каждое существо в сфере, не являющееся нежитью, восстанавливает 3к6 хитов. Вся нежить, находящаяся в сфере, получает урон излучением 3к6.
13–18	Аберрации, исчадия и нежить, находящиеся в этой области, получают помеху на броски атаки и проверки характеристик на следующие 24 часа.
19–24	Каждое существо, которое находится в затронутой эффектом области и носит священный символ божества с не-злого плана, получает преимущество на все спасброски в течение следующих 24 часов.
25–30	Один персонаж в этом регионе преисполняется силой небес. В течение 1 минуты все рукопашные атаки этого персонажа дополнительно наносят 2к6 урона излучением при попадании.
31–36	Одно простое или воинское оружие, не являющееся магическим, и которое носит один персонаж в данной области, на 24 часа приобретает свойства *булавы распада [mace of disruption]*.
37–42	Летающий, сверкающий меч (использующий блок характеристик **летающего меча [flying sword]** из *«Бестиария»*) появляется в пределах 60 футов от аберрации, исчадия или нежити, которая становится целью этого меча. Меч наносит урон излучением вместо рубящего урона и знает точное местоположение своей цели, пока та находится в пределах затронутой сверхъестественным эффектом области. Меч исчезает, когда его хиты или хиты его цели уменьшаются до 0.
43–48	Один персонаж в данной области начинает слышать шёпот небесных созданий или отголоски пения небесного хора. Персонаж может задать этим голосам один вопрос, как если бы он был под эффектом заклинания *общение [commune]*.

Благословенное святилище Ки-Рин

к100	Эффект
49–54	Аберрации, исчадия и нежить в этой области начинают испускать тёмно-красное свечение, которое длится 1 минуту. Они излучают тусклый свет в радиусе 10 футов. Атаки по ним совершаются с преимуществом, если атакующий может видеть этих существ и они не имеют преимуществ от того, что невидимы.
55–60	В сфере божественного света с радиусом в 30 футов и центром на аберрации, исчадии или нежити происходит взрыв небесной энергии. Любое существо, оказавшееся в сфере, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале существо получает 4к6 урона излучением и ослепляется, а при успехе только половину этого урона и не ослепляется.
61–66	Один персонаж в затронутой эффектом области проникается глубоким чувством долга и на 1 минуту получает преимущества заклинания *благословение [bless]*. Он может выбрать двух других существ, которых он может видеть и разделить с ними эти преимущества.
67–72	По всей области гремит раскатистый голос, произосящий что-то на Небесном. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15. В случае успеха существо получает 2к10 временных хитов. При провале существо становится оглохшим на 1 минуту.
73–78	Один персонаж в данной области на 1 час получает способность исцелять недуги. Он может действием использовать заклинания *малое восстановление [lesser restoration]* или *высшее восстановление [greater restoration]* без использования ячейки заклинаний и затрат материальных компонентов.
79–84	Вся область, затронутая сверхъестественным эффектом, на 24 часа подвергается эффекту заклинания *святилище [hallow]* (Сл спасброска 17), с одним из его дополнительных эффектов (по выбору Мастера).
85–90	По всей области разносится ангельский голос. Каждое существо должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15 и выполнить команду «Падай» заклинания *приказ [command]* при провале.
91–95	Один персонаж в данной области получает сопротивление некротическому урону на постоянной основе. Повторите бросок если вам уже выпадал этот эффект.
96–00	Один персонаж в области получает возможность использовать умение жреца «божественное вмешательство», которое автоматически успешно срабатывает. Персонаж может использовать полученое подобным образом умение только один раз и должен использовать его в течение 7 дней. Повторите бросок, если вам уже выпадал этот эффект.

Дальний Предел

Когда души после смерти покидают Материальный план, они либо отправляются на Астральный план в качестве духов, либо их тянет к одному из внешних планов, где они продолжают своё путешествие. Некоторые существа находят способ отправиться ещё дальше, за пределы внешних планов, и остаются на Дальнем Пределе. Там, в течение вечности, они трансформируются в отродий или в древнее зло, существуя в реальности, действующей по своим собственным законам. Все, кто остаётся на Дальнем Пределе, в конечном счете извращаются и искажаются мистическими силами этого плана, и становятся ужасными чужеродными формами.

Пагубное влияние Дальнего Предела зачастую практически незаметно. Оно просачивается на Материальный план через тонкие бреши в реальности либо в виде навязчивых мыслей, которые шепчут созданиями двигаться и развиваться чуждыми им путями.

Совершите броски по таблице «Эффекты Дальнего Предела», когда в месте, которое затронуто Дальним Пределом, происходят следующие события:

- Колдун, чьим потусторонним покровителем является Великий Древний, выбрасывает 1 или 20 на к20 при проверке способностей, броске атаки или спасброске.
- Персонажи совершают короткий или продолжительный отдых в такой области.
- Существо тратит больше часа на чтение мистического тома, написанного теми, кто видел Дальний Предел или иным образом взаимодействовал с ним.

Эффекты Дальнего Предела

к100	Эффект
01–09	Какое-то сооружение в регионе что-то тихо шепчет. Любое существо, находящееся в пределах 60 футов от этого сооружения и способное услышать шёпот, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, иначе станет очарованным. Будучи очарованным таким образом, существо должно двигаться к источнику шёпота, избегая очевидных опасностей. Когда существо достигает источника эффекта, оно становится недееспособным. Существо может повторять спасбросок в конце каждого часа или при получении урона, оканчивая этот эффект на себе при успехе.
10–18	Древнее зло обращает своё внимание на область, создавая давящее ощущение своего непостижимого присутствия в этом месте. Любое существо, заканчивающее отдых в этой области, должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 12, иначе не получит никаких преимуществ от окончания отдыха. Вместо этого существо находит странные каракули, сложенные стопкой камни или свои вещи, разложенные замысловатыми и непонятными узорами поблизости.
19–27	Местные растения и животные приобетают общие недоброжелательные намерения. Бросьте к6. При выпадении 1–2 заклинание *нашествие насекомых [insect plague]* накладывается с центром на одном случайном существе в затронутой эффектом области. При выпадении 3–4 1к4 **роя воронов [swarm of ravens]** и 1к4 **роя крыс [swarm of rats]** собираются вместе и нападают на всех существ в затронутой эффектом области. При выпадении 5–6 на персонажей нападает **трент [treant]** (в лесной местности) или **галеб дур [galeb duhr]** (в скалистой местности).
28–36	Пространство искажается, и измерение расстояний больше невозможно привычным образом в затронутой Дальним Пределом области. Существа совершают дальнобойные броски атаки с помехой, а дальность этих атак уменьшается вдвое.
37–45	Местность превращается в отвратительную массу корчащейся плоти с беспорядочно расположенными глазами и зубастыми пастями. В свободном пространстве из этой плоти возникают 1к4+5 **бормочущих ротовиков [gibbering mouthers]**, которые нападают на любое попавшее в их поле зрения существо.
46–54	Неразборчивое бормотание грозит завладеть разумом одного случайного существа в затронутой эффектом области. В начале своего хода это существо должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 13, иначе ему придется использовать действие, чтобы совершить одну рукопашную атаку ближнего боя по ближайшему существу, которое оно может видеть. Если поблизости нет других существ, цель тратит своё действие на бесполезную болтовню.
55–63	Причудливые отростки извиваются под землей, вокруг деревьев или других сооружений в затронутой эффектом области. Десятки конечностей вырываются наружу, опутывая всех в пределах 30-футовой сферы, с центром на одном случайном существе. Каждое существо в этой сфере должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе получит 3к6 дробящего урона и станет опутанным. Любое существо, оканчивающее свой ход в этой области, также получает 3к6 дробящего урона. Существо может действием высвободить себя или кого-то другого в пределах досягаемости, освобождая от опутывания, совершив успешную проверку Силы или Ловкости Сл 14 (на выбор).
64–72	Существа в затронутой эффектом области не могут уйти из неё и обнаруживают, что всё время ходят по кругу. К тому времени, как они осознают это, проходит 2к10 часов, и за всё это время они не достигли никаких успехов в том, чтобы уйти отсюда. После этого эффект оканчивается, и каждое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получит 1 степень истощения.

Вторжение наутилоидов свежевателей разума из Дальнего Предела

к100	Эффект
73–79	Одно случайное существо в этой области слышит странный шёпот и должно преуспеть в Спасброске Мудрости Сл 14, иначе станет очарованным. Будучи очарованным подобным образом, существо сосредотачивается на изображении богохульных образов, появляющихся в его разуме, используя любые подручные материалы (чернила, уголь, грязь или даже собственную кровь). Если существу никак не препятствовать, то оно завершит свой рисунок за 1 час. Когда существо завершает свою работу, эффект очарования заканчивается, но в пределах 30 футов от существа появляется **смертельный слаад [death slaad]** и атакует любого оказавшегося в поле зрения.
80–85	Природа и сооружения в этой области корчатся и извиваются, образуя слова и странные символы. Любое существо, которое пытается прочитать эти знаки, должно совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. В случае успеха существо получает озарение, как если бы оно оказалось под эффектом заклинания *связь с иным миром [contact other plane]*. При провале существо оказывается под аналогичным эффектом, словно оно провалило спасбросок от заклинания *смятение [confusion]*. Этот эффект оканчивается в конце следующего хода существа.
86–90	В затронутой эффектом области круглые вещи (такие как пуговицы, хрустальные шары, солнце и т. д.) начинают казаться ужасающе неправильными. Одно случайное существо, начинающее свой ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 14, иначе оно проведет свой ход в попытках уничтожить эти объекты громко крича.
91–95	На всех неодушевлённых предметах в затронутой сверхъестественным эффектом области появляются сияющие глаза, из которых сочатся вязкие слёзы. Эти глаза наблюдают за персонажами, и все остальные существа, находящиеся в этой области, не могут быть захвачены врасплох, пока эти глаза не исчезли. Если глаз получает урон, то он закрывается и исчезает. Повторите бросок, если вам уже выпадал этот эффект.
96–00	Разрыв реальности создаёт разлом в области, подобный заклинанию *врата [gate]*, который проходит через Дальний Предел и соединяется со случайным планом. Любое существо, которое входит в разлом, получает 10к10 урона психической энергией от того, что видит кошмары Дальнего Предела. Существо появляется в свободном пространстве, ближайшем к выходу из разлома на другом случайном плане. Разлом исчезает через 2к10 + 2 часа.

Обитель неупокоенных

Населённые призраками локации включают в себя дома, обремененные темным прошлым, места массовых убийств, а также те места, где люди умирали, ощущая глубинный страх, горе или ненависть. Населённые призраками области несут на себе отголоски прошлого и, подобно призракам, преследуют путников, даже тогда, когда те ищут отдыха от застарелых травм. Некоторые места населены призраками без какой-либо причины, и вы можете легко подстроить необходимые вам эффекты с помощью таблицы ниже, чтобы сделать то, что вам нужно для вашей жуткой истории.

Бросайте кости по таблице «Эффекты в области с присутствием призраков», когда в области происходят какие-либо из следующих событий:

- Существо становится испуганным.
- Несколько существ не могут видеть.
- Какое-либо существо остается в одиночестве.
- Наступает полночь или любой другой зловещий час.
- Призрак или другое существо, связанное с мрачной историей населенного привидениями места, угрожает группе.

Эффекты в области с присутствием призраков

к100	Эффект
01–05	В центре региона начинается очень сильная гроза. Она продолжается до тех пор, пока группа не покинет этот регион.
06–10	В течение следующих 24 часов случайное здание в затронутой эффектом области получает преимущества заклинания *стражи [guards and wards]* (Сл спасброска 13).
11–15	Ничем не примечательный элемент окружения одного случайного персонажа — например, ствол дерева или голова чучела животного — оживает на 1 минуту и шепчет предупреждение или угрожает раскрыть один из секретов персонажа.
16–20	Все источники света, дающие яркое освещение ослабевает до тусклого на следующие 24 часа. Источники, которые обычно предоставляют тусклое освещение, например, свечи, перестают давать какой-либо свет на этот период.
21–25	Температура в затронутой эффектом области понижается на 10 градусов по Фаренгейту (3 градуса по Цельсию) каждый час в течение следующих 1к6 часов, после чего возвращается в норму. Если становится достаточно холодно, то образовавшиеся кристаллы льда вокруг, будут выглядеть зловещими узорами.
26–30	Тень одного случайного существа начинает действовать независимо от своего хозяина в течение следующих 24 часов. Тень перестает повторять движения своего владельца и начинает изображать зловещие сцены: например, она давится чем-то и задыхается, либо же нападает на другую тень и пытается убить её.
31–35	После следующего заката солнце больше не восходит снова и это продолжается в течение 36 часов. В течение этого времени в небе над затронутой сверхъестественным эффектом областью может возникнуть багровая луна, небо может закрыть клубящийся туман, или же будет виднеться мерцание доселе незнакомых звёзд.
36–40	На следующую ночь одно случайное существо исчезает во время своего сна и появляется в том же самом месте, где ложилось спать, но приблизительно на фут ниже — обычно погребённое в нетронутой земле или в пространстве под половицами здания. Существо может освободиться или быть освобождено кем-то другим при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 13.
41–45	Одно случайное существо в затронутой сверъестественными эффектами области становится целью заклинания *левитация [levitate]* (Сл спасброска 15) на 1 минуту.
46–50	Мирное, но неупокоенное **привидение [ghost]** — возможно, домашнее животное, ребёнок, погибший в результате несчастного случая, или отрезанный большой палец ноги — появляется и следует за одним случайным существом в течение 24 часов, после чего исчезает. Если хиты привидения уменьшаются до 0, то оно исчезает раньше положенного времени.
51–55	Внешний вид одного из персонажей игроков меняется на следующие 24 часов таким образом, чтобы отразить историю населенной области. Например, на лице персонажа может появиться характерный шрам, точно такой же как был у известного тирана, погибшего в этой области.
56–60	В течение следующих 24 часов любой гуманоид, убитый в этой области, необычно быстро разлагается и поднимается как **скелет [skeleton]** через 1к10 минут после своей смерти.
61–65	В течение следующих 24 часов, когда какое-либо существо получает ранение, его кровь (или другая подобная жидкость) растекается, формируя короткое сообщение или ужасающую картину.
66–70	В простом или воинском оружии одного случайно выбранного персонажа появляется беспокойный дух, превращая оружие в разумный магический предмет, до тех пор, пока персонаж не покинет затронутую эффектом область. Случайным образом наделите свойствами этот предмета, как описано в разделе «Разумные магические предметы» *«Руководства Мастера»*.
71–75	Одному случайному персонажу в затронутой эффектом области проявляется призрачная сила, позволяя ему задать один вопрос и получить короткий ответ, как если бы было использовано заклинание *гадание [augury]*. Эта сила проявляется в виде дощечки, движущейся по доске уиджи, надписей на запотевшем стекле, или роя насекомых, создающих необходимое сообщение из своих тел.

Поместье с привидениями

к100	Эффект
76–80	В течение следующей ночи один спящий персонаж в затронутой эффектом области получает видение, как если бы он был целью заклинания *вещий сон [dream]*. Сон короткий и тревожный, раскрывающий какой-либо элемент истории текущей области и ставящий персонажа на место того, кого постигла незавидная участь.
81–85	Гроб или небольшое замкнутое пространство в текущей области — например, старинный ящик, каменная пирамида или бревно, обложенное камнями, — излучает явно осязаемую злобу. Когда существо исследует такое место в первый раз, бросьте кость. Если выпадет чётное число, то существо видит кошмарное видение и начинает бояться всех существ в течение следующих 24 часов. Если выпадает нечётное число, то появляется образ смерти и атакует, будто бы он был вызван картой Черепа из *колоды многих вещей [deck of many things]*.
86–90	В течение следующих 24 часов, когда какое-либо существо в затронутой сверхъестественными эффектами области восстанавливает хиты с помощью заклинания, исцеляющая магия оставляет шрамы. Данный эффект может сопровождаться выделением чёрной желчи или высвобождающейся из существа призрачной силой. Такие шрамы могут быть удалены только с помощью заклинаний *высшее восстановление [greater restoration]* или *исполнение желаний [wish]*.
91–95	В течение следующих 24 часов над трупом или могилой в текущей области начинает парить светящееся облачко пара. Если этот огонек поместить в контейнер, то существо, держащее его, может произнести заклинание *воскрешение [resurrection]* один раз, без использования материальных компонентов, в ходе чего огонёк исчезает. Любое существо, которое вернули к жизни подобным образом, начинает видеть странные сны.
96–00	Из теней выползает таинственный густой туман. Этот туман окружает одно случайное существо находящееся в этой области и представляет собой 50-футовую сферу сильно заслонённой местности. Любое существо, начинающее свой ход в тумане, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получит 1 степень истощения. Эту степень нельзя убрать до тех пор, пока существо находится в тумане. Кроме того, существа могут видеть тревожные видения сквозь этот туман, например зловещие руины или беззвучные силуэты, спасающиеся от преследования. Туман не может быть развеян никаким ветром и самостоятельно рассеивается через 1 минуту.

Кишащая насекомыми область

Во многих мирах биомасса насекомых значительно превышает численность других организмов, стоящих выше в биологической иерархии. Массовые миграции и некоторые виды смертоносных насекомых могут угрожать более крупным существам, хотя большинство насекомых являются не более чем досадной неприятностью. Однако благодаря бурному росту популяции, магическим манипуляциям, сверхъестественному росту, скрещиванию с потусторонними видами или другим странным обстоятельствам насекомые могут наводнить целый регион. Полчища насекомых при таком развитии событий становятся доминирующим видом в области, пожирая растения и животных, создавая сложные ульи или туннели, а также заселяя строения и почву.

Перечисленные ниже эффекты отражают регион, наводнённый насекомыми или ульями насекомоподобных существ, вероятно, управляемых магией, разумом из другого мира или какими-либо факторами окружающей среды, приводящими к тому, что насекомые наполняют область бесчисленным количеством особем и изгоняют всю конкурирующую жизнь.

Сделайте бросок костей по таблице «Эффекты области с насекомыми», когда в затронутой эффектом области происходит одно из следующих событий:

- Кто-то потревожил паутину, коконы, ульи, муравейники или другие жилища насекомых.
- Существо атакует рой насекомых, либо существо Маленького размера и выше, например гигантскую многоножку или гигантского паука, в подверженной эффекту области.
- Существо начинает короткий или продолжительный отдых.

Эффекты области с насекомыми

к100	Эффект
01–05	Интенсивное жужжание или скрежет наполняют область на следующие 24 часа. Из-за этой настоящей какофонии звуков существа могут слышать только речь и шум, возникающий в пределах 10 футов от них.
06–10	В затронутой эффектом области начинается массовая миграция насекомых, состоящая из волн Крошечных насекомых, ползающих повсюду где только можно. На протяжении следующих 24 часов никакие существа не могут останавливаться на короткий или продолжительный отдых в этой области.
11–15	Рой биолюминесцентных мух слетается на одно из случайно выбранных существ в затронутой эффектом области. В течение следующей минуты существо испускает тусклый свет в радиусе 10 футов, а любая атака по нему совершается с преимуществом при условии, что нападающий может видеть цель, и существо не получает преимущества от состояния невидимости.
16–20	Огромная куча термитов вырывается из-под земли вместе с кучей костей и случайными сокровищами по выбору Мастера (см. раздел «Случайные сокровища» в *«Руководстве Мастера»*).
21–25	Существо в форме сверчка с характеристиками **кошки [cat]** выпрыгивает к одному случайному существу, привязывается к нему и следует за ним в течение 24 часов, словно ласковое домашнее животное, после чего убегает без следа.
26–30	Скопление слабо светящихся личинок, состоящее из 1к4 + 2 особей, появляется в свободном пространстве в пределах 30 футов от группы. Любое существо, которое съедает одну из этих сочных личинок, получает преимущества *зелья лечения [potion of healing]*.
31–35	Над группой пролетает большой мотылёк, окрашенный в психоделические цвета, и осыпает персонажей странной пыльцой. Существа, над которыми пролетает этот мотылёк, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе будут очарованы всеми существами на 1 час.
36–45	Вся затронутая эффектом область оказывается опутанной тонкой паутиной, которая является труднопроходимой местностью для всех существ.
46–50	Практически каждый предмет и поверхность вокруг покрыты сброшенными цикадоподобными панцирями. Они громко хрустят, когда на них наступают, создавая помеху на все проверки Ловкости (Скрытность), совершаемые при движении по ним. Панцири исчезают без следа спустя 1 час.
51–55	Огромная раздувшаяся личинка появляется из под земли в пределах 10 футов от группы и взрывается, покрывая землю гноем в квадрате размером 10 на 10 футов с центром на личинке. Покрытая гноем область на 1 минуту оказывается под воздействием заклинания *скольжение [grease]* (Сл 13).
56–60	Под одним случайным существом разверзается земля, создавая в этом месте зыбучие пески (см. раздел «Выживание в дикой местности» в *«Руководстве Мастера»*).
61–65	Одно случайное существо в затронутой эффектом должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе заразится болезнью «глазная гниль» (см. «Болезни» в *«Руководстве Мастера»*) от крошечных паразитов, обитающих здесь.
66–70	Всю землю вокруг покрывают жуки навозного цвета. Существа, которые перемещаются на половину своей обычной скорости ходьбы, могут игнорировать жуков. Те же, кто передвигаются быстрее, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. Скорость передвижения существа, отравленного таким образом, снижается до 0, так как его охватывает отвратительный запах раздавленных насекомых. Существа, которым не нужно дышать, автоматически преуспевают в этом спасброске.
71–75	Один из персонажей в затронутой эффектом области должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе превратится в гигантского паука, словно было использовано заклинание *превращение [polymorph]*. Заклинание длится 1 час или до тех пор, пока не будет рассеяно.

Зараженный город

к100	Эффект
76–80	Одно случайное существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе среди снаряжения этого существа появляется прожорливая рыба-парусник. Данное происшествие обнаруживается во время следующего заканчивает короткого или продолжительного отдыха, в тот момент, когда отдых заканчивается. Если существо владеет каким-то предметом из бумаги, то рыба-парусник уничтожает одну случайную книгу или другой бумажный предмет, не являющийся магическим.
81–85	Одно случайное существо в области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе станет хозяином агрессивного ленточного червя-паразита. Поражённое существо не будет получать никаких преимуществ от еды, пока его не вылечат. Существо, невосприимчивое к болезням, автоматически преуспевает в этом спасброске.
86–90	В одежду существ в затронутой эффектом области проникают кусающиеся клещи. Любое существо, облачённое в средние или тяжёлые доспехи, совершает с помехой все броски атаки, проверки характеристик и спасброски в течение следующих 24 часов.
91–95	Крошечные паукообразные заползают во все незакрытые и незащищенные места. В следующий раз, когда одно случайное существо в этой области наденет свою одежду или доспех после завершения продолжительного отдыха, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе получит 11 (2к10) урона ядом.
96–00	Бесчисленное множество крошечных кровососущих насекомых наполняют затронутую эффектом область и остаются там на протяжении следующих 1к6 часов. Каждый час каждое существо в такой области должно преуспевать в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получит 1 степень истощения. Эти насекомые никак не влияют на существ, невосприимчивых к болезням.

Зеркальная зона

Зеркальная зона возникает там, где планарная и магическая энергии сходятся вместе и создают место с кучей отражений. Из-за этого существа, объекты и энергия отражаются, преломляются, дублируются или даже переносятся в другое место. Такие места возникают из-за вторжения теоретического Зеркального плана на Материальный план, или там, где использование могущественного магического перемещения, защиты или прорицания, приводит к неожиданным последствиям.

Сделайте бросок костей по таблице «Эффекты зеркальной зоны», когда в затронутой эффектом области происходит одно из следующих событий:

- Существо разбивает зеркало.
- Существо использует магию для телепортации.
- Кто создаёт иллюзию или она появляется самостоятельно.
- Одно существо подражает другому существу.

Эффекты зеркальной зоны

к100	Эффект
01–06	В течение следующих 24 часов, существа, находящиеся в этой области, начинают проявлять черты, отличные от их собственных. В течение этого времени пораженные существа получают преимущество на все проверки Харизмы (Обман) и проверки, совершаемые при попытках замаскироваться.
07–12	Заклинание *мираж [hallucinatory terrain]* (Сл спасброска 15) накладывается на природный ландшафт в затронутой эффектом области, превращая его в другой вид местности (на усмотрение Мастера).
13–18	Одно случайное существо в затронутой эффектом области на 1 минуту получает преимущества заклинания *мерцание [blink]*, переливаясь накладывающимися друг на друга расколотыми отражениями.
19–24	Существа в этой области перестают отражаться. Проверки Мудрости (Проницательность), совершаемые для оценки этих существ, получают помеху, тогда как эти существа получают помеху ко всем проверкам Харизмы (Убеждение), совершаемые при выполнении любых действий к тем, кто обнаружил у них отсутствие отражений. После того, как существа покидают область, они отражения возвращаются обратно к своим хозяевам, и эффект оканчивается.
25–34	Отражения 1к4 существ в затронутой эффектом области начинают действовать самостоятельно, выходят из зеркал и атакуют. Отражения являются двумерными переливающимися версиями созданий, которые их отбрасывали. Для отражений возьмите блок характеристик **тени [shadow]**, но измените их тип с нежити на фей и добавьте уязвимость к дробящему урону, а уязвимость к излучению уберите.
35–40	Один персонаж в области получает преимущества заклинания *отражения [mirror image]*. Созданные копии иногда двигаются или говорят сами по себе.
41–46	В течение следующих 24 часов определённые увечия, полученные в затронутой эффектом области, притягивают спектральные осколки стекла, которые наносят дополнительный урон. Любое существо, кроме конструктов или нежити, поражённое атакой, наносящей колющий или рубящий урон, начинает истекать кровью, теряя по 1к4 хитов в начале каждого своего хода. Если по существу с кровотечением снова попадают такой же атакой, то кровотечение усиливается на 1к4. Поражённое существо может использовать действие, чтобы остановить кровотечение с помощью успешной проверки Мудрости (Медицина) Сл 10. Кровотечение также прекращается, если цель получает магическое лечение.
47–52	Зеркала и другие хорошо отражающие поверхности позволяют магически перемещаться в затронутой эффектом области. Любое существо, которое касается своего отражения в предмете, который оно не держит и не несёт, может немедленно наложить заклинание *туманный шаг [misty step]* без использования компонентов.
53–58	Один персонаж может наложить заклинание *наблюдение [scrying]* (Сл спасброска 17) один раз в течение следующих 24 часов, что не требует никаких компонентов, но нужно использовать зеркало или другую отражающую поверхность.
59–64	Кожа одного случайного существа в затронутой эффектом области становится серебристой и начинает отражать в течение следующих 24 часов. В течение этого времени существо получает преимущество на спасброски против заклинаний, а атаки заклинаниями получают помехи против этого существа.
65–70	Длинный или короткий меч с лезвием, созданным из разбитого и острого осколка зеркала, появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от случайного существа в затонутой эффектом области. Это оружие — *меч ранения [sword of wounding]* (см. раздел «Магические предметы» в главе 7 *«Руководства Мастера»*). Если у владельца оружия выпадает 1 или 20 при броске атаки во время использования этого оружия, то оно разбивается на осколки и уничтожается после такой атаки.
71–76	В течение следующих 24 часов, когда кто-либо в затронутой эффектом области попадает по другому существу броском атаки и наносит урон, атакующий должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13, иначе получит урон силовым полем, равный половине нанесённого урона.
77–82	Два мерцающих вертикальных отражающих диска энергии на 1 минуту появляются в свободном пространстве в затронутой эффектом области. Каждый из них имеет по 6 футов в диаметре и парит на высоте в 1 фут над землей. Один из этих дисков появляется в свободном пространстве в пределах 30 футов от группы. Любое существо, которое попытается пройти сквозь диск, мгновенно переносится к другому диску и появляется в пределах 5 футов от него или в ближайшем свободном пространстве, если вокруг диска нет места.

Портняжная мастерская в зеркальной зоне

к100	Эффект
83–88	В следующий раз, когда один из персонажей группы видит своё отражение в затронутой эффектом области, это отражение оживает и вовлекает своего хозяина в разговор. Оно предлагает ответить на один любой вопрос, поставленный перед ним, как если бы существо использовало заклинание *предсказание [divination]*. После ответа на вопрос отражение возвращается в нормальное состояние.
89–94	В течение следующей минуты парящие осколки разбитых зеркал кружатся повсюду в затронутой эффектом области, отражают существ и места, которых не существует, а потом исчезают. Со значениием инициативы 20 (проигрывает при равном значении другому существу) осколки совершают дальнобойную атаку оружием (+6 к попаданию) по одному случайному существу в этой области. При попадании цель получает 10 (3к6) рубящего урона.
95–00	В свободном пространстве в текущей области появляется двойник одного случайного существа в пределах 30 футов от этого существа. Внешний вид двойника, блок характеристик и экипировка идентичны оригиналу. Двойник немедленно атакует существо, стремясь убить его. Если двойник умирает, он и все его снаряжение разбивается зеркальными осколками. Если двойник не может убить оригинальное существо в течение 1 часа, он исчезает.

Животные общаются после обретения разума из-за окружающей их психической энергии.

Психический резонанс

В области психического резонанса магия оказывает удивительное воздействие на существ и предметы. Эти проявления происходят от сочетания сильных эмоций с магией или от присутствия психических существ.

Совершите бросок по таблице «Эффекты психического резонанса», если в области произойдёт одно из следующих событий:

- Существо испытывает мощное эмоциональное переживание.
- Существо получает психический урон больший, чем значение Телосложения существа.
- Существо становится очарованным или испуганным.
- Существо вступает в телепатическую связь.

Эффекты психического резонанса

к100	Эффект
01–06	Одно случайное существо в этой области получает возможность один раз использовать заклинание *обнаружение мыслей [detect through]* (Сл спасброска 13) в течение следующих 24 часов, без использования компонентов. Базовой характеристикой этого заклинания будет являться Интеллект.
07–12	Одно случайное существо в этой области подвергается воздействию заклинания *сокрытие разума [mind blank]* на следующие 24 часа.
13–18	В течение 1 минуты Маленькие и Крошечные предметы в области, никем не носимые и не переносимые, летают, брошенные невидимой силой со значением инициативы 20 (уступая другим существам при равном значении). Одно случайное существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 2к4 дробящего урона от одного из таких брошенных предметов.
19–24	В течение 1 часа воспоминания существ становятся чёткими и ясными. В течение этого времени каждое существо в области добавляет удвоенный бонус мастерства к всем своим проверкам Интеллекта, совершаемым для вспоминания информации.
25–34	В течение одного часа в затронутом эффектом регионе гуманоидов преследуют головные боли и кровотечение из носа, что накладывает помеху на все проверки Мудрости (Восприятие).
35–40	Психическая сила накапливается в сознании одного случайного существа в этой области. Единократно в течение следующей минуты существо может использовать бонусное действие, чтобы магически атаковать разум другого существа, которое оно может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 14, иначе получит 4к10 психического урона.
41–46	Потаённые страхи превращаются в кошмары. Любое существо, которое заканчивает короткий или продолжительный отдых в этой области, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10, иначе не получит никаких преимуществ от завершения отдыха.

к100	Эффект
47–52	В течение 1 часа каждое существо в затронутой эффектом области получает возможность телепатически общаться с любым другим существом, которое оно может видеть в пределах 60 футов. Если цель понимает любой язык, она может отвечать телепатически.
53–58	В течение 1 часа одно случайное существо в текущей области может чувствовать присутствие соседних разумов. В течение этого времени данное существо получает преимущество на все проверки Мудрости (Восприятие), совершаемые для обнаружения других существ в пределах 120 футов, даже для обнаружения существ, находящихся за полным укрытием.
59–64	Существа в этом регионе в течение 1 часа страдают от разрозненных мыслей и трудностей с концентрацией внимания. В течение этого времени существа получают помехи на все проверки Интеллекта и спасброски Телосложения, совершаемые для удержания концентрации на заклинаниях.
65–70	Одно случайное существо в этой области слышит странный шепот в своей голове. Этот шёпот является обрывками мыслей других существ поблизости. Существо на 1 час получает преимущество на все проверки Мудрости (Проницательность).
71–76	Одно случайное существо в затронутой эффектом области получает возможность единократно использовать заклинание *телекинез [telekinesis]* (Сл спасброска 15) в течение следующих 24 часов, без использования компонентов. Базовой характеристикой для этого заклинания будет Интеллект.
77–82	Мысли в текущей области притягивают окружающую психическую энергию, создавая защитные поля вокруг разума существ. Все существа в этой области получают сопротивление к психическому урону на 1 час.
83–88	В течение 1 минуты при значении инициативы 20 (уступает другим существам при равном значении) одно случайное существо в области должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе получит 2к6 урона психической энергией.
89–94	Сострадание и радость наполняют разум одного случайного существа в этой области на 1 минуту. В течение этого времени существо получает преимущество на спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы, но получает помеху на все броски атак.
95–00	Разум каждого зверя в этом регионе наполняется психической энергией. Эта энергия приводит к тому, что значение Интеллекта каждого зверя становится равным 10, если оно не было выше, и зверь приобретает способность свободно общаться на Общем и Сильване. Эти изменения остаются навсегда.

Пробудить что угодно

Легенды рассказывают о природных силах и самых обыденных объектах, которые принимают гуманоидные свойства, чтобы помогать героям или сбивать их с толку: поющие статуи, нашептывающие секреты животные, облака, рассказывающие о своих мыслях. И хотя монстры, например, элементали, галеб дуры и тренты, представляют собой оживленные природные силы, вам совсем не обязательно придумывать блоки характеристик для каждого разговорчивого камня или сообразительного ручья. Возможно, приключению заведут вашу группу в страну, где растения могут свободно разговаривать, или в проклятое царство, где окаменевшие души молят о помощи. Не ограничивайте себя вариантами из *«Бестиария»* или тем, что говорит заклинание *оживление вещей [animate object]*, если вы хотите вдохнуть больше жизни в свои истории. Вы можете сделать места более запоминающимися, если заполните крепость ведьмы бормочущими реликвиями, леса фей любопытной подслушивающей растительностью, а храм небесного бога птичьим пением. Такие заклинания, как *оживление вещей [animate object]*, *пробуждение разума [awaken]*, *разговор с животными [speak with animals]*, *разговор с растениями [speak with plants]* и им подобные, дают некоторое представление о том, как разнообразить самых обычных существ или предметы.

Расплетённая магия

Источник магии этой области подвергся порче или поврежден. Магия непредсказуема, и если кто-то накладывает заклинание, то возникают странные эффекты. Области такого рода возникают, когда могущественные ритуалы идут наперекосяк, или они наоборот, оканчиваются успехом, если кто-то решил пойти на риск или сделать что-то разрушительное. Такие области также появляются после катастрофических магических сражений или там, где был уничтожен могущественный артефакт.

Бросьте кости по таблице «Эффекты расплетённом магии», когда в такой области происходит одно из следующих событий:

- Магический предмет расходует заряд.
- Затрачивается ячейка заклинаний 1-го уровня и выше.
- Дракон, фея или элементаль с уровнем опасностью 5 или выше умирает.

Эффекты расплетённой магии

к100	Эффект
01–05	Все магические предметы в этой области временно теряют свои свойства, становясь немагическими на 1 час. Артефакты не подвергаются воздействию этого эффекта. Когда предметы восстанавливают свою магическую силу, то настройка на них также возвращается.
06–10	Область становится «мёртвой» магической зоной на 1 час. В течение этого времени вся затронутая эффектом область подвергается воздействию заклинания *преграда магии [antimagic field]*.
11–15	Одно случайное существо в текущей области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе будет заключено в *Отилюков упругий шар [Otiluke's resilent sphere]* на 1 минуту.

Ребенок лесных эльфов тянется к расплетённой магии.

к100	Эффект
16–20	Одно случайное существо в затронутой эффектом области, потратившее ячейку заклинаний, восстанавливает одну ячейку заклинаний случайного уровня.
21–25	Вспышки магической энергии возникают в текущей области в течение 1 минуты. В течение каждого раунда со значением инициативы 20 (уступает другим существам при равном значении) одно случайное существо в области получает 2к4 урона, тип которого определяется броском к6: 1 — кислота; 2 — холод; 3 — огонь; 4 — силовое поле; 5 — электричество; 6 — звук.
26–30	Один из персонажей в этой области должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе превратится в мерцающего пса, словно было использовано заклинание *превращение [polymorph]*. Заклинание длится 1 час или до тех пор, пока не будет рассеяно.
31–35	Одно случайное существо в области, у которого есть ячейки заклинаний, тратит одну ячейку заклинаний случайного уровня, создавая безвредный сноп искр и звуков.
36–40	Весь огонь в этой области застывает и превращается в лёд. Замерзшее пламя продолжает источать свет, равный по интенсивности пламени до этого, но синего цвета. Помимо этого, в текущей области внезапно устанавливается чрезвычайный холод (см. раздел «Выживание в дикой местности» в главе 5 *«Руководства Мастера»*) на 1 сутки.
41–45	Одно случайное существо в текущей области, у которого есть ячейки заклинаний, на 1 час становится фокусировкой для окружающей магии. В конце каждого хода этого существа остальные существа в пределах 10 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости против Сл заклинаний фокусированного существа, иначе получат 1к6 урона силовым полем.
46–50	Заклинание *пылающий шар [flaming sphere]* (Сл спасброска 15) самопроизвольно накладывается в свободном пространстве в пределах 5 футов от группы. Со значением инициативы 20 (уступает другим существам при равном значении) шар перемещается на 30 футов к ближайшему существу. Шар исчезает через 1 минуту.
51–55	Простое или воинское оружие в текущей области, не являющееся магическим, искрится от обилия энергии. На 1 час оно становятся магическим оружием, которое даёт бонус +1 к броскам атак и урона, совершенным с его помощью.
56–60	На 24 часа завихрения энергии окружают одно случайное существо в затронутой эффектом области. На это время существо получает сопротивление урону силовым полем, а его скорость уменьшается на 10 футов.
61–65	Каждый персонаж в этом регионе внезапно узнаёт какую-то магию. Персонаж узнает один заговор волшебника по собственному выбору и помнит его в течение 1к8 дней.

к100	Эффект
66–70	Одно случайное существо в этой области начинает искрится от обилия энергии в течение 1 часа. Всё это время существо магическим образом излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё на 10 футов. Кроме того, любое существо, к которому прикасается искрящееся существо (совершая безоружную атаку, если цель противится), получает 1к6 урона силовым полем.
71–75	В затронутой эффектом появляется дуга молнии по линии шириной 5 футов между двумя случайными существами, находящимися в пределах 30 футов друг от друга, при условии, что они не имеют полного укрытия. Каждое существо, попавшее на линию молнии (включая этих двух) должно совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 4к6 урона электричеством при провале или вдвое меньше урона при успехе.
76–80	С центром точке под одним случайным существом в текущей области активируется заклинание *изменение тяготения [reverse gravity]* (Сл спасброска 18) и длится 1 минуту.
81–85	Со значением инициативы 20 (эффект уступает другому существу при равном значении) два случайных существа в области должны совершить спасбросок Харизмы Сл 15. Если один из спасбросков проваливается, существа магическим образом телепортируются, меняясь местами. Если оба спасброска оканчиваются успехом, телепортации не происходит.
86–90	Одно случайное существо в текущей области начинает разрушать заклинания в течение 1 часа. Каждый раз, когда кто-либо в пределах 20 футов от этого существа накладывает заклинание, заклинатель должен преуспеть в спасброске Сл 15, используя свою базовую характеристику заклинаний, или заклинание срабатывает без эффекта. Ячейка заклинаний, заряд или использование умения, накладывающее заклинание, расходуется впустую.
91–95	В течение следующих 24 часов, когда существо в этой области впервые нацеливается на другое существо с помощью заклинания, заклинатель должен совершить спасбросок Сл 11, используя свою базовую характеристику заклинаний. При провале заклинание нацеливается на заклинателя. При успехе заклинание функционирует как обычно. После этого эффект оканчивается.
96–00	Одно случайное существо в этой области может в течение следующей минуты неожиданно наложить заклинание *исполнение желаний [wish]* единократно. Повторите бросок, если вы этот эффект уже выпадал в течение последних 24 часов.

Магические проявления

Магия обладает способностью превращать даже самые безмятежные природные явления в непредсказуемые. Будь то результат магических бедствий, воздействий из других миров или влияние нескольких необъяснимых сил, возникающие эффекты могут быть как просто необычными, так и смертельными.

Мистические бури

Когда магические потоки оказываются в ловушке среди ветров и облаков, могут возникать мистические бури.

Свежующий ветер. Сверхъестественно могучие ветра — вроде тех, что дуют с таких планов, как Пандемониум или Минетис, третий слой Карцери, — могут порождать свежующие ветра. Свежующий ветер — это интенсивная песчаная буря, собирающая большие камни и другой мусор вместе с песком и гравием. Область внутри бури сильно заслонена, и существо, попавшее в такую бурю, получает 1к4 рубящего урона в начале каждого своего хода. Только полное укрытие или какое-то убежище обеспечивает защиту от сдирающего кожу песка.

Свежующий ветер оставляет после себя 4к6 футов песка или мусора в том месте, где он прошел. Успешная проверка Интеллекта (Магия или Природа) или Мудрости (Выживание) Сл 15 позволяет персонажу распознать свежующий ветер за 1 минуту до его наступления, что позволит персонажу найти убежище. Свежующий ветер обычно длится 1к4 × 10 часов.

Огненная буря. Словно покрытие копотью грозовые тучи, пронзаемые красными и оранжевыми молниями, нивергают ливень огненных капель. Любое существо, попавшее под такой сжигающий дождь, получает 2к6 урона огнём в начале каждого своего хода. Эти капли поджигают горючие предметы никем не носимые и не переносимые, в противном случае предметы немедленно сгорают. Дым, сажа, треск и гулкий рев бури накладывают помеху на проверки Мудрости (Восприятие) и броски дальнобойных атак.

Обычно огненная буря длится 2к4 минуты, хотя порождающие её грозовые облака могут сохранятся в течение нескольких дней, создавая множество огненных бурь друг за другом.

Некротический шторм. Тёмными тучами клубятся штормы, наполненные самой сущностью смерти, и в них видны злобные черепа и белоснежные, словно кость, молнии. Любое существо, попавшее в такой шторма, которое не является конструктом или нежитью, должно преуспевать в спасброске Телосложения Сл 13 в конце каждой минуты, иначе оно будет получать 3к6 урона некротической энергией.

Существо, погибающее в некротическом шторме, восстаёт в виде **скелета [skeleton]** или **зомби [zombie]** (на выбор Мастера) через 1к10 минут.

Некротический шторм длится 1к4 часа и оставляет после себя увядшие посевы и непригодные для питья колодцы на 1к4 дней после своего прохождения.

Вой Трима. Эти леденящие кровь метели гонят стену ветра и снега, словно живой ледник. Такая буря создает чрезвычайный холод (см. раздел «Выживание в дикой местности» главы 5 *«Руководства Мастера»*). Из-за завываний ветра и плотных

Мистическая буря

бело-голубых кусочков льда, кружащих в воздухе, местность в буре считается сильно заслонённой, и все броски дальнобойных атак, как и проверки Мудрости (Восприятие), совершаются в буре с помехой.

Любое существо, попавшее в такую бурю получает 2к6 урона холодом в начале своего хода, и не может восстанавливать хиты, пока не проведет по крайней мере 1 час в теплом месте. Существо, которое умирает во время бури, вмерзает в землю. Все существа, имеющие иммунитет к урону холодом, невосприимчивы к воздействию бури и могут нормально видеть в ней.

Вой Трима обычно длится 2к10 часов.

Отголоски эмоций

Иногда места наполняются сильными эмоциями тех, кто когда-то там жил, работал, веселился или страдал. Области с отголосками эмоций обычно ассоциируются с одной общей эмоцией, такой как радость или печаль. Такая область может быть маленькой, как комнатка в доме, или сравнимой по размеру с целым лесом. Один раз в день, если существо в пределах области выражает даже самый слабый намек на преобладающую здесь эмоцию, местность стремится удержать это существо и вдохновить его, на продуцирование ещё большего количества эмоций, связанных с этим местом. Существо подвергается воздействию заклинания *внушение [suggestion]* (Сл спасброска 16) с целью заставить его задержаться в этой области и выполнить действие, связанное с соответствующей эмоцией. Этот эффект длится 24 часа.

В нижеприведенном списке отмечены некоторые из наиболее распространенных отголосков эмоций, где они чаще всего появляются и как обычно влияют на затронутых ими существ:

Смелость: Проявляется на полях сражений и в гулких каньонах, побуждая существ криком раскрывать тайны и демонстрировать свои величайшие победы.

Сомнение: Проявляется недалеко от обрывов или пустынь, заставляя существ колебаться и сомневаться, не доверяя своим навыкам и способностям в преодолении или побеге от нынешних трудностей.

Страх: Проявляется в пещерах и руинах, охватывая существ ужасом и заставляя их слушать голос своих самых потаённых страхов.

Ненависть: Проявляется в вулканических регионах, провоцируя существ кричать и уничтожать всё вокруг.

Вдохновение: Проявляется неподалеку от памятников или природных чудес, заставляя существ создавать произведения искусства прямо на месте и обретать одержимость ими.

Радость: Проявляется в долинах или на цветущих лугах, вдохновляя существ танцевать, отдыхать и петь.

Любовь: Проявляется вдоль пляжей или садов, побуждая одних существ признаваться в любви другим существа и бесконечно перечислять свои любимые вещи.

Печаль: Проявляется в руинах и на болотах, зачастую недалеко от зыбучих песков, переполняя существ рыданиями и заставляя признаваться в раскаяниях.

Зачарованные источники

Зачарованные источники наполнены чудодейственными водами из-за того, что они впадают непосредственно в магические источники, сокрытые под землей, либо они благословлены мистическими существами. Те, кто повстречают эти удивительные места, могут искупаться или напиться из водоёмов, и на время ощутить магию источника. Всевозможные защитники или жадные стражи могут скрываться неподалеку от этих источников, отгоняя чужаков или требуя весомую плату за доступ к мистическим водам.

В то время как многие зачарованные источники несут благословения диких богов или фейских существ, некоторые из них подверглись порче. Это могли быть воды, которые давным-давно были загрязнены гноем злого создания. Как и в случае с нетронутыми зачарованными источниками, люди ищут такие осквернённые места, чтобы очистить их или заполучить всю их осквернённую мощь.

Независимо от того, является ли источник чистым или осквернённым, тем существам, которые хотят испытать эффекты этих вод достаточно просто испить воды или прикоснуться к ней, либо можно искупаться в ней в течение минуты, чтобы ощутить магическое воздействие.

При сборе воды из зачарованного источника ёмкости должны быть специальным образом подготовлены. Флаконы должны быть благословлены тем, кто изначально и зачаровывал источник. В противном случае вода теряет свои магические свойства.

Эффекты зачарованного источника

к12	Эффект
1	Любое существо, которое прикасается к воде из этого источника, или испивает её, ощущает себя благословенным. Существо в течение 1 часа ощущает на себе преимущества заклинания *благословение [bless]*.
2	После купания в источнике существо покрывается светящимся покровом из золотых перьев. Пока существо не носит доспех, перья дают бонус +1 к КД. Оперение исчезает через 1к4 дня.
3	Существо, которое прикасается к воде этого источника или испивает этой воды, начинает испытывать непреодолимое желание петь. Каждое предложение, которое существо произносит в течение следующих 24 часов, звучит с лирическим блеском, давая ему преимущество на все проверки Харизмы.
4	Купание в источнике накладывает на существо эффекты заклинания *высшее восстановление [greater restoration]*. В качестве побочного эффекта кожа, волосы и глаза существа приобретают мерцающий золотистый цвет в течение 1к4 дней.
5	Купание в источнике накладывает на существо эффекты заклинания *паук [spider climb]* на 24 часа.
6	У существа, которое прикасается к воде этого источника или испивает этой воды, вырастает хвост его любимого животного. Хвост не находится под контролем существа: он самостоятельно виляет или реагирует на эмоции. Хвост исчезает через 24 часа.

Зачарованный источник

к12	Эффект
7	Любое существо со значением Интеллекта 6 или выше, которое касается или испивает воды из источника, получает преимущество на все проверки Мудрости (Проницательность) и может единожды наложить заклинание *обнаружение мыслей [detect thoughts]* без затрат компонентов. Эффект источника исчезает после накладывания заклинания или по прошествии 24 часов, в зависимости от того, что произойдет раньше.
8	Купание в источнике заставляет 1к10 цветов вырасти на голове существа. Цветы прекрасно пахнут и ежедневно восстанавливают свою жизненную силу и аромат. Они исчезают через 7 дней.
9	У существа, которое прикасается к воде этого источника или испивает этой воды, вырастает 1к4 стебельков с глазами. Эти стебельки позволяют существу видеть во всех направлениях и даруют ему преимущество на все проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение. Стебельки с глазами исчезают через 1к4 дней.
10	Купание в источнике заставляет голос существа звучать зловеще. В течение следующих 24 часов голос существа дарует ему преимущество на все проверки Харизмы (Запугивание) и помеху на все проверки Харизмы (Обман или Убеждение).
11	У существа, которое прикасается к воде этого источника или испивает этой воды, вырастают ослиные уши. Эти уши даруют существу преимущества на все проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух. Уши исчезают через 1к4 дней.
12	Купание в источнике заставляет открывает третий глаз на лбу у существа. Глаз дарует существу истинное зрение на расстоянии в 60 футов. Он исчезает через 24 часа.

Волшебные грибы

Волшебные грибы

Грибы могут быть смертельными, вкусными или иметь сразу оба этих свойства. Некоторые из них обладают магическими признаками, особенно те, что растут в местах, наполненных таинственной энергией, например в Подземье или Стране Фей.

Существа, владеющие навыком Медицина, Природа или Выживание, могут быть сведущи в грибах, особенно магических, из-за того, что их благотворное воздействие может спасти жизни или наделить необычными способностями. Но когда встречаются неизвестные виды грибов, только специалист может идентифицировать и определить его свойства.

Чтобы определить последствия употребления такого гриба, совершите бросок по таблице «Эффекты волшебного гриба».

Эффекты волшебного гриба

к10	Эффект
1	Кожа существа приобретает необычный цвет. Бросьте к4: 1 — фиолетовый с жёлтыми пятнами; 2 — ярко-оранжевый с тигровыми полосами; 3 — зелёный с красными закорючками; 4 — ярко-розовый с жёлтыми пятнами. Это изменение имеет постоянный эффект, но его можно развеять с помощью заклинания *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магией.
2	Существо на 1 час увеличивается или уменьшьшается (50-процентный шанс каждого эффекта) подобно использованию заклинания *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]*.
3	Существо восстанавливает 5к8 + 20 хитов.
4	Существо теряет способность произносить привычные звуки и может только кудахтать и ворковать, как курица. Оно также может понимать и разговаривать с цыплятами. Это проклятие длится 1 час, если только не будет снято заклинанием *снятие проклятья [remove curse]* или подобной магией.
5	Существо может понимать и говорить на всех языках в течение 1к4 дней.
6	На следующие 24 часа существо получает преимущества заклинания *телепатия [telepathy]*.
7	На следующие 8 часов существо получает преимущества заклинания *разговор с растениями [speak with plants]*.
8	На существо накладывается заклинание *остановка времени [time stop]* без траты компонентов. Базовой характеристикой этого заклинания является Телосложение.
9	На существо немедленно накладывается заклинание *обнаружение мыслей [detect thoughts]* без затрат компонентов. Базовой характеристикой этого заклинания является Телосложение.
10	Магический туман начинает изливаться из глаз и ушей существа, действуя как заклинание *туманное облако [fog cloud]* в течение 1 часа, с центром на существе. Туман перемещается вместе с существом.

Колония мимиков

Колонии мимиков

Мимики подражают местности и подземельям, преображаясь, для охоты за пищей. Редкие экземпляры развивают более глубокое понимание мира и могут общаться с другими существами. В крайне редких случаях группы этих существ объединяются вместе, образуя колонии. Такие мимики сотрудничают, чтобы сформировать значительно большие объекты, чем те, в которые может превратиться любой одинокий мимик. Колонии мимиков благодаря совместному труду, способны создавать здания, мосты, кристаллические структуры, скалы, статуи и почти все, что пожелают. Целые деревни, появляющиеся из ниоткуда, могут состоять из мимиков!

Общение мимиков. Члены колонии развивают телепатию и способность говорить. Находясь в пределах 10 миль от колонии, любой мимик может телепатически общаться с другими существами в пределах 120 футов от него, и может свободно говорить на Общем и Подземном (или на двух других языках по выбору Мастера). Потомство колонии получает эти способности с рождения и может использовать их даже вдали от колонии, как показано в блоке характеристик молодого мимика.

Столкновение с колонией. Главная цель колонии мимиков — выживание. Если мимикам угрожает сила, которую они не в силах побороть, то они готовы торговаться. Колонии мимиков выучили тот факт, что от приключенцев, которых они не могут победить, можно откупиться информацией об окружающих существах или местах, а также спрятанных сокровищах (которые колония получила от предыдущей «пищи») или даже пожертвовать одним из своих собственных детенышей.

Если выживание колонии находится под угрозой, и она думает, что у неё есть шанс на победу в сражении, она может применить свою объединённую

Молодой мимик [Juvenile Mimic]

Крошечный монстр (перевёртыш)

Класс Доспеха 11
Хиты 7 (2к4 + 2)
Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	12 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Скрытность +3
Иммунитет к урону кислота
Иммунитет к состояниям сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Подземный, телепатия 120 фт.
Опасность 0 (10 опыта)
Бонус мастерства +2

Обманчивая внешность (только в облике предмета). Пока мимик остается без движения, он неотличим от обычного предмета.

Паучье лазанье. Мимик может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 1 + урон кислотой 2 (1к4).

Перевёртыш. Мимик может превратиться в любой предмет или принять свой истинный, бесформенный облик. Во всех обликах его характеристики не меняются. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Трессимы летают вокруг первозданного древа

мощь, используя специальные действия логова. Со значением инициативы 20 (уступает другим существам при равном значении) колония мимиков может совершить действие логова, чтобы создать один из следующих эффектов; колония не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Колония мимиков выбирает до трех существ в радиусе 300 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске силы Сл 15, иначе её скорость уменьшается до 0 до тех пор, пока в следующем раунде не наступит значение инициативы 20, поскольку окружающие объекты захватывают цель. Если цель проваливает спасбросок на 5 или более, то она считается опутанной на это время, вместо потери скорости.
- Колония мимиков использует действие Помощь, помогая существу по своему выбору в пределах 300 футов от себя.
- Колония мимиков выбирает до трех существ в радиусе 300 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 13 (3к8) урона кислотой, так как на окружающих объектах появляются отверстия и выпускают едкую слюну.
- Колония мимиков выбирает куб немагического, неодушевленного материала с которым у неё есть физический контакт. Размер ребра куба может достигать 15 футов. Колония изменяет этот материал так, как пожелает. Эта трансформация длится 1 час.

Для определения сложности встречи с враждебной колонией мимиков рассматривайте колонию как одно дополнительное существо с показателем опасности 2.

Первозданный плод

В нетронутых уголках, изобилующих природной энергией, в садах, тщательно ухоженных эксцентричными волшебниками, в благословенных рощах, тронутых божественным провидением, растения иногда могут приносить плоды, наполненные первобытной магией. Такой накопленной магией обладает не каждое растение, но те, что содержат её имеют отличительные признаки: их цвета более яркие или изменяются случайным образом, их кожура блестит на свету или светится в темноте, от них исходит небольшое гудение, или они кажутся необычными на ощупь.

Плодоносящее растение, пропитанное магией, может давать 1к6 первозданных плодов каждую неделю. Первозданный плод сохраняет свою силу в течение 1 недели, после чего теряет свои магические свойства, но остаётся съедобным.

Существо может действием съесть кусочек первозданного плода, чтобы ощутить на себе его эффект. Можно использовать такой плод для приготовления какого-либо блюда или выжать из него сок, что никак не скажется на его магических свойствах. Выберите эффект или совершите бросок по таблице «Эффекты первозданного плода», чтобы определить, что происходит, когда потребляется его кусочек. Заклинание *опознание [identify]* или подобная магия обнаруживает благотворное действие плода до того, как его съедят, но не выявляет проклятие или побочный эффект.

Эффекты первозданного плода

к8	Эффект
1	Существо восстанавливает 3к8 + 4 хитов, и его кожа начинает излучать яркий свет в радиусе 5 футов и тусклый свет ещё на 5 футов в течение 1 часа.
2	Существо ощущает прилив силы. На 1 час существо получает преимущество на все броски атаки, использующие Силу, проверки Силы и спасброски Силы. Когда эффект заканчивается, существо получает 1 степень истощения.
3	Волны жизненной силы захлестывают существо. Максимум хитов существа увеличивается на 2к10, и оно получает такое же количество хитов. Увеличение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых, в этот момент существо должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, иначе будет проклято случайной формой ликантропии (см. раздел «Ликантропы» в «*Бестиарии*»).
4	Кожу существа слегка пощипывает. Оно получает сопротивление к одному типу урона (на выбор Мастера) на 1 час.
5	В сознании существа проносятся эйфорические видения яркого света. Это существо получает преимущества заклинания *защита от смерти [death ward]* на 8 часов и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станет отравленным на весь срок действия заклинания.
6	В течение 1 часа существо начинает слышать отдаленное слабое жужжание пчёл. В течение этого времени существо получает преимущество на все спасброски против заклинаний.
7	Существо в течение 1к4 дней перестает нуждаться в еде, воде и сне. В течение этого времени существо нельзя магически усыпить, но его сны проникают в бодрствующее сознание, создавая помеху на все проверки Мудрости (Восприятие).
8	Шепот вторгается в сознание существа на протяжении 24 часов. В течение этого времени существо может телепатически общаться с любым существом, которое оно может видеть в пределах 120 футов от себя. Если другое существо понимает хотя бы один язык, оно может телепатически отвечать.

Таинственные тропы

Потоки магии пронизывают мир — невидимые, словно артерии-сети, они оказывают неуловимое воздействие и соединяют далекие земли. Самые крупные из этих потоков формируют устойчивые пути, часто известные под расхожими названиями, но если говорить просто, то их называют «таинственными тропами». Таинственная тропа действует как своего рода планарный портал, соединяющий два удаленных друг от друга места, будь то участки в одном и том же мире или на разных планах мироздания. Таинственные тропы позволяют существам быстро преодолевать огромные расстояния, перемещаясь от входных врат к выходу и наоборот. Эти тропы похожи на длинные туннели, и существо, путешествующее по таинственной тропе, преодолевает 21 милю за то же время, сколько бы потребовалось для прохождения 1 мили в нормальных условиях. Когда существо находится на такой тропе, то оно видит лишь проблески окружающего мира, которые выглядят размытыми или искажёнными видениями пейзажа или примечательных ориентиров. Существа или конкретные детали не видны за пределами таинственных троп.

Одни таинственные тропы служат торговыми путями или секретными дорогами между далекими землями. Другие меняют своё местоположение в определённые моменты времени или в ответ на внешние факторы, например, в определённые даты или фазы луны. Некоторые из троп могут потребовать определённого предмета, ритуала или действия, чтобы открыть свои врата. Таблица «Ключи таинственной тропы» предлагает рекомендации тех вещей, которые понадобятся, чтобы ступить на таинственную тропу.

Ключи таинственной тропы

к6	Ключ
1	Бросить серебряную сферу сквозь древнюю арку
2	Разлить пинту крови гуманоида
3	Произнести имя конкретной архифеи три раза
4	Нести на себе регалии утерянной королевской династии
5	Безвозвратно пожертвовать радостное воспоминание
6	Быть потомком легендарного героя

Опасности окружающей среды

Даже без учета сверхъестественных областей, мир остается опасным местом. Нижеперечисленные природные опасности расширяют те, что были представлены в «*Руководстве Мастера*».

Лавины

Типичная лавина (или оползень) имеет 300 футов в ширину, 150 футов в длину и 30 футов в толщину. Существа на пути лавины могут избежать или выбраться из неё, если они находятся близко к краю, но вот перегнать её почти невозможно.

Когда происходит сход лавины, все близлежащие существа должны совершить бросок инициативы. Дважды в каждом раунде, при значениях инициативы 10 и 0, лавина двигается на 300 футов, пока есть возможность для движения. Когда лавина перемещается, любое существо в её пространстве перемещается вместе с ней и сбивается с ног. Существо должно совершить спасбросок Силы Сл 15, получая 1к10 дробящего урона при провале или вдвое меньше при успехе.

Когда лавина останавливается, снег и другие обломки оседают и погребают существ под собой. Погребённое таким образом существо считается ослеплённым и опутанным, и имеет полное укрытие. Оно получает 1 степень истощения за каждые 5 минут, которое проводит погребённым. Это существо может попытаться действием высвободить себя из под лавины, выбравшись на поверхность и окончив на себе эффекты ослепления и опутывания успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15. Существо, провалившее эту проверку трижды, больше не может пытаться высвободиться из под лавины.

Существо, которое не является опутанным или недееспособным, может потратить 1 минуту на освобождение погребённого под лавиной существа. Аналогично самостоятельному выкапыванию спасенное таким образом существо больше не считается ослеплённым и опутанным.

Падение в воду

Падение в воду

Существо, падающее в воду или другую жидкость, может использовать реакцию, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 15 или Ловкости (Акробатика) Сл 15, чтобы войти в воду ногами или головой вперед. При успешной проверке урон от падения уменьшается вдвое.

Падение на существо

Если существо падает в пространство, занятое другим существом, и ни одно из них не имеет Крошечный размер, то это другое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе будет поражено падающим существом. Урон от падения в таком случае делится поровну между ними. Пораженное существо также сбивается с ног, кроме случаев, когда его размер превышает размер падающего существа на две категории.

Заклинания в качестве эквивалентов природных опасностей

Различные заклинания имитируют гнев природы, и вы можете использовать эффекты этих заклинаний, для симуляции различных опасностей. В таблице «Заклинания как природные опасности» представлены некоторые часто встречающиеся природные опасности и соответствующие им заклинания, которые можно использовать для симуляции.

Заклинания как природные опасности

Природное явление	Пример заклинания
Болотный газ	*Пляшущие огоньки [dancing lights]*
Буря	*Порыв ветра [gust of wind]*
Водоворот	*Власть над водами [control water]*
Вулканическая молния	*Гроза гнева [storm of vengeance]*
Дым	*Туманное облако [fog cloud]*
Землетрясение	*Землетрясение [earthquake]*
Лавовая бомба	*Огненный шар [fireball], сотворение пламени [produce flame]*
Лесной пожар	*Огненная буря [fire storm], огненная стена [wall of fire]*
Метель	*Конус холода [cone of cold], град [ice storm], метель [sleet storm]*
Метеорит	*Огненный шар [fireball], метеоритный дождь [meteor swarm]*
Мираж	*Мираж [hallucinatory terrain]*
Наводнение	*Власть над водами [control water], цунами [tsunami]*
Огни святого Эльма	*Огонь фей [faerie fire]*
Падение обломков	*Призыв заграждения [conjure barrage], призыв залпа [conjure volley]*
Пирокластический поток	*Воспламеняющаяся туча [incendiary cloud]*
Приливная волна	*Цунами [tsunami]*
Радиация	*Усыхание [blight], круг смерти [circle of death]*
Раскат грома	*Волна грома [thunderwave]*
Токсичный газ	*Облако смерти [cloudkill], зловонное облако [stinking cloud]*
Туман	*Туманное облако [fog cloud]*
Шаровая молния	*Цветной шарик [chromatic orb]*
Электричество	*Призыв молнии [call lightning], молния [lightning bolt]*
Ядовитое извержение	*Брызги кислоты [acid splash]*

Головоломки

Зачем создавать разрешимую головоломку? Просто загадайте загадку без ответа и наблюдайте, как нарушители будут выкручиваться!

ТАША

Хитроумные ловушки и многогранные головоломки могут быть главными элементами фэнтезийных приключений, но придумывать их на ходу — не самая легкая задача для Мастера. В этом разделе представлен набор головоломок, предназначенных для группы, и способных бросить вызов искателям приключений любого уровня — от гениальных ученых до мастеров боевых искусств. Каждая представленная головоломка достаточно гибкая, и её можно как включить в вашу кампанию в том виде, в котором она представлена, так и изменить её в соответствии с требованиями конкретного приключения.

Зачем использовать головоломки?

Головоломки предоставляют удивительные возможности для использования смекалки, необходимой для преодолевания препятствий, а также позволяют персонажам взаимодействовать и совершать открытия. Вы можете добавлять головоломки в приключение по любой из следующих причин:

- Чтобы стимулировать группу находить информацию в процессе командной работы
- Чтобы дать возможность персонажам использовать свои навыки непривычными способами
- Чтобы сделать окружение более причудливым, таинственным или потусторонним
- Чтобы объяснить, почему никто никогда не обнаруживал то, что спрятано у всех на виду
- Чтобы обнаружить тайну, которую никто не знает и которая не открывается взору с помощью магии

На решение некоторых головоломок может уйти много времени, поэтому обращайте внимание на то, как часто вы используете их в своих приключениях. Помните, что большинство головоломок нет необходимости решать немедленно, они могут принести больше удовольствия, если их загадки останутся неразгаданными в течение нескольких игровых сессий.

Элементы головоломки

Текст, расположенный в подобном поле, должен быть прочитан вслух или перефразирован для игроков, когда их персонажи впервые входят в место, где находится головоломка, или в ином указанном в головоломке случае.

Кроме того, в описании каждой головоломки присутствует следующее:

Сложность. Каждая головоломка классифицируется как лёгкая, средняя или трудная. Чем сложнее головоломка, тем выше вероятность того, что игрокам будут необходимы подсказки для её решения.

Особенности головоломки. Здесь представлен краткий обзор особенностей головоломки и способы взаимодействия с ней.

Решение. Здесь объясняется решение головоломки.

Проверки для получения подсказок. Здесь предлагаются подсказки, которые персонажи могут обнаружить при помощи своих навыков. Дайте одну или несколько подсказок, если персонажи зайдут в тупик. Если персонаж владеет навыком, связанным с подсказкой, предложите ему эту подсказку, если он попросит вас о помощи.

Персонализация головоломки. Здесь рассказывается, как внедрить головоломку в ваше приключение, изменить её сложность или внести другие коррективы.

Подсказки

Если игроки просят подсказку, пытаясь решить головоломку, обратитесь к «Подсказкам» этой головоломки. Каждая подсказка связана с навыком и Сл. Если персонаж в группе владеет навыком, связанным с подсказкой, поделитесь с ним этой подсказкой. Если один и тот же навык указан несколько раз с одной и той же или более высокой Сл, сначала поделитесь подсказками с самой низкой Сл, а затем подсказками с более высокой Сл, если группа запрашивает дополнительную помощь.

Если ни один персонаж не владеет ни одним из перечисленных навыков, персонажи могут совершить проверки навыков, используя перечисленные навыки и Сл. Те, кто преуспеет в проверке, узнают соответствующую подсказку.

Не бойтесь давать группе подсказки. Они дают персонажам с соответствующими навыками возможность проявить себя, даже если они обычно не особенно изобретательны. Кроме того, если у членов группы есть предыстории или опыт, полученный в кампании, и они могут быть связаны с головоломкой, это отличный повод предоставить персонажам дополнительные подсказки.

Использование головоломок

После того, как вы представили головоломку группе, не стесняйтесь добавлять и уточнять детали, как и в любом другом типе столкновения. Старайтесь не выдавать детали решения головоломки в своих описаниях, но ничего плохого не случится, если вы позволите промелькнуть намёку на решение там или тут.

Не беспокойтесь о том, кто решает головоломку — игрок или персонаж. Хотя проверки на получение подсказок дают возможность персонажу внести свой вклад в решение головоломки, границы между способностями игроков и персонажей решать головоломку не так важны — важнее то, что группа получает удовольствие от испытания. Однако, если игрок заранее знает ответ на головоломку, попросите его говорить только о тех подсказках, которые знает его персонаж.

После демонстрации головоломки предложите группе решить её совместными усилиями, объединяя подсказки и обмениваясь своими идеями. Работайте с игроками, поделитесь с ними раздаточными материалами и предложите им по-очереди обсудить возникающие идеи. В конечном итоге решение головоломки будет победой всей группы, а не одного человека.

Картины существ

Сложность: легкая

Эта небольшая головоломка работает в любом месте, где персонажи могут осмотреть несколько картин, например, в музее или особняке. Эти картины могут появиться в альбоме для рисования, найденном в старом пыльном ящике. Эта счётная головоломка открывает название существа.

Вы можете включить эту головоломку в свою кампанию, сделав название существа первым предметом в «охоте на мусор»[4] или первым ключом к разгадке более крупной тайны.

> Эта галерея украшена семью картинами в рамах изображающих существ. Перед этими картинами расставлены несколько стульев и скамеек для удобства изучения.
>
> На одной из стен висит табличка со следующими словами: «Чтобы получить знание, нужно знать, с чего начать. Рассчитывайте на своих врагов, чтобы раскрыть источник секрета. Эта комната посвящена победе над всеми монстрами внутри».

Персонажи могут свободно исследовать галерею и осматривать картины и слова на табличке, для обнаружения частей головоломки.

Особенности головоломки

На стенах висят семь картин. На картинах изображены: ужасный вервольф [werewolf] под полной луной, три гнолла [gnolls], дерущихся кучей за копьё, два ухмыляющихся бехолдера [beholder], трое зомби [zombie], пожирающих незадачливого искателя приключений, четверо кобольдов [kobolds] вокруг костра, студенистый куб [gelatinous cube], патрулирующий коридор подземелья, и дракон [dragon], пролетающий над лесом.

Решение

На каждой картине изображено несколько существ определенного вида, как показано в таблице «Картины существ». Подсчёт количества существ на картине даёт число, указывающее на букву в названии изображенного на картине существа. При расшифровке буквы складываются в слово «совомед». Персонажи, скорее всего, обнаружат эти буквы в случайном порядке. Правильный порядок букв является частью головоломки.

Картины существ

Картина	Номер	Буква
Гноллы	3	О
Вервольф	1	В
Кобольды	4	О
Бехолдер	2	Е
Студенистый куб	1	С
Дракон	1	Д
Зомби	3	М

Значение слова «Совомед»

Ответ на эту головоломку «совомед» может быть кодовым словом для ловушки, которую группа встретит в будущем или для открытия запечатанной магией двери. Это также может быть зацепка, указывающая на скрытое сокровище. Например, в другой комнате может быть чучело совомеда, внутри которого спрятано сокровище.

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Расследование) Сл 10. Персонаж делает вывод, что количество существ на картине важно, и использует это число, чтобы определить, какую букву названия существа следует рассмотреть.

Мудрость (Восприятие) Сл 10. Когда вы смотрите на текст, слова «рассчитывать на» привлекают внимание персонажа, указывая на то, что нужно считать существ.

Персонализация головоломки

Вы можете заменить монстров в произведении искусства различными объектами, представителями профессий и всем остальным, что можно логически объединить. Затем используйте метод подсчёта букв, подробно описанный в этой головоломке, чтобы определить, сколько объектов должно быть в каждом произведении искусства.

4 Игра «охота на мусор» (англ. scavenger hunt) заключается в том, что участники должны за определенное время найти и собрать предметы из заранее составленного списка. — прим. переводчика.

Безрассудные шаги

Сложность: легкая

Головоломка основана на поиске слов на плитах пола и может стать препятствием для исследования в бесчисленном количестве сценариев. Чтобы безопасно преодолеть эту комнату, персонажи должны сначала узнать, какие слова они ищут, а затем отыскать их на полу.

Вы входите в затянутую паутиной комнату, освещённую факелами, расположенными на противоположных стенах. Пыль на полу собралась в бороздки, покрывающие ряды пятифутовых квадратных плит. На противоположной стене виднеется одинокая арка — выход из комнаты. На одной из стен написано следующее:

Восемь пред тобой явились,
Восемь в школах утаились.
Знай, здесь магия — твой враг,
Сгинешь, сделав ложный шаг.

На каждой из плит, покрывающих пол этой комнаты, начертана одна буква из Общего алфавита, что превращает деятельность в комнате в гигантский поиск слов. Ловушки под многими из этих плит угрожают тем, кто перемещается по комнате, не обращая внимания на спрятанные слова.

Особенности головоломки

Пол этой комнаты, размером 60 на 70 футов, выложен в виде сетки 5-футовыми каменными плитами. На каждой плите высечена буква, как показано в раздаточном материале головоломки 1 в конце этой главы. Положите копию раздаточного материала на стол, и пусть игроки используют миниатюры, чтобы показать, как их персонажи перемещаются по комнате.

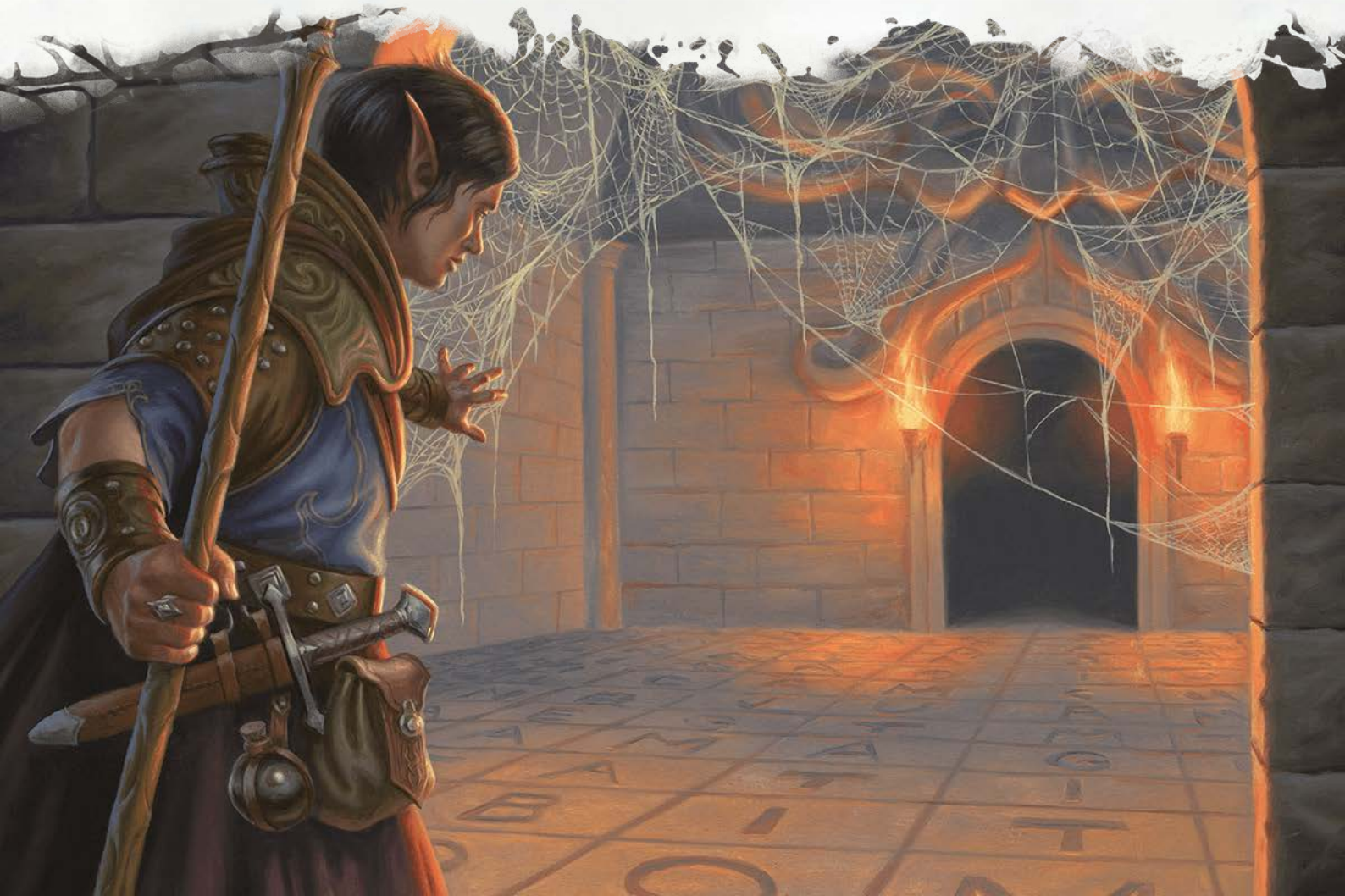
Чтобы безопасно пересечь комнату, персонаж должен наступать на правильные плиты. Шаг на неправильную плиту активирует ловушку.

Ловушки

Некоторые плиты (как показано в разделе «Решение» этой ловушки) являются ловушками. Ловушка срабатывает, когда на плиту помещается более 20 фунтов веса, что активирует прижимную пластину под ней и заставляет струи ядовитого газа вырываться из трещин между плитами. Любое существо, стоящее на плите, являющейся ловушкой, или на одной из соседних плит, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 11 (2к10) урона ядом при провале или половину урона при успехе.

Действием персонаж может отключить ловушку успешной проверкой Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Если персонажу не удаётся отключить ловушку, то ловушка под этой плитой больше не может быть отключена.

Персонажи могут попытаться перепрыгнуть через плиты с ловушками, используя правила прыжков из *«Книги игрока»*.



Решение

Единственные безопасные плиты для персонажей, на которые можно наступать, — это те, на которых изображены выцветшие чёрные буквы, показанные на схеме 4.1. Красные буквы означают либо «магия», либо одну из школ магии: ограждение, вызов, прорицание, очарование, воплощение, иллюзия, некромантия и преобразование. Наступив на одну из этих плиток, вы активируете ловушку с ядом, как описано выше.

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Магия) Сл 10. Персонаж обнаруживает одну из начертанных на полу школ магии.

Интеллект (Расследование) Сл 10. Персонаж интерпретирует зацепку в стихе со стены: здесь говорится о восьми школах магии.

Мудрость (Восприятие) Сл 10. Каждый персонаж, который преуспевает в данной проверке, видит начертанное на полу слово «магия».

Персонализация головоломки

Подумайте о возможности использования принципа данной головоломки для создания своих собственных головоломок с поиском слов, скрывающих смертельные ловушки. После того, как вы придумали подсказку, объясняющую, какие типы слов искать, несложно создать свою собственную сетку спрятанных слов.

Увеличение сложности

Вы можете увеличить сложность этой головоломки взяв буквы для поиска слов из другого алфавита, например, одного из тех, что представлены в *«Книге игрока»*.[5] Кроме того, вы можете зашифровать буквы и заменить их, требуя сперва решить шифр, чтобы открыть истинные буквы на плитах, а затем приступить к решению головоломки для пересечения комнаты.

Вы также можете увеличить сложность введением дополнительных вариантов ловушек, как описано ниже.

Варианты ловушек

Вместо того, чтобы иметь одну и ту же ловушку с ядовитым газом на каждой плите, каждое слово может скрывать связанную с ним особенную ловушку, как описано ниже:

Магия. Срабатывает обычная ловушка, как описано в разделе «Ловушки» этой головоломки.

Ограждение. Ловушка накладывает заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* на каждое существо в комнате, используя ячейку заклинаний 9-го уровня.

Вызов. Ловушка телепортирует существо, активировавшее её, обратно ко входу в комнату. Это существо также должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 11 (2к10) урона силовым полем при провале или половину урона при успехе.

Прорицание. Существо, активировавшее ловушку, должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе станет неспособным воспринимать никакую из букв на плитах, опираясь на зрение или осязание. Любая магия, оканчивающая действие проклятия, оканчивает данный эффект на персонаже. Игроку, чей персонаж пострадал от этой ловушки, не следует позволять использовать сопровождающий раздаточный материал до тех пор, пока на его персонаже не будет окончен данный эффект.

Г	Х	Б	Т	Л	П	П	Я	М	И	З	Н
А	Н	П	Р	О	Р	И	Ц	А	Н	И	Е
М	А	Г	И	Я	Е	И	О	Г	К	С	К
А	У	В	Ы	З	О	В	Г	И	Г	К	Р
Г	З	Ы	З	Ц	Б	Е	Р	Я	Ф	О	О
И	Ы	Е	Н	К	Р	К	А	Д	Р	Е	М
Я	М	Я	И	Г	А	М	Ж	Н	Ы	Й	А
У	С	Г	Ш	Й	З	М	Д	З	А	К	Н
Ь	В	О	П	Л	О	Щ	Е	Н	И	Е	Т
О	Ч	А	Р	О	В	А	Н	И	Е	М	И
Ш	Ц	К	Е	М	А	Г	И	Я	Р	А	Я
Х	А	И	Р	Ш	Н	Й	Е	Р	Ы	Г	Н
М	А	Г	И	Я	И	Л	Л	Ю	З	И	Я
Ъ	С	Я	О	Ф	Е	М	А	Г	И	Я	Я

Схема 4.1: Решение головоломки «Безрассудные шаги»

Очарование. Ловушка накладывает заклинание *внушение [suggestion]* (Сл спасброска 15) на существо, которое её активировало. При провале нежный голос, слышимый только этим существом, говорит ему переместиться на 5 футов в случайном направлении. Это перемещение может вызвать срабатывание ещё одной ловушки.

Воплощение. Из-под плиты вырывается магический огонь. Существо, активировавшее эту ловушку, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 11 (2к10) урона огнём при провале или половину урона при успехе.

Иллюзия. В незанятом пространстве в пределах 5 футов от существа, активировавшего эту ловушку, появляется **оживлённый доспех [animated armor]**. Доспех атакует только существо, которое его призвало, и не может покинуть комнату. Он не активирует никаких других ловушек в комнате и исчезает, если получает какой-либо урон. В противном случае он исчезает через 1 минуту.

Некромантия. Любое существо, активировавшее эту ловушку, слышит в своём сознании вопль баньши. Если существо не является конструктом или нежитью, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13. При провале хиты существа снижаются до 0. При успехе существо получает 10 (3к6) урона психической энергией.

Преобразование. Ловушка накладывает заклинание *превращение [polymorph]* (Сл спасброска 15) на существо, которое её активировало. При провале существо превращается в гигантскую лягушку.

5 А для этого их надо будет сперва локализовать — прим. переводчика.

Скелетные ключи

Сложность: легкая

Эта головоломка представляет собой быстрое столкновение, полезное для предоставления сокровищ или информации. Она представляет собой ящик с четырьмя замками.

Вы натыкаетесь на зловещий металлический короб, закрытый железными замками, встроенными в каждую из четырех его сторон. На каждом замке есть замочная скважина с изображением над ней. На крючках на соседней стене висят четыре железных ключа, и каждый ключ имеет разное количество зубцов. Над ключами на стене выгравирован следующий стих:

Заклинания суть у замков всех равна.
Только знай: уникальны у них имена.
Коль расчётлив ответ, то откроется путь,
Но неправильный ключ может всех ужаснуть.

Все четыре замка должны быть открыты, прежде чем содержимое короба (что бы в нём ни находилось) станет доступно.

Особенности головоломки

Покажите игрокам раздаточный материал головоломки 2 (см. конец этой главы), когда их персонажи исследуют ключи. Каждый ключ имеет разное количество зубцов: шесть, пять, четыре и три соответственно.

Над каждым замок имеется существо, отлитое из железа: оса, кобра, барсук и волк, соответственно. Эти замки невозможно взломать. Если в замок помещается что-либо, кроме правильного ключа, в комнате появляются существа, соответствующие изображению над замком (1к4 **гигантских ос [giant wasp]**, 1к4 **гигантских ядовитых змей [giant poisonous snakes]**, 1к4 **гигантских барсуков [giant badger]** или 1к4 **волков [wolves]**). Каждое вызванное существо враждебно и исчезает спустя 10 минут или если его хиты уменьшаются до 0. Этих существ невозможно ни очаровать, ни испугать.

Решение

Как только персонажи определят существо, изображенное над каждым замком, они должны сосчитать буквы в названии каждого существа. Количество букв в имени существа соответствует количеству зубцов на правильном ключе, как показано в таблице «Решение скелетных ключей».

Решение скелетных ключей

Замок	Ключ
Оса	Три зубца
Кобра	Пять зубцов
Барсук	Шесть зубцов
Волк	Четыре зубца

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Природа) Сл 10. Персонаж знает, что знания о природе ос, змей, барсуков и волков здесь, в целом, не помогут.

Мудрость (Восприятие) Сл 10. Персонаж понимает, что все черепообразные навершия ключей одинаковы и, вероятно, не имеют никакого отношения к решению головоломки.

Персонализация головоломки

Главными частями этой головоломки являются замки и ключи, а не сундук. Вы можете легко преобразовать эту головоломку и использовать любые типы замков, будь то на дверях, клетках, книгах или на какой-нибудь магической преграде.

Помимо формы, которую принимают замки и ключи, вы также можете изменить существ, изображённых над каждым замком, для нужд вашего приключения. Просто имейте в виду, что количество зубцов на каждом ключе должно соответствовать количеству букв в словах, что вы выбрали для замены, и эти слова должны быть тем, что персонажи могут определить.

Увеличение сложности

Вместо того, чтобы связывать каждый замок с определенным изображением существа, рассмотрите возможность сделать загадку, связанную с каждым замком. Ответом на такие загадки должно быть название соответствующего существа, позволяющее персонажам сопоставить ответы с соответствующими ключами.

Всё, что блестит

Сложность: средняя

Эта комната, наполненная драгоценными камнями, может быть помещена в любое подземелье, поместье или здание с несколькими комнатами. Она может служить как ловушкой, так и местом для получения награды.

На полу валяются десятки драгоценных камней. Среди сокровищ, сложив перед собой руки, стоит мраморная статуя. Табличка у основания статуи гласит:

«Драгоценность одна лишь покинет сей зал. Сгинет тот, кто любую другую украл».

Особенности головоломки

Статуя, имеющая иммунитет к любому урону, изображает Йоун или какого-то другого бога знания или порядка. Любой персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) Сл 10, может определить изображаемую фигуру.

Бриллиант

Между ладонями сложенных рук статуи находится бриллиант, который можно обнаружить и извлечь лишь после того, как головоломка будет решена. Как только персонажи находят верный ответ, руки статуи раскрываются, позволяя взять бриллиант. Когда головоломка решена, персонажи видят, что пойманная в ловушку душа высвобождается из камня в виде дружелюбного, благодарного духа. Дух улетает, преследуя свои собственные цели, а бриллиант остается у персонажей в качестве награды. Бриллиант стоит 5000 зм.

Драгоценные камни

При осмотре комнаты обнаруживаются следующие драгоценные камни, разбросанные по полу: один кусок нефрита, пять оникса, шесть аметистов, десять сапфиров, пятнадцать рубинов, три куска янтаря, семь цитринов, тринадцать гранатов и шестнадцать кусков кварца.

Если существо пытается покинуть комнату с любым из этих камней, то драгоценный камень исчезает, а злой дух, пойманный внутри него, высвобождается. Дух появляется в виде враждебной нежити по вашему выбору, такой как **привидение [ghost]**, **спектр [specter]** или **скелет [skeleton]**. Когда хиты этого существа уменьшаются до 0, оно рассеивается, не оставляя после себя никаких следов.

Имена духов

Персонажи слышат, как каждый дух, прежде чем рассеется, шепчет свое имя. Сами имена не важны, кроме того, что они должны начинаться с соответствующей буквы алфавита.

В следующем списке приведены имена всех заключённых духов, каждое имя начинается с буквы, связанной с драгоценным камнем-тюрьмой этого духа:

Дух высвобождается из драгоценного камня

Аметист. Владимир, Валерия, Вальтер
Гранат. Ева, Евгений, Евклид, Екатерина, Елена, Елизар
Кварц. Ёко, Ёшико, Ёлгиси, Ёлакай, Ёцуба, Ёсихару, Ёцуми
Нефрит. Лу, Лила, Лоуэн, Ланнис, Лейк, Люк, Лейла, Лиан, Луна, Лувия, Ли, Лейра, Лешанна
Оникс. Айрис
Рубин. Диана, Джессика, Джейн, Диего, Дороти
Сапфир. Оливер, Оливия, Оскар, Ольма, Орел, Ольга, Орифф, Овина, Олорик, Олунт, Орсик, Орла, Оппа, Ода, Оплбай, Оррин
Цитрин. Нокс, Невилл, Норман, Нед, Надя, Ниан, Неро, Ник, Нарис, Нава, Ниа, Николь, Нестор, Нера, Никки
Янтарь. Иван, Изабелла, Изольда, Илария, Илона, Инна, Иоанн, Ипполит, Ирина, Исмаил

Решение

Осмотр комнаты показывает наличие драгоценных камней в количествах, указанных в таблице «Список драгоценных камней». В таблице перечислены драгоценные камни в алфавитном порядке, но лучше во время зачитывания их игрокам перечислить их в другом порядке, чтобы случайно не выдать подсказку.

Каждый тип драгоценного камня связан с буквой алфавита. Определить букву каждого драгоценного камня можно подсчётом количества этих

камней в комнате. Количество камней и есть порядковый номер буквы алфавита. Например, есть один кусок оникса, поэтому «оникс» соответствует первой букве алфавита (А), а гранатов шесть, поэтому «гранат» соответствует шестой букве алфавита (Е).

Список драгоценных камней

Драгоценный камень	Количество	Буква
Аметист	3	В
Гранат	6	Е
Кварц	7	Ё
Нефрит	13	Л
Оникс	1	А
Рубин	5	Д
Сапфир	16	О
Цитрин	15	Н
Янтарь	10	И

После того, как драгоценные камни будут отсортированы по типу и алфавиту, персонажи могут найти нужные буквы алфавита по тому, сколько камней находится в комнате, и получить фразу «в её ладони». Когда персонаж произносит эту фразу вслух, сложенные руки статуи раскрываются, являя сокрытый до этого бриллиант.

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Магия) Сл 15. Персонаж может определить, что в драгоценных камнях, разбросанных на полу заточены духи.

Интеллект (Религия) Сл 10. Персонаж знает, что статуя представляет бога знания и порядка, и у персонажа есть сильное ощущение, что порядок драгоценных камней в комнате важен.

Мудрость (Проницательность) Сл 10. Персонаж чувствует, что количество драгоценных камней каждого типа не является произвольным.

Персонализация головоломки

Эта головоломка демонстрирует, как использовать группы объектов для маскировки сообщения. До тех пор, пока такие группы могут быть расположены в логическом порядке (как драгоценные камни, расположенные в алфавитном порядке в этой головоломке), всё, что вам нужно сделать, — это подобрать количество элементов, чтобы они соответствовали определенной букве алфавита. В качестве альтернативы возможен и другой организующий принцип, упорядочивающий ваши группы. Например, надгробия с различным количеством черепов могут быть расположены по датам, а стопки книг — по общему количеству страниц. Однако эти детали можно легко пропустить, поэтому убедитесь, когда вы демонстрируете головоломку или другой указывающий на неё объект подобным образом, что ваши игроки поняли, что перед ними находится головоломка.

Снижение сложности

Чтобы облегчить решение головоломки, дух может дать подсказку в дополнение к своему имени. Чтобы получить подсказку от духа, требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 15. Рассмотрите такие подсказки, как «А — это первая буква в алфавите» и «драгоценные камни в правильном порядке помогут в решении».

Освобождение духов

Если персонажи не пытаются вынести драгоценные камни из комнаты, или если они слишком долго размышляют, придумайте новое условие для высвобождения духов. Например, дух высвобождается, если персонаж помещает драгоценный камень рядом со статуей или если персонаж держит в руках камень слишком долго.

Глаз бехолдера

Сложность: средняя

Эта карта-головоломка предназначена для того, чтобы провести группу через подземелье, где находится бродячий бехолдер, не желающий, чтобы его беспокоили. Набор подсказок привязан к слову «глаз», и персонажи должны определить, как безопасно пройти через эту область.

> Вас захлёстывает дезориентирующая волна. Внезапно окружающее вас пространство становится незнакомым и окутанным тенями.
>
> Из темноты появляется гоблин в капюшоне и с фонарём.
>
> «Привет, друзья! — говорит гоблин. — Я могу помочь вам, если вы разгадаете мои загадки. Вам не захочется сворачивать не туда, ведь тут повсюду глаза. Разгадывайте загадки и следуйте моим указаниям дословно».

Гоблин [goblin] дружелюбен, и его предложение искренне. Его зовут Глазко, и он назовёт своё имя, только если его спросят. Герои оказываются в лабиринте, излучающем магическую тьму, которую невозможно рассеять. Никакое зрение не может проникнуть сквозь эту тьму, и только фонарь гоблина освещает её. Фонарь Глазко излучает свет в 5-футовом радиусе, но только до тех пор, пока гоблин держит его. Фонарь гаснет, если какое-нибудь другое существо берёт его.

Особенности головоломки

Магический лабиринт, в котором оказываются герои, состоит из бесконечного ряда одинаковых помещений. Каждое помещение имеет четыре прохода, по одному на каждую сторону света. Гоблин-проводник загадывает загадки, которые могут повести группу по пути, который в конечном итоге выведет их из лабиринта. Каждый раз, когда группа проходит через правильный проход и входит в новую комнату, гоблин загадывает им новую загадку, которая подсказывает, в каком направлении двигаться дальше. Если персонажи совершают ошибку, то они сталкиваются с монстром по вашему выбору, после чего должны вернуться к месту последнего правильного выбора. После трёх неверных выборов группа сталкивается с **бехолдером [beholder]**.

Коридоры

Коридоры этого лабиринта имеют 60 футов в длину и 10 футов в ширину. Если персонажи отходят от проводника во время боя или по какой-либо другой причине, гоблин просит их следовать за ним до последнего правильного выбора.

Загадки гоблина

Встретившись с персонажами (и чтобы отбить у них желание нападать), гоблин даёт понять, что без его помощи выйти из лабиринта не получится. Персонажи могут определить, что гоблин искренне хочет помочь, успешной проверкой Мудрости (Проницательность) Сл 10.

Как только гоблин завладевает вниманием персонажей, он задаёт первую загадку, а затем ждёт, пока группа отважится пройти по выбранному им проходу. Гоблин останавливается на каждом перекрестке и либо задаёт следующую загадку (если выбран правильный путь), либо прячется от монстра, с которым сталкивается группа (если выбран неправильный путь), возвращая персонажей обратно в последнюю правильно выбранную комнату на пути после битвы.

Загадки гоблина (и ответы на них) таковы:

- Чей глаз, лишь заприметив тебя, заставляет каменеть на месте? (Василиск)
- Без глаз, без крыл летит, свистит. (Стрела)
- Какой металл лишь завидев, радуется глаз? (Золото)
- Бродит одиноко огненное око. (Солнце)
- Чьи глаза по любому поводу ярости полны? (Варвар)
- Чей глаз разбирается во всех драгоценностях этого мира? (Ювелир)
- Кто он, тот, чьи глаза безумны, но святы? (Юродивый)

Решение

Ответ на каждую загадку начинается с буквы, указывающей направление пути, по которому персонажи должны следовать дальше. Путь, предусмотренный ответами на загадки, проходит по следующему маршруту: восток, север, запад, север, восток, юг, юг. Этот путь ведет персонажей через некоторые комнаты не один раз, но это обязательная часть волшебства, которое позволит им выбраться.

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Харизма (Убеждение) Сл 15. Гоблин даёт подсказку в виде синонима ответа на загадку (например, «светило» для «солнце»).

Интеллект (Расследование) Сл 10. После правильного ответа на несколько загадок персонаж замечает, что все ответы относятся к глазам.

Мудрость (Проницательность) Сл 15. После того, как один или несколько правильных ответов даны, персонаж понимает, что каждый ответ соответствует определённой стороне света.

Персонализация головоломки

Персонажи легко могут убедить гоблина присоединиться к их группе. Какие ещё секреты знает гоблин? Есть ли у него план, как помочь героям обрести свободу? И почему он остался в лабиринте, если знает как выйти? В этом проводнике может быть скрыто гораздо больше, чем кажется на первый взгляд.

Четыре на четыре

Сложность: средняя

Эту головоломка легко размещается в темнице, пыльном мавзолее или заброшенной святыне.

Вы входите в тускло освещённую комнату. Девять дварфийских черепов покоятся неподалёку от плит, выложенных на полу в виде квадрата размером 4 на 4 фута, а на прилегающем каменном алтаре вырезана следующая надпись:

Воинов храбрых настигла прочённая смерть.
Здесь их секрет нераскрытым хранится поныне.
Верно ты девять корон возложи на святыню,
Четверо чтоб озарили небесную твердь.

Решение данной головоломки открывает секретный отсек в алтаре, в котором находятся спрятанные сокровища. Этот отсек нельзя открыть никаким другим способом.

Особенности головоломки

Девять дварфийских черепов покоятся рядом с сеткой из плит площадью 1 квадратный фут каждая, как показано в раздаточном материале головоломки 3 (см. конец этой главы). Столбцы и строки в сетке обозначены знаками I, II или III.

Решение

Цифры, стоящие напротив каждой строки и столбца, обозначают, сколько черепов в них находится. Персонажи должны разместить черепа так, чтобы количество черепов в рядах и столбцах было верным, а выложенные черепа закрывали при этом четыре звезды. Эта головоломка имеет несколько возможных решений, одно из которых показано на схеме 4.2.

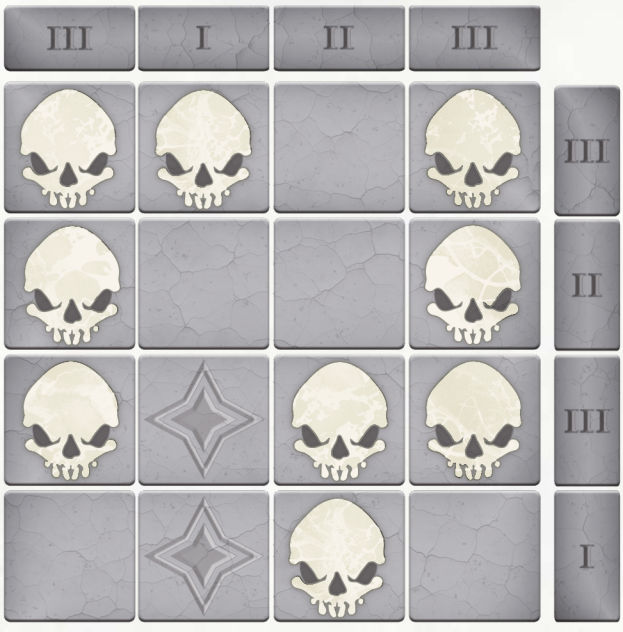


Схема 4.2: Решение головоломки «Четыре на четыре»

Проверки для получения подсказок

Персонажи-дварфы совершают проверки характеристик для получения подсказки в данной комнате с преимуществом. Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Расследование) Сл 15. Стих указывает персонажу, что четыре черепа должны находиться на плитах, на которых выгравированы звёзды.

Мудрость (Проницательность) Сл 15. Знаки I, II и III по краям выложенных плит, вероятно, обозначают, сколько черепов должно быть помещено в этих рядах и столбцах.

Персонализация головоломки

Если один из персонажей — дварф, то эта головоломка может быть идеальным моментом для раскрытия сюжетной линии его семьи. Это черепа его давно потерянного клана? Может быть, один из черепов принадлежит родственнику, которого он искал? И что, по его мнению, подразумевает головоломка, когда только четыре из девяти черепов получат «небесные ложи»?

Призрачный остров

Сложность: средняя

Три циферблата держат под печатью ящик, дверь или другой запертый объект. Цель данной головоломки — выяснить правильную комбинацию, поскольку нет видимых замков, которые можно было бы взломать.

Особенности головоломки

Числа, установленные на циферблатах, не имеют значения. Если игроки спросят, назовите любые три числа, которые вам нравятся.

В деревянном тубусе есть две подсказки: карта острова и список направлений.

Карта

Дайте игрокам копию раздаточного материала головоломки 4 (см. конец этой главы). На этой карте изображен неизвестный остров с различными ориентирами, но без конкретного пути.

Направления

Направления написаны на одном пергаменте и рассказывают о маршруте, который группа прошла в поисках сокровищ:

День 1. Наши поиски потерянного сокровища начались с северо-запада, от бухты Ветряного Посоха. Выгрузив всё необходимое, мы отправились на восток к Одинокой Сосне, потом на юго-запад, мимо Северного хребта, к Пальмовому оазису. С наступлением вечера мы продолжили движение на юго-восток до Якорной Точки, после чего разбили лагерь в Великих Дюнах.

День 2. Утром мы встали с дюн и направились в пещеру Мертвеца. Обнаружив, что пещера пуста, наша группа продолжила путь к Золотому Зиккурату. Оттуда, направившись на восток, мы разбили лагерь у Песчаного Водоворота.

День 3. После странного ночного сна мы начали третий день с того, что обнаружили себя на Якорной Точке, но не помнили, как попали сюда, и вокруг не было никаких следов. Должно быть, Песчаный Водоворот захватил нас ночью! Мы обогнули Песчаный Водоворот, чтобы добраться до Красной Башни, но сокровища найти не смогли. Подумав, что, возможно, мы что-то упустили из виду в пещере, мы вернулись обратно. Оттуда наша группа направилась к южному побережью, чтобы посмотреть, есть ли сокровища на мысе Кракена. Ничего не обнаружив, мы вернулись к Якорной Точке. То, что ожидало нас там, не было похоже ни на одно сокровище, которое мы могли себе представить.

Решение

Персонажи, которые следуют указаниям и отслеживают свой путь на карте, обнаруживают три числа: 3, 4 и 8 (см. схема 4.3). Установка значений циферблатов на эти числа в том же порядке открывает запертый объект.

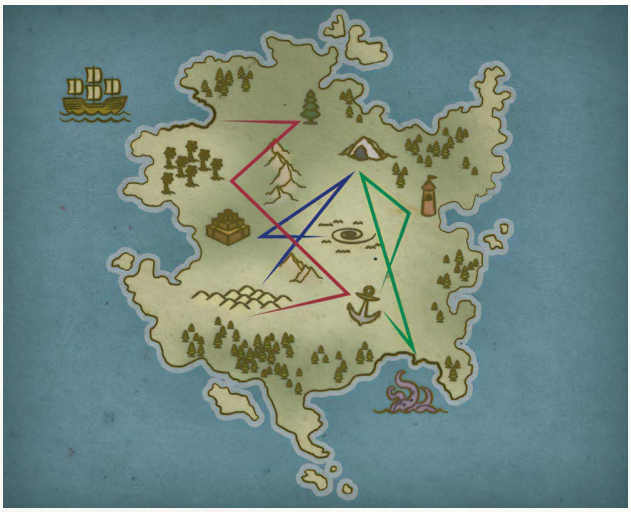


Схема 4.3: Решение головоломки «Призрачный остров»

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Расследование) Сл 10. Слово «следов» из 3-го дня дневника кажется персонажу важным. Он предполагает, что на карте можно рисовать.

Мудрость (Проницательность) Сл 15. На карте нет надписей, что говорит о том, что названия ориентиров не важны. Важно лишь их расположение относительно друг друга.

Мудрость (Восприятие) Сл 10. Тот факт, что поиски длились три дня, имеет значение, так как рядом находятся три циферблата.

Мудрость (Выживание) Сл 15. Персонаж понимает, что направления, выбранные поисковой группой, не являются эффективным способом поиска сокровища, и делает вывод, что они должны содержать какое-то сообщение.

Персонализация головоломки

Подумайте о создании своей собственной карты и списка направлений для изменения головоломки под свои нужды. Создавая направления, соответствующие условиям вашей кампании, вы можете сделать головоломку, которая будет вплетена в сюжет вашего приключения, используя карту, которая уже имеется у персонажей. Ваш вариант головоломки может иметь столько цифр и направлений, сколько вы сочтёте нужным, или она может открыть буквы, символы или небольшие слова, в зависимости от желаемой сложности.

Увеличение сложности

Вы можете усложнить головоломку, разделив карту на части, которые нужно отыскать по-отдельности, или же персонажам может потребоваться узнать направление от кого-то, кто лично исследовал остров. Пока порядок расположения локаций не меняется, решение остается правильным.

Материальные компоненты

Сложность: средняя

Данная головоломка может появиться в мастерской, кабинете или книге заклинаний волшебника. Решение приводит к паролю, который открывает новые или редкие заклинания (например, из главы 3). Кроме того, пароль можно использовать любым другим образом, который подходит для вашей истории.

> Вы находите старый лист бумаги со списком заклинаний и компонентов. Случайные буквы нацарапаны на листе промеж двух столбцов. Сообщение в верхней части страницы гласит: «Прочитай не прикасаясь, получи новое заклинание».

Дайте игрокам копию раздаточного материала головоломки 5 (см. конец этой главы).

Особенности головоломки

Кабинет волшебника заполнен компонентами заклинаний, книгами, зельями и всякой всячиной. В то время как различные материалы могут помочь персонажам решить головоломку, единственный необходимый им для решения предмет — это пергамент. Если головоломка нагоняет на игроков тоску, они могут забрать с собой пергамент и найти того, кто поможет им её решить.

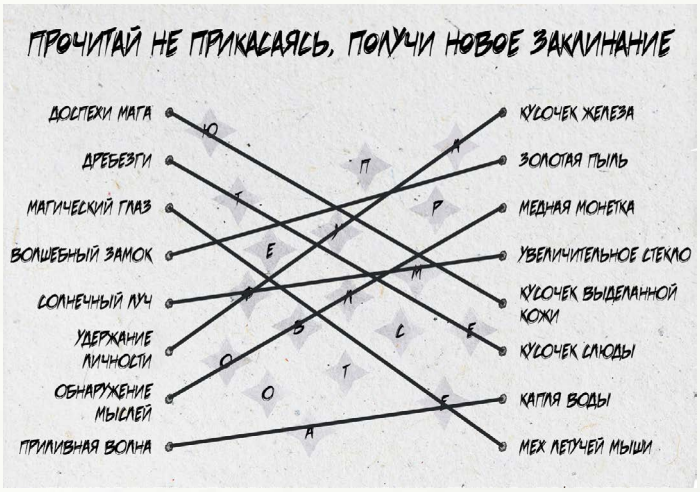


Схема 4.4: Решение головоломки «Материальные компоненты»

Книжные шкафы

По всему кабинету волшебника расставлены полки и шкафы, заполненные книгами, свитками и другими принадлежностями. Персонаж, преуспевающий в проверке Интеллекта (Магия) Сл 12, обнаруживает компонент заклинания без значения стоимости из списка (например, кусочек слюды или кусочек меха летучей мыши).

Списки

На пергаменте есть список заклинаний и список материальных компонентов. Однако компоненты справа не совпадают со смежными заклинаниями слева. Сам пергамент не обладает никакими магическими свойствами, но ими потенциально обладает слово, которое он скрывает.

Волшебники и другие заклинатели могут идентифицировать правильные компоненты заклинания для любого из заклинаний, которые они знают, но они должны преуспеть в проверках Интеллекта (Магия), указанных в разделе «Проверки для получения подсказок» ниже, чтобы определить правильные материальные компоненты для остальных, незнакомых им заклинаний.

Решение

Проведение линии от заклинания до его материального компонента перечёркивает буквы, располагающиеся между столбцами, как показано на схеме 4.4. Как только все заклинания соединены с компонентами, нетронутые буквы позволяют составить слово «престо», которое, при произнесении вслух с пергаментом в руке, приводит к волшебному появлению одного или нескольких свитков заклинаний (или другого сокровища по вашему выбору).

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Магия) Сл 10. Персонаж вспоминает до трёх материальных компонентов заклинаний из списка, которые группа еще не отгадала.

Мудрость (Проницательность) Сл 15. Персонаж подозревает, что перемешанные буквы в середине или их часть, вероятно, составляют командное слово, пароль или важную подсказку.

Мудрость (Восприятие) Сл 10. Персонаж замечает, что прямые линии, проведенные от заклинания к материальному компоненту, перечёркивают буквы в центре.

Персонализация головоломки

В то время как заклинания и компоненты позволяют легко сопоставлять списки, вы также можете подумать о создании своей собственной версии этой головоломки, используя парные наборы монстров и типов существ, планов существования и их коренных жителей, известных личностей в сеттинге и их родных местах и так далее.

Снижение сложности

Если в вашей группе нет персонажей с обширными магическими знаниями, подумайте о том, чтобы добавить на стены комнаты или на декоративные обложки книг рисунки, которые раскрывают связи между перечисленными заклинаниями и компонентами. Эти изображения могут раскрыть несколько связей между компонентами и заклинаниями или понизить Сл проверок для получения подсказок.

Увеличение сложности

Вместо того, чтобы использовать обычные заклинания, с которыми персонажи могут быть знакомы, усложнённая версия этой головоломки может включать утерянные заклинания или другие знания, которые группа не сможет узнать сейчас. Только пообщавшись с экспертами, проведя исследования или продолжив поиски, персонажи смогут обнаружить связь между заклинаниями и компонентами.

Только для своих

Сложность: средняя

Секретный клуб, собрание культистов или гильдия воров требует пароль для входа. В этой головоломке те, кто охраняет определенную дверь, настолько скрытны, что постоянно меняют пароль, опасаясь того, что кто-то чужой сможет проникнуть в ряды их членов.

> Вы видите фигуру, приближающуюся к дубовой двери с раздвижным окошком. Фигура стучит, охранник открывает окошко и говорит: «Шесть». Фигура отвечает: «Пять». После чего охранник открывает дверь, пропуская фигуру внутрь.

В это здание, кажется, есть только один вход: дубовая дверь с небольшим раздвижным окошком. Охранник открывает окошко и называет, казалось бы, случайное число любому, кто стучится в дверь.

Особенности головоломки

Даже после тщательного осмотра здания со всех сторон персонажи обнаруживают посетителей, входящих только через одну дверь, и только после разговора с охранником.

Дверь

Дверь сделана из дуба, усиленного трёхдюймовыми железными прутьями. Дверь надежно закрывается изнутри на три засова, и нет никаких замков, которые можно было бы взломать снаружи.

Охранник

Охранник круглосуточно стоит с другой стороны двери, и единственный способ поговорить с ним — через раздвижное дверное окошко. Охранник может быть любым существом способным говорить, например, наёмным **убийцей [assassin]**, **фанатиком культа [cult fanatic]** или **головорезом [thug]**. Варианты с монстрами включают **медвежатника [bugbear]**, **вервепря [wereboar]** или **никалота [nycaloth]**.

Если персонаж стучит в дверь, стражник открывает окно и грубым тоном называет число, ожидая правильного ответа. Охранник называет разные числа каждый раз, когда кто-то стучит. При правильном ответе охранник разрешает войти внутрь лишь одному персонажу за раз.

Персонаж, который даёт неправильный ответ и пытается войти снова, должен каким-либо образом замаскироваться, иначе ему будет отказано во входе. Охранник открывает дверь лишь тому, кто называет правильный пароль. Он поднимает тревогу, если посторонние пытаются открыть или проскочить мимо двери, призывая на помощь ещё шестерых охранников для защиты входа.

Посетители

Если персонажи продолжают наблюдать за дверью, они видят, что к ней приближаются ещё четыре посетителя. Чтобы подслушать каждый обмен репликами, персонажам необходимо преуспеть в групповой проверке Ловкости (Скрытность) Сл 12, чтобы оставаться скрытыми. Если групповая проверка проваливается, посетитель замечает, что за ним наблюдают, и говорит достаточно тихо, чтобы его ответ не мог быть услышан.

Второй посетитель. Охранник открывает окно и говорит: «Двенадцать». Посетитель отвечает «Десять», и его впускают внутрь.

Третий посетитель. Охранник открывает окно и говорит: «Десять». Посетитель отвечает «Пять» и уходит ни с чем.

Четвертый посетитель. Охранник открывает окно и говорит: «Семь». Посетитель отвечает «Четыре», и его впускают внутрь.

Пятый посетитель. Охранник открывает окно и говорит: «Ноль». Посетитель отвечает «Один» и уходит ни с чем.

Решение

Каждому посетителю, который подходит к двери, охранник называет число. Здесь нет математического уравнения; единственный правильный ответ на число, сказанное охранником, — это количество букв в названном числе.

Например, одному посетителю было названо число «шесть». В слове «шесть» есть пять букв, поэтому пароль для этого посетителя — «пять». Дополнительные возможные ответы приведены в таблице «Потенциальные пароли».

Потенциальные пароли

Число	Требуемый ответ
Один	Четыре
Два	Три
Три	Три
Четыре	Шесть
Пять	Четыре
Шесть	Пять
Восемь	Шесть
Девять	Шесть
Одиннадцать	Одиннадцать
Тринадцать	Десять

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Расследование) Сл 15. Персонаж приходит к выводу, что нет никакого математического уравнения, связывающего числа, которыми обмениваются охранник и посетители.

Мудрость (Проницательность) Сл 15. Персонаж подозревает, что ответ как то связан со словом, а не с числом.

Персонализация головоломки

Часть того, что делает эту головоломку проблемной, заключается в том, что она вводит игроков в заблуждение, заставляя их думать, что они подслушивают математическое уравнение. Чтобы найти решение, они сначала должны преодолеть свои собственные заблуждения. Более простой вариант головоломки может включать в себя подсчёт букв в словах любого типа, которые даёт охранник. В качестве альтернативы ответом на число охранника может быть любое слово с тем же количеством букв, что и это число — например, «пять» состоит из четырёх букв, что делает «утку» или «гуся» подходящими ответами. Чем сильнее ваша головоломка использует числа в качестве слов, а не чисел, тем сложнее она будет.

Точный размен

Сложность: трудная

Головоломка представляет собой сложный замок, работающий с монетами, который подходит для любого типа двери, хранилища или другого барьера.

Данная дверь заперта и не имеет ручки. Вместо этого в двери имеется прорезь с гравировкой над ней: «Вставьте сюда точный размен». Неподалёку на деревянном столе стоит деревянная чаша с монетами.

На столешнице вырезаны девять квадратов, сеткой три на три. К ножке стола прибит кусок пергамента со следующей инструкцией:

Пятнадцать в колонках, да в строках пятнадцать,
И сумма такая же наискосок.
Внемли же: не могут никак повторяться
Здесь цифры. Иначе — неверен итог.
И сколько по центру монет ты положишь,
То будет ответ. Аккуратно решай!
Коль прав, то пройти через дверь смело можешь,
Ошибся — получишь проблем через край.

Особенности головоломки

В чаше на столе находится сорок пять золотых монет. Головоломка требует, чтобы точное количество монет было вставлено в прорезь на двери. Если вносится неправильное количество монет, то срабатывает сигнал тревоги или любая ловушка по вашему выбору.

Решение

На схеме 4.5 показано, как разделить сорок пять монет так, чтобы в каждом квадрате было разное количество монет, а в каждой строке и столбце в сумме получалось пятнадцать.

Стих объясняет, что в дверь необходимо вставить количество монет, получившееся в центральном квадрате. После того, как в дверь вставить ровно пять монет, она откроется.

Схема 4.5: Решение головоломки «Без сдачи»

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Расследование) Сл 15. Персонаж понимает, что если сумма чисел из диагональных углов равна десяти, то заполнение остальной части сетки будет намного проще.

Мудрость (Проницательность) Сл 15. Персонаж узнаёт расположение любых двух чисел, кроме центрального.

Четыре стихии

Сложность: трудная

Данная головоломка может появиться в любом месте, где элементали земли, воздуха, огня и воды служат хранителями. Если головоломка решается неправильно, одна или несколько статуй превращается в элементаля-хранителя и атакует персонажей.

Дверь захлопывается за вами, когда вы входите в эту шестиугольную комнату. Четыре стены покрыты мозаикой, каждая из которых изображает разрушительную силу одной из четырёх стихий. Вдоль дальней стены, напротив закрывшейся за вами двери, расположились четыре 9-футовых каменных статуи. Над статуями расположен ряд квадратных плит с нарисованными на них треугольными символами. Четыре плиты из этого ряда отвалились и лежат на полу, на котором высечена следующая надпись:

Четыре духа природы —
в камне тёмном, как в могилах,
Строгий стихий порядок
держит духов природную силу.
Чёт против нечета, может?
Дерзни, открой дорогу!
Но если ошибёшься —
узнаешь ярость бога.
Верно расставь все сразу
и четвёрку смири,
А лучше знак за знаком
к разгадке ключ подбери.

Как только персонажи входят в эту комнату, дверь за ними захлопывается. Её можно открыть, лишь разгадав эту головоломку — из комнаты нет других выходов.

Особенности головоломки

Мозаики, статуи и плитки подробно описаны ниже.

Мозаики

Четыре настенных мозаики изображают следующее:

- Элементаль воды, огромной волной пробивающий городскую стену. В центре изображения треугольник, направленный вниз.
- Элементаль земли, нависающий над группой воинов. На груди элементаля вырезан треугольник с горизонтальной линией посередине, указывающий вниз.
- Элементаль огня, поджигающий лесное поселение. В центре пламени треугольник, направленный вверх.
- Элементаль воздуха, проносящийся сквозь грозовое небо. Внутри облаков виден треугольник с горизонтальной линией, направленный вверх.

Статуи

Статуи — это настоящие элементали, магическим образом запечатанные в камне. Магия, превратившая этих элементалей в статуи, постепенно рассеивается, поскольку удерживающий их узор из плиток распался.

Плитки

Если персонажи не поставят четыре упавшие плитки в правильной последовательности, то все четыре статуи одновременно принимают свои истинные формы и атакуют персонажей. Точный момент данного события определяете вы, но у персонажей должно быть достаточно времени, чтобы попытаться решить головоломку. Персонажи также могут освобождать элементалей по отдельности, размещая плиты в неправильной последовательности или неправильной ориентации.

Раздаточный материал головоломки 6 (см. конец этой главы) иллюстрирует ряд плиток, установленных на стене над статуями. Без проверки персонажи понимают, что четыре плиты упали, когда за ними захлопнулась дверь. При успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл 15 персонаж может понять, что именно эти плиты удерживают элементалей запечатанными.

Если плитка помещается в неправильное место в ряду, то соответствующий элементаль высвобождается из своего каменного заточения и атакует. Появляется лишь один элементаль:

- Если на неправильно установленной плитке выгравирован пустой треугольник, направленный вниз, то высвобождается **водяной элементаль [water elemental]**.
- Если на неправильно установленной плитке выгравирован пустой треугольник, направленный вверх, то высвобождается **огненный элементаль [fire elemental]**.
- Если на неправильно установленной плитке выгравирован треугольник с горизонтальной линией, направленный вверх, то высвобождается **воздушный элементаль [air elemental]**.
- Если на неправильно установленной плитке выгравирован треугольник с горизонтальной линией, направленный вниз, то высвобождается **земляной элементаль [earth elemental]**.

Решение

Вот как выглядит правильное расположение плиток:

Плитки с нечётными номерами образуют повторяющийся узор из пустых треугольников, которые попеременно указывают вверх и вниз. Плитки 1, 5, 9 и 13 с треугольниками, направленными вверх, а плиты 3, 7 и 11 с треугольниками, направленными вниз.

Плитки с чётными номерами образуют иной узор. Плитки 2 и 4 направлены вниз, но первая из них имеет горизонтальную линию. Плитки 6 и 8 следуют тому же образцу, но треугольники направлены вверх. Затем узор повторяется: плитки 10 и 12 совпадают с плитками 2 и 4, а плитка 14 совпадает с плиткой 6.

Решение головоломки или победа над всеми четырьмя элементалями приводит к открытию двери.

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Интеллект (Расследование) Сл 15. Персонаж отмечает слова «чётный» и «нечётный» в стихе на полу комнаты и считает, что они имеют некоторое значение для отсутствующих плиток.

Мудрость (Восприятие) Сл 10. Персонаж может понять, какие плитки соответствуют каждому их элементалей.

Персонализация головоломки

Переплетение нескольких узоров позволяет легко замаскировать их. Имея это в виду, вы можете использовать любую группу символов для создания сколь угодно сложной серии узоров, после чего предложить игрокам заполнить недостающий сегмент. В то время как символы в этой головоломке относятся к четырём стихиям, вы можете использовать священные символы, цвета, кукол на полке или любой другой повторяющийся шаблон для изменения головоломки.

Когда элементаль побежден, он может оставить после себя драгоценный камень, фрагмент карты, ключ к другой загадке или что-то подобное.

Увеличение сложности

Чтобы усложнить головоломку, используйте временной фактор: возможно, один элементаль вырывается на свободу каждые 5 минут реального времени, которые проходят до тех пор, пока головоломка не будет решена.

Вы также можете повысить сложность, если статуи будут изображать гениев, а не элементалей. В данном случае замените четырех элементалей на **дао [dao]**, **джинна [djinni]**, **ифрита [efreeti]** и **марида [marid]**. Эти гении будут атаковать персонажей, и их невозможно отговорить от нападения.

Коридор с привидением

Сложность: трудная

Многие беспокойные духи задерживаются в мире, потому что не могут что-то отпустить. В данной головоломке найти решение означает помочь заблудшей душе обрести покой.

> В этом коридоре находятся шесть альковов,[6] пронумерованные от одного до шести. В каждом из них на полу тихо мерцает горящая свеча.
>
> Из дальнего конца коридора доносится тихий стон. Там рыдает едва заметное привидение маленькой девочки, парящей над лежащей тряпичной куклой.
>
> — Имена, имена, — плачет она. — Я помню их все, кроме одного, нужного мне.

Долора — безобидное привидение, которое не вступает в сражение с отрядом. Если ей угрожают, она исчезает и появляется в противоположном конце коридора, всхлипывая вновь.

Если к Долоре проявить сострадание, она в слезах расскажет, что не может поднять свою куклу, пока не назовёт её имя, которое забыла. Она отказывается покидать это место без своей куклы.

Долора может вспомнить лишь обрывочные воспоминания о своей жизни и не может ответить на многие вопросы. Особенно это касается воспоминаний, связанных с альковами в коридоре (см. «Альковы» далее). И хотя Долора не может отвечать на расплывчатые вопросы о свечах (например, «О ком это идет речь?»), она может называть имена конкретных людей, если её спросить. Например, если персонаж прямо спрашивает: «Как звали твою маму?» Долора даёт правдивый ответ. Она также произносит имя по буквам, что говорит о важности его написания.

Особенности головоломки

Долора не может покинуть коридор и избегает альковов.

Альковы

В коридоре шесть альковов, над каждым из которых высечена уникальная цифра от 1 до 6. Стих, нацарапанный на задней стене каждого алькова, становится видимым при свете свечи. Каждый стих представлен ниже с пояснением в скобках, которыми не следует делиться с игроками или их персонажами:

Стих 1. «Его не стерегу, да он и не мой. Хоть и люблю, но из сердца долой». (Это относится к брату Долоры, которого звали Сэм.)

Стих 2. «Помню тепло её карих глаз. И колыбельные в поздний час». (Это относится к матери Долоры, которую звали Делия.)

Стих 3. «Ночная охотница, на мягких лапах скок. Девять жизней кончились, помутнел зрачок». (Это относится к кошке Долоры, которую звали Фифи.)

Стих 4. «Мудрые морщины — долгой жизни след. Множество историй, молодым завет». (Это относится к дедушке Долоры, которого звали Тобиас.)

Стих 5. «Лучшая наставница, всё пошло мне впрок. Не прошел напрасно ни один урок». (Это относится к учительнице Долоры, которую звали Джоанна.)

Стих 6. «Жевать любила сено, стучать копытом звонко. В загоне рядом свинка с весёлым поросёнком». (Имеется в виду лошадь Долоры, которую звали Алекса.)

Каждый стих описывает кого-то, кто был близок Долоре. Как только персонажи определяют, о ком идёт речь в стихе, они могут попросить Долору назвать правильное имя. Например, «Как звали твою кошку?», — правильный вопрос для 3-го стиха. После чего дух отвечает вслух: «Фифи».

Свечи

Каждая свеча представляет собой простую восковую свечу высотой 6 дюймов. В этом коридоре свечи никогда не тают, и их нельзя погасить.

Тряпичная кукла

Если персонажи осматривают тряпичную куклу или спрашивают Долору о ней, она сообщает следующую информацию:

> «Моя кукла знает все шесть: первая для первого, вторая для второго, третья для третьего, четвертая для четвертого, пятая для пятого, и шестая для шестого».

6 Альков — углубление, ниша в стене — прим. переводчика.

Решение

Как только персонажи узнают все шесть имён, они должны выбрать по одной букве из каждого имени, как указано в таблице «Вспомненные имена». Номер алькова определяет то, какую букву необходимо выбрать; например, Алекса — это имя, связанное со стихом в 6-м алькове, а шестая буква в этом имени — А.

Вспомненные имена

Альков	Имя	Буква
1	Сэм	С
2	Делия	Е
3	Фифи	Ф
4	Тобиас	И
5	Джоанна	Н
6	Алекса	А

Имя куклы Сефина. Как только Долоре сообщают это, она подбирает куклу, произносит её имя и исчезает вместе с ней — теперь её дух упокоен. Если вы хотите выдать какую-либо информацию, пускай дух раскроет её группе, например, местонахождение ближайшего сокровища или секрет более опасного духа, Долора прошепчет эту информацию, прежде чем исчезнуть.

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Харизма (Убеждение) Сл 10. Долора считает персонажа своим другом. Когда персонаж разгадывает загадку, Долора самостоятельно называет имя человека, о котором идет речь (например, как только персонаж вслух произносит «мать», Долора произносит «Делия»).

Харизма (Запугивание) Сл 15. Персонаж пугает Долору для того, чтобы она раскрыла информацию. Она говорит персонажу, что помнит имена людей, которых знала. Долора также говорит о важности правильного написания их имён, хоть она и не может объяснить почему.

Интеллект (Расследование) Сл 15. Персонаж интерпретирует загадочную подсказку Долоры о кукле следующим образом: «все шесть» относится к шести буквам из имени куклы, которые могут быть обнаружены путем сбора информации из стихов в шести альковах.

Что у нас в меню

Сложность: трудная

Персонажи обнаруживают, что популярная местная таверна — это прикрытие для секретной организации, к которой группа стремится присоединиться или проникнуть внутрь. Название у таверны может быть любым, каким захотите. Как вариант — «Плащ и кинжал».

Чтобы попасть за желаемую дверь, персонажи должны сообщить верный пароль хозяйке таверны, Хольде Хайдран. Они могут узнать этот пароль, решив загадку, спрятанную в меню таверны.

> Таверна переполнена веселящимися людьми, наслаждающимися едой и напитками. За стойкой стоит коренастая женщина, протирающая деревянную стойку. Она поднимает на вас глаза, когда вы входите и кивает в сторону пустующего стола, после чего отвлекается на что-то ещё. Вы находите на столе копию меню таверны.

Измените таверну и её посетителей по своему усмотрению.

Хольда Хайдран — не только хозяйка таверны, но и хранительница многих секретов. Если персонажи пытаются выведать у неё какую-нибудь информацию, она спрашивает пароль, и, если персонажи не дают правильный ответ, то она не рассказывает ничего важного. «Если вы достойны своего количества медных монет, — говорит она, — то назовите пароль, чтобы заслужить моё доверие».

Особенности головоломки

Табличка на баре гласит, что обед стоит 1 см, кружка эля стоит 4 мм, бокал хорошего вина стоит 1 см, а бутылка хорошего вина стоит 3 см. В меню на столе содержится список фирменных блюд таверны и их стоимость. Для решения головоломки достаточно только меню.

Меню

Персонажи, рассматривающие меню, видят названия блюд, перечисленные в таблице «Меню таверны».

Меню таверны

Блюдо	Цена
Похлёбка из кукурузы и чечевицы (12 мм)	12 мм
Жареная рыба с морковью (1 мм)	1 мм
Эль и сырная выпечка (4 мм)	4 мм
Медовуха «Драконий огонь» (8 мм)	8 мм
Ветчина в бренди с морковью (13 мм)	13 мм
Рагу из кролика (10 мм)	10 мм
Обжаренная свинина с картошкой (19 мм)	19 мм

Решение

Расположите названия блюд из меню в алфавитном порядке, затем найдите буквы в названиях блюд из меню, указанные в их ценах, как показано в таблице «Решение "Что у нас в меню"». Объединение семи букв вместе даст пароль: «джакули»[7].

Решение «Что у нас в меню»

Блюдо (цена)	Буква
Ветчина в бренди с морковью (13 мм)	Д (13-я буква)
Жареная рыба с морковью (1 мм)	Ж (1-я буква)
Медовуха «Драконий огонь» (8 мм)	А (8-я буква)
Обжаренная свинина с картошкой (19 мм)	К (19-я буква)
Похлёбка из кукурузы и чечевицы (12 мм)	У (12-я буква)
Рагу из кролика (10 мм)	Л (10-я буква)
Эль и сырная выпечка (4 мм)	И (4-я буква)

Персонажи могут узнать пароль, не расставляя названия блюд из меню в алфавитном порядке. Как только они узнают все семь букв, они должны разгадать анаграмму для получения пароля.

Произнеся верный пароль Хольде, вы получите доступ ко всем её секретам — зацепке для следующего приключения персонажей.

Проверки для получения подсказок

Любой персонаж имеет возможность совершать эти проверки характеристик, чтобы получить подсказку:

Харизма (Запугивание или Убеждение) Сл 15. Персонаж уговаривает Хольду прошептать следующий намёк: «Посчитайте свои счастливые медяки, у нас в меню есть семь вариантов для вас».

Ловкость (Скрытность) Сл 15. Персонаж смешивается с толпой, чтобы подслушать разговоры за другими столами. Он слышит, как посетители говорят о том, что получили меню с опечатками, потому что цены кажутся им неправильными, или жалуются на то, что названия блюд в меню указаны не в алфавитном порядке.

Интеллект (История) Сл 15. Персонаж вспоминает истории о том, как секретные сообщения отправлялись через таверны с использованием обычных предметов, к которым любой мог получить доступ, например таких меню.

Мудрость (Восприятие) Сл 15. Персонаж замечает, что цены в меню не имеют особого смысла. Например, почему жареная рыба с морковью намного дешевле, чем похлёбка из кукурузы и чечевицы?

Персонализация головоломки

«Джакули» может быть не паролем, а намеком на что-то или кого-то ещё в таверне. Персонажи, решающие загадку и преуспевающие в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, могут заметить посетителя, носящего булавку для плаща в форме джакули, или заметить щит с изображением джакули, висящий на стене, за которой спрятана секретная дверь. Только поговорив с этим посетителем или увидев то, что находится по ту сторону секретной двери, персонажи получают настоящий пароль, который может быть любым, по вашему выбору.

Вы можете легко заменить «джакули» на что-нибудь иное, поменяв местами названия блюд в меню, выбрав другие буквы в заменяемых названиях и соответственно изменив цены.

Снижение сложности

Другие посетители таверны могут дать дополнительные подсказки, разговаривая между собой в местах, где персонажи могут их услышать. Посетитель может сказать что-то типа: «Эта таверна становится всё дороже. Я удивлен, что с этими новыми чудаковатыми блюдами они не берут по медяку за букву!»

Слишком услужливая девушка за стойкой может сжалиться над персонажами, страдающими над меню, и провести их по различным названиям блюд в том порядке, который позволит им решить анаграмму (ветчина в бренди с морковью, жареная рыба с морковью, медовуха «Драконий огонь», обжаренная свинина с картошкой, похлёбка из кукурузы и чечевицы, рагу из кролика, эль и сырная выпечка). Также она может порекомендовать персонажам «начать с ветчины в бренди с морковью и продолжить другими блюдами».

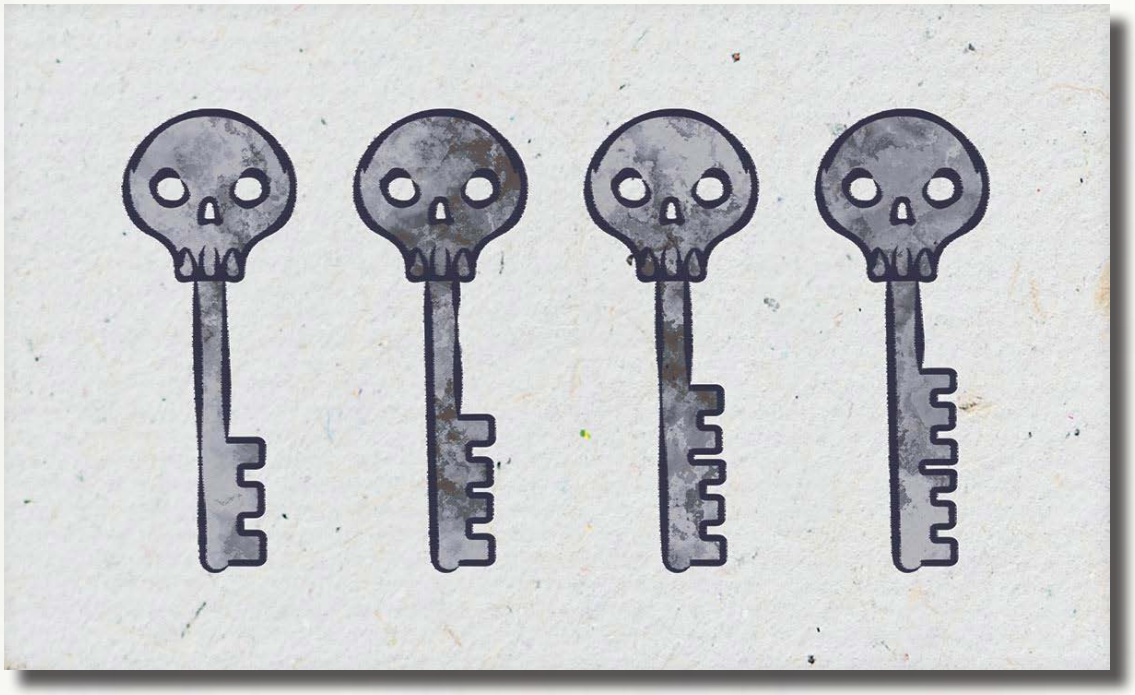
7 Джакули представляет собой Большую змею из приключения «Гробница аннигиляции» (англ. Tomb of Annihilation). Если ваши игроки не знакомы с данным приключением, то можно попробовать подобрать замену, изменив часть блюд — прим. переводчика.

Раздаточные материалы для головоломок

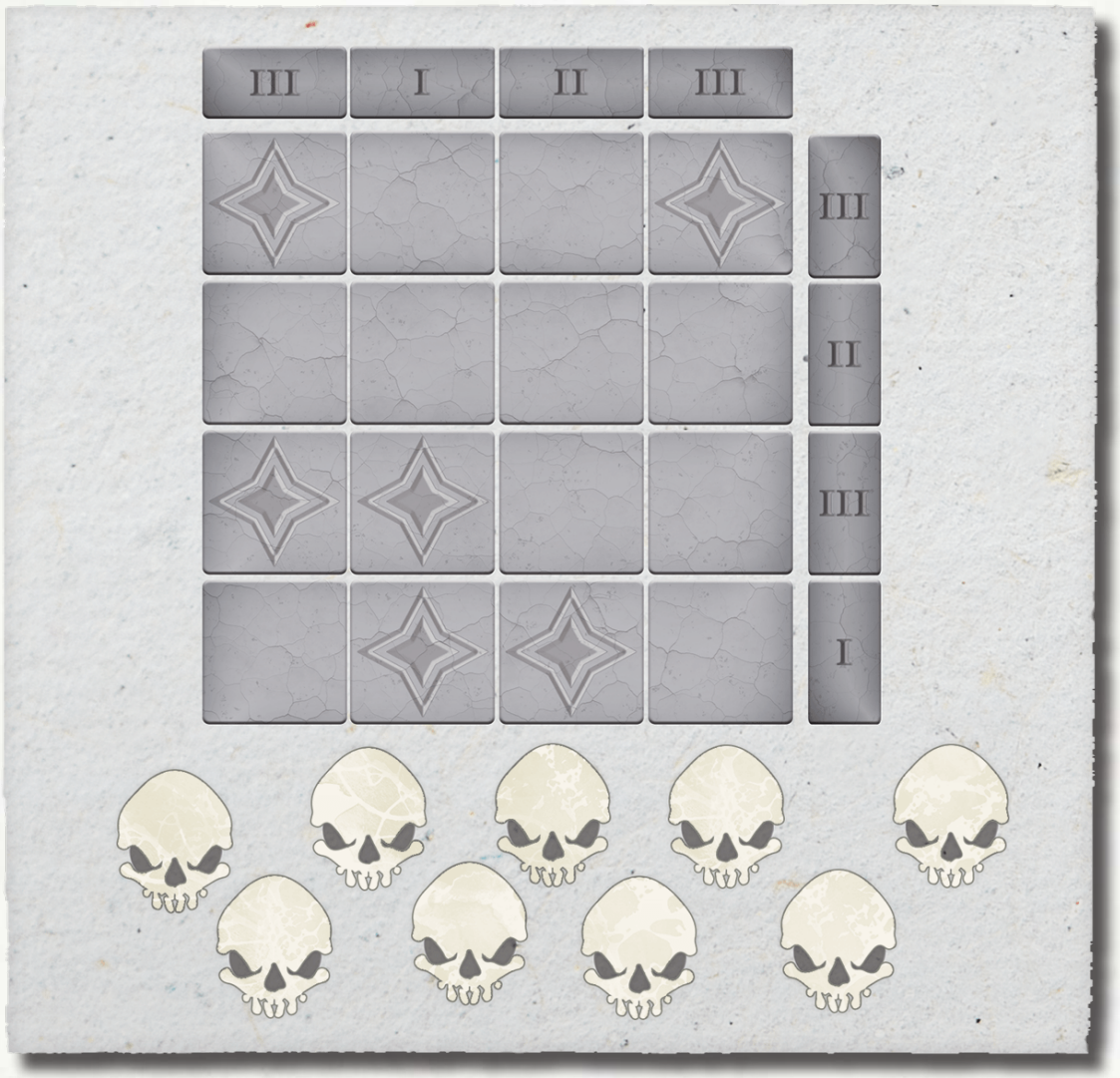
Раздаточный материал для головоломки 1: «Безрассудные шаги»

Г	Х	Б	Т	Л	П	П	Я	М	И	З	Н
А	Н	П	Р	О	Р	И	Ц	А	Н	И	Е
М	А	Г	И	Я	Е	И	О	Г	К	С	К
А	У	В	Ы	З	О	В	Г	И	Г	К	Р
Г	З	Ы	З	Ц	Б	Е	Р	Я	Ф	О	О
И	Ы	Е	Н	К	Р	К	А	Д	Р	Е	М
Я	М	Я	И	Г	А	М	Ж	Н	Ы	Й	А
У	С	Г	Ш	Й	З	М	Д	З	А	К	Н
Ь	В	О	П	Л	О	Щ	Е	Н	И	Е	Т
О	Ч	А	Р	О	В	А	Н	И	Е	М	И
Ш	Ц	К	Е	М	А	Г	И	Я	Р	А	Я
Х	А	И	Р	Ш	Н	Й	Е	Р	Ы	Г	Н
М	А	Г	И	Я	И	Л	Л	Ю	З	И	Я
Ъ	С	Я	О	Ф	Е	М	А	Г	И	Я	Я

Раздаточный материал для головоломки 2: «Скелетные ключи»



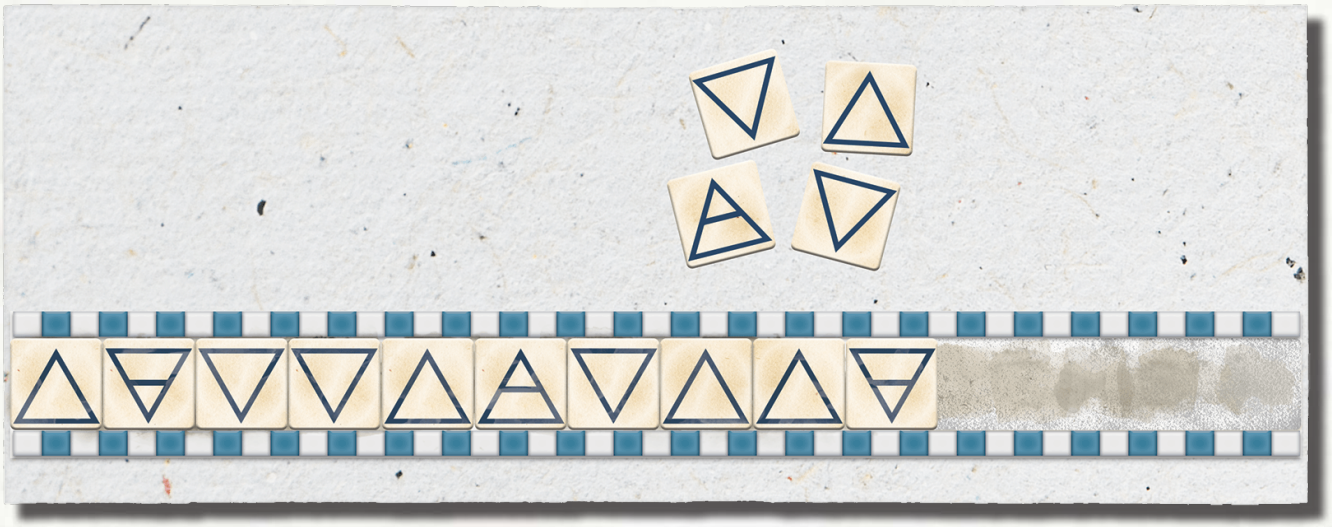
Раздаточный материал для головоломки 3: «Четыре на четыре»



Раздаточный материал для головоломки 4: «Призрачный остров»

Раздаточный материал для головоломки 5: «Материальные компоненты»

Раздаточный материал для головоломки 6: «Четыре элемента»



Что это за колдовство?

Волшебница Таша, среди работ которой числится такое заклинание, как жуткий смех Таши, собрала кое-какие знания об устройстве мира во время её знаменитой карьеры приключенца. Её враги не хотели бы, чтобы эти удивительные секреты были разбросаны по всей мультивселенной, поэтому она в качестве неповиновения собрала и записала эти лакомые кусочки информации ради блага всех вокруг.

В этой книге содержатся варианты правил для всех классов персонажей из *Книги игрока*, в том числе и новые подклассы. Она также поместила сюда, ради всеобщего блага, конечно, новый класс изобретателя — мастера магических творений. И это ведьмовское варево не было бы завершённым без новых артефактов, книг заклинаний, новых заклинаний для персонажей игроков и монстров, магических татуировок, покровителей группы и других вкусностей.

Таша никогда не стеснялась делиться своими пикантными мыслями, и эта книга просто светится её заметками архимага касательно чего угодно, от её волшебных врагов до природы мультивселенной. Таша предлагает отведать из этого котла вкус великой силы, который ждет искателей приключений по всему миру!

Для использования с *Книгой игрока*, *Бестиарием* и *Руководством Мастера* пятой редакции

DungeonsandDragons.com

ISBN 978-0-7869-6702-5
54995
9 780786 967025 EAN
Sug. Retail: **US $49.95** CAN $65.95
Printed in USA **C78780000**