СИГИЛ и ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ

Предварительная версия

DUNGEONS & DRAGONS

Планарные правила, локации и опции персонажей
для ВЕЛИЧАЙШЕЙ В МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

СИГИЛ и ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ

Перевод: Александр Faust Фёдоров, Denis Bezykornov, Ilia Bolyasov, Viktoriya Bezykornova

Вёрстка и редактирование: Denis Bezykornov

Отдельное спасибо: Антон Палихов

Готовность книги: 13.5%

Авторы

Руководители проекта: Justice Ramin Arman, F. Wesley Schneider
Художественный руководитель: Emi Tanji
Писатели: Justice Ramin Arman, Dan Dillon, F. Wesley Schneider
Разработчики правил: Christopher Perkins, Jeremy Crawford
Главный редактор: Adrian Ng
Редакторы: Judy Bauer, Janica Carter, Christopher Perkins
Графический дизайнер: Matt Cole
Иллюстраторы обложки: Tony DiTerlizzi, Tyler Jacobson
Иллюстраторы книги: Alfven Ato, Luca Bancone, Alix Branwyn, Bruce Brenneise, Kai Carpenter, CoupleOfKooks, Nikki Dawes, Max Dunbar, Michele Giorgi, Oksana Kerro, PINDURSKI, One Pixel Brush, Sam Keiser, Linda Lithen, Adrián Ibarra Lugo, Warren Mahy, Robson Michel, Calder Moore, Riccardo Moscatello, Martin Mottet, Vicki Pangestu, Mike Pape, Claudio Pozas, Noor Rahman, Matias Tapia, Terraform Studios, Zuzanna Wuzyk
Составитель карт: Jared Blando
Составитель карты-постера: Francesca Baerald
Руководители концепт-артов: Josh Herman, Emi Tanji
Художники концептов: Eric Belisle, Dmitry Burmak, Ekaterina Burmak, Max Dunbar, Alex Konstad, Juho Laitila, Izzy Medrano, One Pixel Brush, Noor Rahman, John Tedrick, Terraform Studios, Shawn Wood
Консультанты: Michele Carter, Rico Corazón, Basheer Ghouse, Jonathan S. Tomhave
Инженер проекта: Cynda Callaway
Техники по визуализации: Daniel Corona, Kevin Yee
Специалист по допечатной подготовке: Jefferson Dunlap

Студия D&D

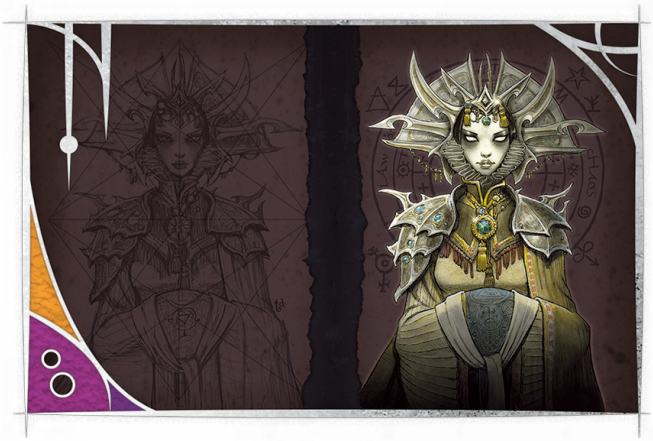
Исполнительный продюсер: Kyle Brink
Архитекторы игры: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Студийный художественный руководитель: Josh Herman
Арт менеджер: Rob Sather
Художественный отдел: Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Noor Rahman, Emi Tanji, Trish Yochum
Отдел дизайна: Justice Ramin Arman, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro, James Wyatt
Управляющий редактор: Judy Bauer
Отдел редактуры: Eytan Bernstein, Janica Carter, Adrian Ng
Старший продюсер: Dan Tovar
Продюсеры: Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey, Andy Smith, Gabe Waluconis
Директор по управлению продуктами: Liz Schuh
Менеджеры по продуктам: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Отдельное спасибо Michele Carter; Lisa Ohanian; создателям *Planescape: Torment* студии Black Isle; и сотням плейтестеров, которые сделали книгу лучше!

Отдельное спасибо авторам оригинального сеттинга Planescape, включая Rich Baker, Wolfgang Baur, Tim Beach, Karen Boomgarden, Michele Carter, David "Zeb" Cook, Monte Cook, Tony DiTerlizzi, Dale Donovan, Jeff Grubb, Andria Hayday, Dori Jean Hein, Brian Kowal, Rob Lazzaretti, Colin McComb, Dawn Murin, rk post, Robh Ruppel, J. M. Salsbury, Bill Slavicsek, Lester Smith, Rick Swan, Ray Vallese, James Ward, Sue Weinlein, Skip Williams, Steve Winter, David Wise, и многим другим

На обложке

Загадочная правительница Сигила, Леди Боли, изображена на фоне планарного мегаполиса и его изогнутого горизонта на этой картине от Тайлера Джейкобсона.



На альтернативной обложке

На этой обложке Тони Дитерлицци изображает Леди Боли в её культовом головном уборе из лезвий. Внутренний мир невыразительной правительницы непостижим.

620D2347000003 EN
ISBN: 978-0-7869-6904-3
Первая печать: октябрь 2023

Дисклеймер: Фракции Города Дверей не несут ответственности за симптомы, возникающие в ходе случайного появления в Клетке. Пожалуйста, обратитесь к врачу, если вы ощущаете что-то из следующего списка: несварение, тошнота, экзистенциальный ужас, клейтрофобия, непреодолимое желание поэтично выразиться относительно философий мультивселенной.

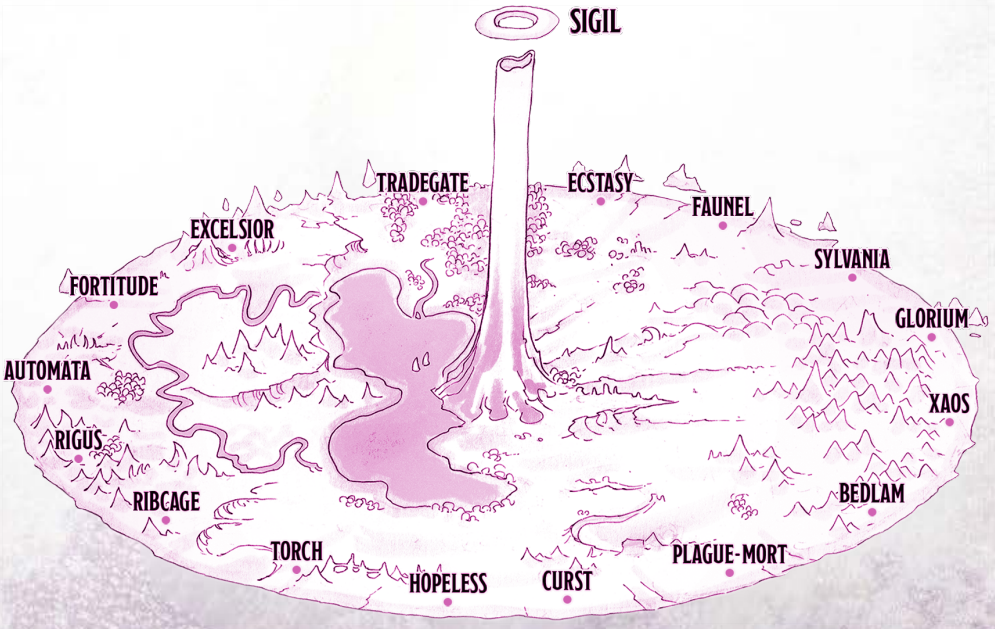
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Spelljammer, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, все другие названия продуктов Wizards of the Coast, их соответствующие логотипы и «Величайшая в мире ролевая игра» являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Материалы, описанные в этом заявлении, защищены законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки и во всем мире в соответствии с международными договорами об интеллектуальной собственности. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов, содержащихся в настоящем документе, или произведений искусства, содержащихся в нем, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

Оглавление

Оглавление ожидается в последующих релизах книги

Сигил и Внешние земли с портальными городами



ВВЕДЕНИЕ

Бесконечные двери к приключениям

Мультивселенная — это всё, что известно, и всё, что находится за известным. Охватывая планы, жизнь и смерть, бесконечные просторы мультивселенной полны чудес, ужаса, тайн и, прежде всего, возможностей. Каждое приключение D&D происходит в мультивселенной. За пределами одиноких миров Материального плана находятся другие бесчисленные реальности, а также пути и порталы, соединяющие все грани вечности. Те, кто стремится к чудесам планов, делают свой первый шаг навстречу бесконечным возможностям Planescape.

Что такое Planescape?

Planescape — это одновременно и мультивселенная D&D, и многое другое. Помимо космологии Великого колеса (подробно описанной в *«Руководстве Мастера»*), Сеттинг фокусируется на изменяющих реальность приключениях и эстетике за пределами смертных миров. Аналогично другим сеттингам D&D, которые подчеркивают определенные концепции, но подходят для любого жанра или стиля игры, то же самое верно и для Planescape. Приключения в нём часто фокусируются на одной из следующих тем:

Закулисы реальности. Приключения Planescape дают представление о повседневной жизни непостижимых существ: богов, ангелов и демонов — и о том, что они делают и как взаимодействуют, когда не занимаются смертными. Этим существам хорошо известны тайны жизни и загробного мира.

Всюду разом. Приключения Planescape охватывают миры, планы и вероятности. Путешествия между невероятными мирами — обычное дело, особенно через усеянные порталами Сигил и Внешние земли (подробно описанные в этой книге). Скорее всего, искатели приключений каждый день смогут увидеть множество невероятных достопримечательностей.

В масштабах мультивселенной. В приключениях Planescape опасности могут угрожать бесчисленным мирам, а судьба мультивселенной может висеть на волоске. В то же время, нечто удивительное — обычное дело, а истинные чудеса часто бывают до крайности странными.

Единой истины не существует. В мультивселенной есть место для всего, а убеждения проявляются в виде фантастических существ. В приключениях Planescape философии часто противопоставляются друг другу, а на первый план выходят субъективные взгляды. Ситуации могут побудить персонажей пересмотреть свои убеждения перед лицом планарных философий, конфликтов и откровений.

Сила и возможности. Хотя планы являются домом для существ, обладающих феноменальной силой, даже самые незначительные вещи имеют значение. Искатели приключений могут показаться незначительными в грандиозной схеме мультивселенной, но их выбор способен изменить реальность.

Момент противоречий. В приключениях Planescape Небожители могут быть злыми, Исчадия — апатичными, а йети — продавать фруктовый лёд. Вас определяет то, что вы делаете, а не то, что о вас думают другие.

Всё D&D. Всё из любого D&D сеттинга и всё, что вы можете себе представить, допустимо в приключениях Planescape. Персонажи могут столкнуться с величайшими личностями и монстрами D&D в ситуациях, когда они не противостоят друг другу.

Эти концепции освещаются на протяжении всей этой книги и двух других. Пусть эти темы станут для вас примером и поддержкой при исследовании Сигила и Внешних земель, а также создать свои собственные странные и удивительные приключения в Planescape.

Мимиры: путеводители по планам

По всей книге вас будут сопровождать *мимиры* — магические устройства в виде черепов, коллекционирующие факты. Эти магические предметы подробно описаны в главе 1 этой книги. В них содержатся подробности о запоминающихся мирах и откровенные фрагменты из жизни обитателей планов. Различные изображения мимиров во всех этих книгах отмечают записанные цитаты, которые включают в себя широко известные факты и личные — может и неточные — мнения, приписываемые планарным путешественникам. Используйте эти откровения для улучшения вашего понимания планов или в качестве цитат, которыми вы можете поделиться через мимиров в своей игре.

Как использовать эту книгу

Эта книга — врата к приключениям в мультивселенной, в которой описана пара путей к планам: Сигил, также называемый Городом Дверей, и Внешние земли, центр Внешних планов. Обратитесь к *«Руководству Мастера»* для получения общих сведений о планах и их организации.

Мастера сами решают, какой информацией из этой книги они хотят поделиться со своими игроками. Живущие на Материальном плане персонажи могут ничего не знать о подробностях, приведённых здесь, в то время как опытные планарные путешественники могут знать всё, описанное далее.

В этом введении представлен обзор жизненно важной информации для тех, кто путешествует по планам.

Ангелы, дьяволы и всевозможные планарные существа отдыхают в баре «Тлеющий труп» в Сигиле

Глава 1 предоставляет игрокам подробную информацию о том, как создавать персонажей, подходящих для кампании Planescape. В ней представлены предыстории «Хранитель врат» и «Планарного философ», черты, вдохновлённые планами, а также коллекция заклинаний и магических предметов для планарных путешественников.

Глава 2 знакомит с ошеломляющим городом Сигил, загадочной Леди Боли и различными городскими обитателями.

В **главе 3** представлены Внешние земли, нейтральный план в центре Великого колеса, вместе с подробностями о портальных городах — сообществах на пороге Внешних планов — и других невероятных царствах.

Три истины

Бесконечные возможности не означают бесконечную сложность. Жители Сигила и планарные путешественники знают, что мультивселенная живет по трём основным законам. Огромная сложность реальности и ограниченность личных взглядов могут скрыть эти принципы. Однако те, у кого есть время и терпение, чтобы извлечь уроки из циклов мультивселенной, в конечном счете осознают эти истины.

Центр мультивселенной

Что находится в центре мультивселенной? Ничего и всё сразу.

Мультивселенная бесконечно распространяется во все стороны, и ничто, буквально, не может находиться в центре бесконечности. Тем не менее бесчисленные миры, веры и нарциссы считают себя центром всего сущего. Они в каком-то смысле правы: где бы вы ни находились — это и есть самое важное место во вселенной, по крайней мере для вас.

Единство колец

Системы, циклы, орбиты, планеты, жизни и даже сам Сигил — вся мультивселенная состоит из бесконечного количества колец. Неважно, какие это кольца — физические или философские. У этих колец мультивселенной нет начала и конца, и если вы будете двигаться по одному из них достаточно долго, вы вернётесь туда, откуда начали.

Правило троек

Когда что-то происходит, оно происходит тройками. Вы не всегда сможете воспринять или понять как связаны события, но где-то, когда-то или как-то, каждое событие имеет две связи. Обычно об этом не стоит беспокоиться. В то же время, нет ничего важнее.

«Всё случается тройками. Достаточно понятно? Это не логично, но почти всегда правда».

— Ронассик Сигильский, планарный учёный

Планарные искатели приключений спасаются бегством от силовиков Убийц милосердия по крышам Сигила

ГЛАВА 1

Опции для персонажей

Если вы создаёте персонажа для приключения в Сигиле или Внешних землях, вы можете выбирать любые опции из D&D, включая и те, что описаны ниже в этой главе. Как всегда, проконсультируйтесь со своим Мастером перед созданием персонажа, и убедитесь, что выбранные вами опции разрешены.

Предыстории

В этом разделе представлены две предыстории для персонажей 1-го уровня, тесно связанные одновременно с Сигилом и Внешними землями: хранитель врат и планарный философ.

Выбрав одну из этих предысторий, вы получаете черту, указанную в её описании. Если выбранная вами предыстория не предоставляет черты, вы получаете дополнительную черту по вашему выбору из вариантов ниже (обе эти черты описаны в *«Книге Игрока»*):

- Умелый
- Крепкий

Хранитель врат

Требование: Кампания сеттинга Planescape

Вы провели много времени в месте, находящемся под мощным воздействием планарных сил или портала на другой план существования, например, в одном из портальных городов во Внешних землях. Вы привыкли к ситуациям, которые приводят других в ужас или восторг своей потусторонней красотой. Вам одинаково легко общаться как с Небожителями и Исчадиями, так и с городскими торговцами, что порой одно и тоже.

Владение навыками: Выживание, Убеждение
Языки: Два по вашему выбору (рекомендуется язык Бездны, Инфернальный или Небесный)
Снаряжение: Кольцо с ключами от неизвестных замков, пустая книга, комплект дорожной одежды, чернильная ручка или перо, бутылочка чернил и кошель с 10 зм.

Умение: Планарная инфузия

Жизнь в портальном городе или похожем месте пропитала вас планарной энергией. Вы получаете черту Отпрыск Внешних планов, представленную далее в этой главе. Кроме того, вы знаете, где найти бесплатные скромный постой и пропитание в общине, где вы выросли.

Создание хранителя врат

Те, кто длительное время находится рядом с постоянно действующим порталом на другой план, впитывают в себя энергию этого потустороннего мира. Находящиеся под влиянием одного и того же плана имеют сходство в поведении и даже во внешнем облике.

Персонализация. Влияние Внешних земель формирует ваше мировоззрение. В таблице «Черты характера хранителя врат» приведены черты, которые вы можете применить к своему персонажу.

Черты характера хранителя врат

к6	Черта характера
1	Странные события и потусторонние существа не тревожат меня.
2	Я мыслю терминами торговли: у всего есть цена, ничего не даётся даром.
3	Я говорю с необычной интонацией.
4	В своей речи я использую слова или ругательства, заимствованные из планарных языков.
5	Я видел достаточно, чтобы понять: не принимай всё за чистую монету. Поэтому я тщательно изучаю всех.
6	У меня есть суеверный обычай, родом из моего портального города. Например, прикасаться к железу, когда нервничаю, или располагать предметы в определенном порядке.

Безделушки хранителя врат. Создавая персонажа, вы можете один раз совершить бросок по таблице «Безделушки хранителя врат» вместо таблицы «Безделушки» из *«Книги игрока»* для получения начальной безделушки.

Безделушки хранителя врат

к6	Безделушка
1	Крошечный кулон в виде пузырька с каплей мёда, который слабо светится
2	Небольшой свинцовый слиток с вдавленным странным отпечатком большого пальца, который начинает шептать, если его крепко схватить
3	Два шара из магнетита, которые звенят, притягиваясь друг к другу
4	Вечно горячий тлеющий кусочек угля, который не поджигает кожу, мех, чешую или ткань
5	Перо, излучающее тусклый свет в пределах 5 футов
6	Кольцо из звена цепи, которое после надевания снимается лишь болезненным рывком

Хранитель врат из угрюмого портального города Безнадёжность защищает равновесие во Внешних землях

Планарный философ

Требование: Кампания сеттинга Planescape

Вы придерживаетесь философии, которая стремится понять природу планов или некую скрытую истину мультивселенной. Вы черпаете силы в своих убеждениях и, возможно, в сети мыслителей-единомышленников, таких, как фракции Сигила (описаны ниже). В своих путешествиях вы расширяете глубины своего понимания и повсюду распространяете свою философию.

Владение навыками: Магия, навык, связанный с вашей фракцией (смотри таблицу «Связи фракций и навыков»), или один по вашему выбору.
Языки: Два любых по вашему выбору
Снаряжение: Портальный ключ (например, сумка золотых чайных листьев или зуб планарного зверя), манифест вашей философии, комплект обычной одежды по моде вашей фракции, и кошель с 10 зм из различных миров и планов.

Связи фракций и навыков

Фракция	Навык
Атар	Религия
Братство порядка	История
Вестники праха	Медицина
Гармониум	Восприятие
Мрачная клика	Проницательность
Обречённые	Запугивание
Общество восприятия	Выступление
Око разума	Убеждение
Подручные хаоса	Скрытность
Совершенный орден	Атлетика
Стражи судьбы	Природа
Убийцы милосердия	Выживание

Фракции Сигила

В Городе Дверей широко известны двенадцать фракций, хотя существует множество других. Ваш персонаж может принадлежать к одной из этих групп или другой идеологической фракции, возможно, созданной им самим.

Основные фракции Сигила, о которых подробнее рассказывается в главе 2, придерживаются следующих философских взглядов:

Атар. Божества — это обманщики, которые являются лишь проводниками могущества истинной высшей силы.
Мрачная клика. В мультивселенной нет высшей истины. Всё сущее должно найти свой собственный смысл.
Стражи судьбы. Ничто не длится вечно. Предназначение всего сущего — разрушение и распад.
Обречённые. Каждый сам творит свою судьбу и имеет право на всё, что может взять и удержать.
Братство порядка. Все сущее управляется законами, а сила приходит от их понимания и использования.
Подручные хаоса. Те, кто пытаются навязать мультивселенной единый порядок, обречены на неудачу.
Гармониум. Мультивселенная станет совершенной только тогда, когда всё будет действовать в гармонии, хочет оно того или нет.
Вестники праха. Все уже мертвы. Вся мультивселенная — это загробный мир. Посмертие — это ключ к следующей стадии существования.

Убийцы милосердия. Высшая истина — это беспристрастное и неумолимое правосудие. Ничто не может быть выше его

Око разума. Мультивселенная существует для того, чтобы её исследовали. Она формирует нас, а мы, в свою очередь, формируем её.

Общество восприятия. Восприятие — это доказательство существования. Благодаря этому опыту, мы можем понять мультивселенную во всей её сложности.

Совершенный орден. Мысль затуманивает действие. Чтобы идти в ногу с мультивселенной, нужно действовать, полагаясь лишь на инстинкты.

Умение: Убеждение

Вы получаете черту Отпрыск Внешних планов, представленную далее в этой главе. Кроме того, члены вашей организации предоставляют вам бесплатные скромный постой и пропитание в любом своём имуществе или домах других членов фракции.

Создание планарного философа

Некоторые группы планарных философов могут предпочитать определённые типы персонажей, но в целом в их рядах может оказаться любой, кто готов поддерживать и развивать убеждения этой группы.

Персонализация. Искатели приключений, посвятившие себя определенным философским воззрениям о мультивселенной, приветствуются во фракциях, исповедующих эти убеждения. В таблице «Черты характера планарного философа» приведены черты, которые вы можете применить к своему персонажу.

Черты характера планарного философа

к6	Черта характера
1	Я не чту богов. Со временем мы сможем стать такими же могущественными, как они, и даже более.
2	Опыт — это всё; нужно жить моментом.
3	Когда всё рушится, я нахожу смысл в бренных останках.
4	Жизнь процветает благодаря порядку, и я стремлюсь поддерживать этот порядок.
5	Когда другие строят планы, мультивселенная смеется, и я тоже.
6	Я знаю, что правильно, и никто не встанет на моём пути.

Создание вашей собственной фракции

В Сигиле со временем идеологии сменяют друг друга, набирая популярность и переманивая философов-единомышленников из одной фракции в другую. Единственное, что постоянно в Городе Дверей — сама Леди Боли. Если вы хотите создать собственную фракцию и стать её частью, обратитесь к своему Мастеру с просьбой.

Ваша фракция должна содержать следующие элементы:

- Основная философия, которая базируется на предположении или фундаментальной истине о мультивселенной или её устройстве
- Здание, которое станет штаб-квартирой фракции в Городе Дверей
- Лидер фракции (называемый фактолом), который воплощает её убеждения

Планарный философ куёт портальный ключ в Великой кузне Сигила, штаб-квартире Ока разума

В борьбе между хаосом и порядком два гита-воителя сражаются со слаадами на плане Лимбо

Безделушки планарного философа. Создавая персонажа, вы можете один раз совершить бросок по таблице «Безделушки Планарного философа» вместо таблицы «Безделушки» из *«Книги игрока»* для получения начальной безделушки.

Безделушки планарного философа

к6	Безделушка
1	Медальон с изображением моего наставника и надписью, которую я не могу прочитать
2	Отбелённый череп черепной крысы с цветными стеклянными бусинами в глазницах
3	Рваный пергамент с половиной нарисованного на нём ребуса
4	Браслет из перекрученных стеблей бритвенной лозы
5	Фрагмент бронзового клинка, покрытого патиной
6	Сломанный священный символ забытого бога

Черты

В этом разделе представлены черты, связанные с силами планов. Эти черты доступны вам всякий раз, когда вы обычно выбираете черту, и они подчиняются правилам черт в *«Книге игрока»*.

Они представлены ниже.

Отпрыск Внешних планов

Требование: Кампания сеттинга Planescape

Связь с Внешним планом наполняет вас его энергией. Выберите тип плана, указанный в таблице «Планарная инфузия». Вы получаете сопротивление выбранному виду урона и способность накладывать заговор, согласно таблице. Вы можете накладывать этот заговор без использования материальных компонентов, а вашей базовой характеристикой для него является Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите одну, при выборе черты).

Планарная инфузия

План	Сопротивление урону	Заговор
Хаотичный Внешний план	Яд	Малая иллюзия [minor illusion]
Злой Внешний план	Некротическая энергия	Леденящее прикосновение [chill touch]
Добрый Внешний план	Излучение	Священное пламя [sacred flame]
Законный Внешний план	Силовое поле	Указание [guidance]
Внешние земли	Психическая энергия	Волшебная рука [mage hand]

Агент порядка

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Законный Внешний план)

Вы можете управлять космическими силами порядка для получения следующих преимуществ:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Удар стазисом. Один раз в ход, когда вы причиняете урон существу в пределах 60 футов, которое вы можете видеть, то можете дополнительно причинить цели 1к8 урона силовым полем. Цель должна совершить спасбросок Мудрости (Сл 8 + ваш бонус мастерства + модификатор базовой характеристики, которую вы выбрали при выборе черты Отпрыск Внешних планов) против призрачных нитей, пытающихся опутать его. При успехе цель не опутана. При провале цель становится опутанной до конца вашего следующего хода. Эти нити проявляются в виде цепей или какого-либо другого символа стазиса. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

Наследник справедливости

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Добрый Внешний план)

Вы можете управлять космическими силами добра, чтобы получить следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Смягчение боли. Когда вы или существо в пределах 30 футов получаете урон, вы можете реакцией уменьшить этот урон на 1к10 + ваш бонус мастерства. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

Планарный скиталец

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов

Вы можете призвать силы мультивселенной, чтобы пережить космические крайности и пересечь её бесконечные царства, что даёт вам следующие преимущества:

Планарная адаптация. После завершения продолжительного отдыха вы получаете сопротивление урону кислотой, огнём или холодом (по вашему выбору) до завершения следующего продолжительного отдыха.

Взломщик порталов. Ваш опыт обращения с порталами позволяет вам открывать их без портального ключа. Вы можете действием сконцентрироваться на известном вам портале в пределах 5 футов и совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. При провале вы получаете 3к8 урона психической энергией и не можете использовать это преимущество на данном портале снова, пока не завершите продолжительный отдых. При успехе вы можете заставить портал открыться или закрыться на 1 час. В течение этого времени портал не реагирует на свой портальный ключ, пока существо, использующее этот ключ, действием не преуспеет в проверке Интеллекта (Магия) Сл 20.

Планарный картограф спрашивает дорогу у исчадия преисподней на Нижнем плане

Обнаружение порталов. Вы знаете направление к последнему использованному вами планарному порталу, когда вы оба находитесь на одном плане существования. Более того, вы можете действием обнаружить местоположение любых порталов в пределах 30 футов, которые не имеют полного укрытия. Обнаружив портал с помощью этого действия, вы не можете использовать его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Порождение злобы

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Злой Внешний план)

Вы можете управлять космическими силами зла для получения следующих преимуществ:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Хватка алчности. Один раз в ход, когда вы причиняете урон существу, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, вы можете дополнительно причинить цели урон некротической энергией. Этот урон равен 1к6 + ваш бонус мастерства, и вы восстанавливаете количество хитов, равное этому некротическому урону. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

Посланник Внешних планов

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Внешние земли)

Вы провели значительное время в Сигиле или Внешних землях — на перекрестках мультивселенной. Погружение в сходящиеся энергии планов даёт вам следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Эмиссар перекрестков. Вы изучаете заклинания *туманный шаг [misty step]* и *языки [tongues]*. Вы можете наложить каждое заклинание один раз с помощью этой черты без использования ячеек заклинаний. Вы должны завершить продолжительный отдых, перед повторным наложением этого заклинания таким образом. Вы можете наложить заклинание *языки [tongues]* с помощью этой черты, без использования материальных компонентов. Также вы можете накладывать эти заклинания, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний подходящего уровня. Базовой характеристикой для этих заклинаний является выбранная вами при получении черты Отпрыск Внешних планов.

Приспешник хаоса

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Хаотичный Внешний план)

Вы можете управлять космическими силами хаоса, чтобы получить следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Вспышка хаоса. Когда вы выбрасываете «1» или «20» при броске атаки или спасброске, сквозь вас проходит поток хаоса. Бросьте к4 и обратитесь к таблице «Вспышки Хаоса», чтобы определить происходящее. Вспышка длится до конца вашего следующего хода, и новая не может произойти, пока не завершится первая.

Вспышки хаоса

к4	Черта характера
1	***Боевая ярость.*** Выбранное вами существо, которое вы можете видеть впадает в безрассудную ярость. Оно совершает броски атаки с преимуществом, а проверки характеристик с помехой.
2	***Разрушительное поле.*** Вокруг вас пульсируют волны энергии. Все существа, начинающие свой ход в пределах 5 футов от вас или впервые за ход входящие в эту область, получают 1к8 урона силовым полем.
3	***Несвязанный.*** Когда вы перемещаетесь, вы можете использовать часть или всю свою скорость ходьбы, чтобы телепортироваться вместе с любым носимым и несомым снаряжением, на расстояние, равное использованной скорости ходьбы, в незанятое пространство, которое вы можете видеть.
4	***Вопящие ветра.*** В сфере радиусом 15 футов с центром на вас кружатся ветра. Вы и другие существа в этой области совершаете с помехой спасброски Мудрости.

Магия

Магия на планах в целом действует так же, как и в других сеттингах D&D, хотя в Сигиле существуют некоторые исключения (см. главу 2). В следующих разделах представлены заклинания и магические предметы, которые Мастер может предложить планарным путешественникам.

Заклинания

Таблица «Заклинания» показывает, какие классы могут накладывать заклинания, описанные в этом разделе, и уровни этих заклинаний. В таблице также указана школа магии для каждого заклинания.

Заклинания

Ур.	Заклинание	Школа	Класс
2-ой	*Обнаружение искажения*	Прорицание	Волшебник, колдун, чародей
4-ый	*Запечатывание врат*	Ограждение	Волшебник, колдун, чародей

Запечатывание врат [Gate seal]

4-й уровень, ограждение

Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (сломанный портальный ключ, расходуемый заклинанием)
Длительность: 24 часа

Вы укрепляете ткань реальности в 30-футовом кубе, который вы можете видеть в пределах дистанции. В этой области порталы закрываются и не могут быть открыты, пока длится заклинание. Заклинания и другие эффекты, которые позволяют путешествовать между планами или открывать порталы, например, *врата [gate]* или *уход в иной мир [plane shift]*, проваливаются если их используют для входа или выхода из этой области. Куб неподвижен.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6-го уровня или выше, заклинание будет длиться до тех пор, пока не будет рассеяно.

Мимир

Обнаружение искажения [Warp sense]

2-й уровень, Иллюзия

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: на себя
Компоненты: В, С, М (лист бритвенной лозы)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока длится заклинание, вы чувствуете присутствие даже не действующих порталов в пределах 30 футов.

Если вы обнаруживаете портал таким образом, вы можете действием изучить его. Совершите проверку вашей базовой характеристики Сл 15. При успехе вы узнаёте куда ведёт этот портал и какой портальный ключ требуется для него, затем заклинание заканчивается. При провале вы ничего не узнаёте и не можете изучить портал с помощью этого заклинания, пока не наложите его снова.

Заклинание может проникать через препятствия, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла или 3 футами древесины или грунта.

Магические предметы

В этом разделе описаны магические предметы, которые можно найти в Сигиле и Внешних землях.

Мимир

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Это устройство в виде черепа, наполненное знаниями. Оно весит 5 фунтов и покрыто тонкой гравировкой с символами планов.

Вы можете бонусным действием подбросить устройство в воздух, после чего оно начнёт парить на расстоянии 1к3 футов от вас, и вы получите доступ к его свойствам. Пока мимир парит, любое существо кроме вас может действием схватить или опутать устройство, преуспев в безоружной атаке против КД 22 или в успешной проверке Ловкости (Акробатика) Сл 22. Вы можете бонусным действием схватить и спрятать устройство.

У устройства КД 22, 25 хитов, иммунитет к урону психической энергией и ядом, и сопротивление всему остальному урону. Считается, что вы носите этот предмет, пока он парит рядом с вами.

Эзотерическое знание. Пока устройство парит рядом, вы можете действием наложить с его помощью заклинание *знание легенд [legend lore]*. Устройство громко произносит раскрытые знания. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Планарное знание. Устройству известна основная полезная информация о планах существования. Пока устройство парит рядом, оно устно отвечает на вопросы по этой теме, заданные вами или кем-то из названых вами лиц. Ему известна информация о планах из *«Руководства Мастера»*, а также основная информация о портальных городах Внешних земель (представлена в главе 3 этой книги).

Портальный компас

Чудесный предмет, необычный

Этот портативный магический инструмент указывает направление к последнему порталу, через который он прошел, пока они находятся на одном плане существования. Если этот портал больше не существует, стрелка становится неподвижной, пока компас не пройдет через новый портал.

Сенсорный камень

Чудесный предмет, необычный

Этот маленький гладкий камень содержит в себе сущность одного переживания.

Действием вы или названое вами согласное существо может прикоснуться к камню и испытать ощущение, как будто оно произошло с названным существом. Иллюзорное переживание мимолетно и безвредно, каким бы реальным оно ни казалось в этот момент.

Запись ощущения. Вы можете реакцией записать короткое ощущение продолжительностью не более 6 секунд, испытанное выбранным вами существом в пределах 30 футов, вселяя сущность этого переживания в камень. Оно заменяет любое ощущение, уже хранящееся в камне.

Перекачка ощущения. Бонусным действием вы можете воспользоваться магией камня, чтобы закончить состояние очарования или испуга на себе, уничтожив камень в процессе.

Портальный компас

Бесконечные двери, бесконечные приключения

Любой портал может открыться в Сигил, — перекресток мультивселенной. Бессмертные, духи и планарные философы соперничают за господство в этом ошеломляющем мегаполисе. Однако, самым важным в Городе Дверей остаётся его правительница — загадочная Леди Боли. За мириадой дверей города лежат прекрасные земли богов, странный мир, искажённый Внешними планами, и бесконечное количество возможностей для приключений!

"Сигил и Внешние земли" предназначена для игроков и Мастеров, которые хотят погрузиться в сеттинг Planescape. Эта книга содержит предыстории и черты для персонажей игроков, заклинания и магические предметы, а также путеводители по Сигилу и Внешним землям — плану бесконечных возможностей в самом сердце Внешних планов.

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

DungeonsandDragons.com

ISBN 978-0-7869-6698-1
9 780786 966981 54995 EAN
Sug. Retail: US $49.95 CAN $65.95
Printed in USA C78670000