

# Вырезка правил AD&D 2<sup>nd</sup> edition

## Глава 9:

### Бой

#### Содержание:

- [Больше чем просто драка](#)
- [Определения](#)
- [Бросок на атаку](#)
  - [Как определить число для удара](#)
  - [Модификаторы броска на атаку](#)
- [Модификаторы типа оружия против типа брони \(дополнительное правило\)](#)
  - [Различные типы оружия](#)
  - [Невозможные числа для удара](#)
- [Как посчитать ТНАСО](#)
- [Бой и столкновения](#)
- [Раунд боя](#)
  - [Что вы можете сделать за один раунд](#)
- [Последовательность боя](#)
- [Инициатива](#)
  - [Стандартная процедура инициативы](#)
  - [Модификаторы инициативы](#)
  - [Инициатива группы \(дополнительное правило\)](#)
  - [Индивидуальная инициатива \(дополнительное правило\)](#)
  - [Многократные атаки и инициатива](#)
  - [Сотворение заклятий и инициатива](#)
  - [Скорость оружия и инициатива \(дополнительное правило\)](#)
    - [Скорость магического оружия](#)
- [Как атаковать двумя единицами оружия](#)
- [Передвижение в бою](#)
  - [Передвижение в рукопашной](#)
  - [Передвижение и дальний бой](#)
  - [Стремительная атака \(charge\) на оппонента](#)
  - [Отступление](#)
- [Атака без убийства](#)
  - [Кулачный бой и борьба](#)
  - [Подавление](#)
  - [Оружие в не смертельном бою](#)
  - [Не смертельный бой и существа](#)
- [Касательные заклятья в бою](#)
- [Дальнее оружие в бою](#)
  - [Расстояние](#)
  - [Скорость стрельбы](#)
  - [Модификаторы способностей в дальнем бою](#)
  - [Стрельба в рукопашной](#)
  - [Прикрытие от дальнего огня](#)
  - [Гранато-подобные снаряды](#)

- [Типы гранато-подобных снарядов](#)
- [Особые виды защиты](#)
- [Парирование \(дополнительное правило\)](#)
- [Спасительный бросок](#)
  - [Как делать спасительные броски](#)
  - [Приоритет спасительных бросков](#)
  - [Добровольное не совершение спасительных бросков](#)
  - [Проверки способностей как спасительные броски](#)
  - [Как модифицировать спасительные броски](#)
- [Сопротивление магии](#)
  - [Эффекты сопротивления магии](#)
  - [Когда применяется сопротивление магии](#)
  - [Успешные броски на сопротивление магии](#)
- [Изгнание неупокоенных](#)
  - [Злые жрецы и неупокоенные](#)
- [Ранение и смерть](#)
  - [Раны](#)
- [Особые виды повреждения](#)
  - [Падение](#)
  - [Парализация](#)
  - [Выкачивание жизненной силы](#)
  - [Отравление](#)
    - [Обращение с жертвами яда](#)
- [Лечение](#)
  - [Естественное лечение](#)
  - [Магическое лечение](#)
  - [Умения знахарства и лечения](#)
- [Смерть персонажа](#)
  - [Смерть от отравления](#)
  - [Смерть от тяжёлого повреждения](#)
  - [Неизбежная смерть](#)
  - [Поднятие умершего](#)

Игра AD&D – приключенческая игра, созданная чтобы давать игроку чувство волнения и риска. Персонажи бросают вызов неведомым опасностям заплесневелых подземелий и заросших колючками пустошей, встречаясь лицом к лицу с ужасными монстрами и злодеями. Поэтому всем игрокам важно знать основные правила ведения боя.

Чтобы создать истинное ощущение опасности и волнения, правила боя должны отличаться детальностью, но также они должны быть пригодными для игры и достаточно увлекательными, чтобы создавать живую картину в воображении игроков. Бой в игре AD&D должен допускать множество различных действий и различных исходов – столько, сколько доступно воображению. Знание того, что сейчас может случиться что угодно (потому что правила допускают это), заставляет всех испытывать волнение.

## Больше чем просто драка

Как бы ни были важны бои в игре AD&D, это не все составляющие игры. Это просто один способ, которым персонажи управляют с ситуациями. Если персонажи ничем не занимаются кроме драки, игра быстро станет скучной – все столкновения будут одинаковыми. Так как игра – это не только бои, в этой главе мы будем обсуждать намного больше, чем простые драки.

В дополнение к описанию основ механики ударов и промахов, здесь имеются правила по изгнанию неуспокоенных, особые способы атаки и защиты, яд, геройские подвиги, и так далее.

## Определения

В правилах боя присутствует множество игровых терминов. Чтобы понимать правила, игрок должен понимать эти термины, поэтому ниже дано краткое описание. Дальнейшие детали будут предоставляться по ходу этой главы.

**Класс Брони (Armor Class, AC)** – рейтинг защиты брони. В некоторых случаях AC изменяется количеством потерянной или приобретённой защиты из-за ситуации, в которой находится персонаж. Например, персонаж приседая за валуном улучшает свой Класс Брони, а когда его атакуют сзади, Класс Брони ухудшается.

Броня даёт защиту, снижая вероятность что персонаж будет атакован успешно (и понесёт повреждения). Броня не снижает повреждение, она предотвращает его. Боец в полной пластинчатой броне может быть медленной мишенью, но пробить его броню чтобы нанести повреждение – непростая задача.

Класс Брони измеряется по шкале от 10, худшего (нет брони), до -10, лучшего (очень сильные магические доспехи). *Чем ниже число, тем эффективней броня.* Щиты также могут улучшить AC персонажа (смотрите "[Щиты](#)" в Главе 6: Деньги и снаряжение).

Способности и ситуации также могут влиять на Класс Брони персонажа. Высокая Ловкость, например, даёт бонус к Классу Брони. Но даже персонаж с бонусом за Ловкость может его потерять, если будет атакован сзади.

**Повреждение (Damage)** наносится персонажу, когда его успешно атакует оппонент. Повреждение может также являться результатом отравления, огня, падения, кислоты, и всего, даже отдалённо опасного в реальном мире. Повреждение от большей части атак измеряется в *хит поинтах (hit points)*. При получении удара по нему, персонаж теряет пункты (поинты) повреждения. Потеря может быть маленькой, в 1 пункт, или большой, в 80 пунктов и больше. Эти пункты вычитаются из текущей суммы хит поинтов персонажа. Когда она достигает 0 – персонаж мёртв.

**Инициатива (Initiative)** определяет порядок, согласно которому в раунде боя идут события. Как и многие другие вещи в мире, инициатива определяется комбинацией способности, ситуации и удачей.

В начале каждого раунда боя с обеих сторон делается бросок на инициативу. Этот бросок может модифицироваться способностями сражающихся и ситуацией. Персона или сторона с меньшим изменённым результатом броска действует первым.

**Рукопашная (Melee)** – любая ситуация, в которой персонажи сражаются друг с другом лицом к лицу, кулаками, челюстями, когтями, мечами, топорами, пиками, или чем-либо ещё. Сила и Ловкость являются важными качествами в рукопашной.

**Дальний бой (Missile Combat)** определяется как бой, когда из оружия стреляют, его метают, бросают, толкают, или другим образом приводят в движение. У дальнего и рукопашного боя одинаковые основные правила, но есть особые ситуации и правила применяемые только к дальнему бою.

**Спасительные броски (Saving throws)** – мера сопротивляемости персонажа к атакам особого типа – ядам, магии, и атакам влияющим целиком на тело или сознание персонажа. Способность делать успешные спасительные броски улучшается по мере продвижения персонажа в уровнях; Ловкость и общая умственная стойкость помогают в оттачивании восприятия боя. Опыт упрощает спасительные броски.

**Внезапность (Surprise)** – то, что может произойти, когда персонажи непредвиденно встречаются другую группу (монстров, злых рыцарей, крестьян, и т.д.). Внезапность – просто то, что случается с одной из сторон – персоной или партией – когда её застанут врасплох, и партия не может среагировать пока не соберётся с мыслями. Оппонентам, если они тоже не застигнуты врасплох, даётся дополнительный раунд действий, пока застигнутые врасплох персонажи приходят в себя. Вполне возможно, что в данной ситуации обе стороны будут застигнуты врасплох!

Проведение внезапной атаки даёт бонусы к броску на атаку (смотрите [Таблицу 51](#)). Застигнутый врасплох персонаж также имеет сниженный шанс сделать успешный спасительный бросок, если он потребуется.

Внезапность определяется броском кубика и обычно проверяется в начале столкновения. Внезапность весьма непредсказуема, поэтому к броску очень мало модификаторов.

**ТНАСО** – сокращение от "To Hit Armor Class 0" (пробить класс брони 0). Это число нужно персонажу, NPC, или монстру, чтобы успешно атаковать цель с Классом Брони 0. ТНАСО зависит от группы и уровня персонажа (смотрите [Таблицу 53](#)). Число ТНАСО можно использовать для подсчёта числа, требуемого чтобы поразить любой Класс Брони. ТНАСО пересчитывается при каждом повышении уровня персонажа. Использование ТНАСО значительно ускоряет отыгрыш боя.

## Бросок на атаку

В центре системы боя стоит бросок на атаку (attack roll). Это бросок кубика который определяет, завершилась атака успехом или неудачей. Число, которое должен выбросить игрок чтобы провести успешную атаку, также называется числом "to-hit" – для удара.

Броски на атаку используются для проведения атак с мечами, луками, камнями, и другими видами оружия, как и для проведения ударов кулаками, захватов, и других рукопашных атак. Броски на атаку также используются для разрешения массы потенциально опасных действий, требующих точности (например, метнуть камень в маленькую цель или бросить меч члену партии в разгаре боя).

## Как определить число для удара

Первый шаг в броске на атаку – найти число, нужное чтобы ударить цель. Вычтите Класс Брони атакующего и ТНАСО атакующего (помните, что если Класс Брони отрицательное число, вы *добавляете* его к ТНАСО атакующего). Чтобы ударить цель, персонажу надо выбросить получившееся число или больше на 1d20.

*Рат достиг 7-го уровня как боец. Его ТНАСО 14 (определено по [Таблице 53](#)) означает, что ему надо выбросить 14 или больше, чтобы ударить персонажа или существо с Классом Брони 0. В бою Рат атакуя орка носящего кольчугу (chain mail, AC 6) должен выбросить 8 ( $14-6=8$ ), чтобы ударить его. Если Рат наносит удар, он делает соответствующий бросок (смотрите [Таблицу 44](#)) чтобы определить, сколько повреждения он нанёс.*

Пример выше достаточно прост – в типичной боевой ситуации игры AD&D ТНАСО модифицируется бонусами оружия, бонусами Силы, и т.п. (смотрите следующий параграф "Модификаторы броска на атаку", где описывается специфика этих модификаторов). Определите модификаторы за Силу и оружие, вычтите их сумму из базового ТНАСО, и запишите модифицированный ТНАСО с каждым оружием на листке персонажа. Вычтите Класс Брони цели из модифицированного ТНАСО при определении числа для удара.

*Рат по-прежнему боец 7-го уровня. Его Сила 18/80 (которая даёт бонус +2 к его броску на атаку). Он сражается длинным мечом +1. Его ТНАСО 14, модифицированное до 12 его Силой и до 11 его оружием. При атаке на орка из предыдущего примера, чтобы ударить Рату надо будет выбросить 5 или больше на 1d20 ( $11-6=5$ ). И снова, [таблица 44](#) скажет, сколько повреждения он наносит своим оружием (эту информацию также следует записать на листок персонажа).*

DM может также добавить модификаторы ситуации (например бонус, если цель атакована сзади, или пенальти, если цель припала за валун). Если конечный, модифицированный бросок на 1d20 равен или больше числа требуемого чтобы ударить цель, атака проходит успешно. Если бросок меньше требуемого, атака оканчивается неудачей.

## Модификаторы броска на атаку

В бою множество факторов могут менять число, требуемое персонажу для нанесения успешного удара. Эти переменные отражены в модификаторах числа для удара или броска на атаку.

**Модификаторы Силы:** Сила персонажа может изменить бросок, меняя и вероятность ударить и наносимое повреждение. Этот модификатор всегда применяется в рукопашных и атаках с дальним метательным оружием (копьем или топором).

Положительный модификатор Силы может применяться к лукам, если у персонажа специальный лук сделанный для него, созданный чтобы использовать преимущество его Силы. Персонажи с пенальти за Силу всегда подвергаются ему при использовании лука. Они попросту не могут достаточно натянуть тетиву. При использовании арбалетов персонажи не получают модификаторов за Силу – сила выстрела придаётся машиной, не игровым персонажем.

**Магические предметы:** Магические свойства оружия также могут повлиять на бой. Предметы, дающие бонус к броску на атаку или Классу Брони, определяются по знаку плюс. Например, *меч +1* улучшает шанс персонажа нанести удар на 1. *Кольчуга +1 (chain mail +1)* улучшает Класс Брони персонажа на один (что означает, что вы *вычитаете* единицу из АС персонажа, меняя АС 5 на АС 4, например). Проклятые (cursed) предметы несут отрицательный модификатор (пенальти), выражающееся в вычитании из броска на атаку или прибавлении к Классу Брони.

Не существует предела числу модификаторов, которые могут применяться к одному броску на атаку. Также нет предела положительному или отрицательному числу (сумме всех модификаторов), которое может прибавляться к броску кубика.

Таблица 51 перечисляет некоторые стандартные модификаторы боя. Положительные числа – бонусы атакующему, отрицательные числа – пенальти.

**Таблица 51:**

## Боевые модификаторы

Ситуация	Модификатор броска на атаку
Атакующий на более высокой поверхности	+1
Обороняющийся невидим	-4
Обороняющийся потерял равновесие	+2
Обороняющийся спит или удерживается	Автоматически*
Обороняющийся оглушён или лежит ничком	+4
Обороняющийся застигнут врасплох	+1
Стрельба с расстояния, дальняя категория расстояния	-5
Стрельба с расстояния, средняя категория расстояния	-2
Атака сзади	+2

\*Если обороняющийся атакован в ходе рукопашной, атака автоматически проходит и наносит нормальное повреждение. Если не происходит боя (например, все другие сражены или отогнаны), обороняющийся может быть убит автоматически.

## Модификаторы типа оружия против типа брони (дополнительное правило)

Не все виды оружия действуют одинаково. Если бы было так, то не требовалось бы такого широкого разнообразия существующего оружия. Только один вид каждого типа оружия, самый полезный, использовался бы по всему миру. Конечно, это не так.

Помимо различий в размере весе, длине, и форме, определённые виды оружия более пригодны для использования против некоторых видов брони чем другие. Безусловно, разные доспехи и оружие мира являются результатом древней гонки

вооружения. Каждое новое оружие вело к разработке нового вида доспехов, сконструированных чтобы противостоять ему. Это вело к новому оружию, которое вело к новым доспехам, и так далее.

В игре AD&D оружие делится на несколько категорий, базирующихся на способе его использования. Основные категории – рубящее, колющее, и бьющее.

**Рубящее (Slashing) оружие** включает мечи, топоры, и ножи. Повреждение наносится комбинацией массы, силы, и острого лезвия.

**Колющее (Piercing) оружие** (некоторые мечи, копья, пики, стрелы, и т.д.) рассчитаны на проникающую силу одной острой точки, и гораздо меньше на массу оружия.

**Бьющее (Bludgeoning) оружие** (булавы [maces], молоты [hammers], и кистени [flails]) почти полностью зависит от удара, наносимого массой и силой.

Несколько видов оружия, в частности некоторое более экзотическое древковое оружие, попадает в больше чем одну категорию. Алебарду (halberd) можно использовать как топор на древке (рубящее оружие) или как короткую пику (колющее оружие). Разносторонность такого оружия даёт использующему его боевое преимущество в том, что в зависимости от ситуации можно использовать наиболее подходящий для атакующего стиль.

**Натуральное оружие** также можно квалифицировать в зависимости от типа атаки. Когти – рубящее оружие; укусы наносят укол; хвост бьёт. DM должен решить, какой метод атаки для существа является наиболее подходящим.

**Типы брони**, в свою очередь, обладают другими качествами. Панцирный доспех (field plate) в среднем эффективней других доспехов за счёт количества и толщины металла, но имеет специфические слабости против определённых классов оружия.

В таблице 52 перечислены модификаторы типа оружия против типа брони, прибавляемые к ТНАСО атакующего, если используется данная дополнительная система. Чтобы использовать эту таблицу, кроме Класса Брони цели необходимо знать тип её брони. Бонусы магической брони не меняют её тип, только итоговый Класс Брони.

Эта система используется только при атаке на существ в доспехах. При атаке существ с природным Классом Брони модификаторы не используются.

Таблица 52:

## Тип оружия против типа брони

Тип брони		Рубить	Колоть	Бить
Banded mail	Обитая кольчуга	+2	0	+1
Brigandine	Многослойный доспех	+1	+1	0
Chain mail*	Кольчуга*	+2	0	-2
Field Plate	Панцирный доспех	+3	+1	0
Full Plate	Полная пластинчатая броня	+4	+3	0
Leather armor**	Кожаный доспех**	0	-2	0
Plate mail	Пластинчатый доспех	+3	0	0
Ring mail	Доспех из колец	+1	+1	0
Scale mail	Чешуйчатая кольчуга	0	+1	0
Splint mail	Пластинчатая кольчуга	0	+1	+2
Studded leather	Обитая кожа	+2	+1	0

\* Включает бронзовый пластинчатый доспех (bronze plate mail)

\*\* Включает подбитый доспех (padded armor) и доспех из шкур (hide).

## Невозможные числа для удара

Иногда кажется, что число атакующего для удара невозможно выбросить. Атака может быть настолько трудна, что требует выбросить больше 20 (на 20-гранном кубике!), или так смехотворно проста, что её можно сделать на броске ниже 1. В обоих случаях бросок на атаку по-прежнему необходим!

Причина проста: с положительными модификаторами броска кубика (за магию, Силу, ситуацию, или что-либо ещё) можно выбросить число больше 20. Аналогично, штрафы броска кубика могут столкнуть бросок на атаку ниже 0.

Неважно, какое число требуется персонажу чтобы нанести удар, бросок на 20 *всегда* считается ударом, и бросок на 1 *всегда* промахом, если ДМ не решит иначе. В большинстве случаев натуральная 20-ка попадает, а натуральная 1-ца промахивается, вне зависимости от любых модификаторов применяемых к броску кубика.

Так, даже если шанс персонажа ударить монстра – 23, и на бросок кубика персонажа накладывается штраф -3, он может нанести удар – но только если бросок кубика будет 20 до применения любых модификаторов. Подобным образом персонаж, способный ударить монстра на 3-х или лучше, размахивающий *мечом* +4, по-прежнему может промазать, если выкинет на кубике 1.

В непредсказуемом хаосе боевых ситуаций не существует несомненных вещей, будь они хорошие или плохие.

## Как посчитать ТНАСО

Чтобы сделать бросок на атаку, требуется знать ТНАСО персонажа. Оно зависит от группы и уровня, если атакующий – игровой персонаж или NPC, или от Хит Дайса, если атакующий – монстр или животное. Все персонажи 1-го уровня независимо от класса имеют ТНАСО 20.

Для персонажа уровня с 1-го по 20-ый смотрите Таблицу 53. В этой таблице перечислены числа ТНАСО каждой группы вплоть до 20-го уровня, чтобы игрокам не приходилось делать никаких вычислений.

Для персонажа выше 20-го уровня, найдите частоту повышения для его группы в Таблице 54. Там указано число уровней на которое должен продвинуться персонаж, чтобы снизить своё ТНАСО на 1 (или больше). Посчитайте ТНАСО персонажа, соответствующее его уровню.

Информация по ТНАСО монстров содержится в DMG.

Таблица 53:

## Расчитанные ТНАСО

Группа	1	2	3	4	5	6	7
Жрец	20	20	20	18	18	18	16
Мошенник	20	20	19	19	18	18	17
Воин	20	19	18	17	16	15	14
Волшебник	20	20	20	19	19	19	18

Таблица 54:

## Улучшение ТНАСО

Частота улучшения	
Группа	Единиц/Уровень
Жрец	2/3
Мошенник	1/2
Воин	1/1
Волшебник	1/3

## Бой и столкновения

Столкновения – центр игры AD&D. Так как встречи с монстрами и NPC часто приводят к бою, понимание того что происходит во время сражений жизненно важно для всех. Есть несколько факторов, которые DM учитывает в любом бою, и большая часть которых возникает из обстоятельств столкновения. Кто-нибудь застигнут врасплох? Какое расстояние разделяет оппонентов? Сколько их? Ответы на эти вопросы можно найти в

параграфе Столкновения в DMG. Эти вопросы обычны для всех столкновений, независимо от того, происходит ли бой или нет.

## Раунд боя

Если встреча перерастает в ситуацию боя, отсчёт времени игры автоматически переходит в *раунды (rounds)* (также называемые раундами схватки или раундами боя). Раунды используются для разграничения действий персонажей в бою (или в других тщательных действиях, в которых важно время).

Раунд составляет приблизительно одну минуту. Десять раундов боя равны *ходу (turn)* (или другими словами, ход эквивалентен 10 минутам игры). Особенно важно помнить это для заклятий, длительность которых составляет ходы, а не раунды.

Но это всего лишь приближения – в бою невозможно измерить время точно. Действие, которое в обычных обстоятельствах до смешного просто, может стать предприятием истинно геройского масштаба, если будет опробовано в середине яростной, хаотичной битвы.

Представьте простой акт питья лечебного снадобья. Сначала персонаж решает выпить снадобье перед тем, как отправиться на боковую. Всё что ему требуется сделать – достать его из рюкзака, открыть, и выпить содержимое. Нет проблем.

Теперь представьте ту же вещь в середине боя. Снадобье безопасно упаковано в рюкзаке персонажа. Сначала он оценивает ситуацию чтобы узнать, может ли кто-нибудь достать снадобье для него, но, что неудивительно, все довольно заняты. И так, с мечом в одной руке, он стряхивает одну лямку рюкзака со своего плеча. Затем, как раз когда два орка выпрыгивают перед ним, другая лямка грозит соскользнуть и запутать руку с мечом. Уже спущенная лямка мешает ему в полной мере пользоваться щитом.

Как можно лучше держа щит перед собой, он пробирается назад чтобы избежать первые шальные взмахи монстров. Его отесняют назад ещё на несколько футов, когда плечи компаньона блокируют их дальнейшее продвижение. Его компаньон дал ему немного времени, поэтому он встаёт на колени, кладёт свой меч, и полностью стягивает рюкзак. Услышав дикий выкрик, он инстинктивно поднимает свой щит как раз вовремя, чтобы отразить скользящий удар.

Роясь в рюкзаке он наконец находит снадобье, вытаскивает его, и съёжившись за своим щитом открывает пробку. Как раз в этот момент вокруг него вспыхивает пламя – огненный шар! Сжав зубы, он переносит жар, шок, боль, и пытается проследить, чтобы не разбить или не опрокинуть пузырёк со снадобьем. Сдерживая внутри себя боль от пламени, он успокаивается, увидев что снадобье не пострадало.

Быстро, он глотает его, забирает свой меч, пинает свой рюкзак с дороги, и бежит назад к линии боя. В игровых терминах, персонаж совершил отход, по нему не попал один атакующий, он сделал успешный спасительный бросок против заклятья (от огненного шара), выпил снадобье, и был готов к бою на следующий раунд.

## Что вы можете сделать за один раунд

Какая бы ни была точная продолжительность раунда боя, в этом раунде персонаж может выполнить только одно простое действие, будь то проведение атаки, исполнение заклятья, питьё снадобья, или оказание помощи падшему товарищу. Тем не менее, простое действие может включать несколько меньших действий.

При совершении атаки персонаж скорее всего приблизится к оппоненту, будет кружить в поисках бреши, выпад сюда, укол туда, блок, отпрыгнет, и возможно наконец нанесёт основательный удар. Заклинатель может шарить в поисках своих компонентов, увернётся от нападавшего, прокрутит в уме последовательность заклинания, произнесёт заклятье нараспев, и когда всё будет сделано перейдёт в безопасное место. Уже было показано, что может повлечь за собой выпивание снадобья. Все эти вещи могут произойти за время чуть меньшее или чуть большее минуты, но стандарт составляет одну минуту и одно действие за раунд.

Некоторые примеры действий, которые может выполнить персонаж, включают следующие:

- Провести атаку (сделать максимальное число бросков на атаку, положенное классу персонажа на данном уровне)
  - Исполнить одно заклятье (если время исполнения раунд или меньше)
  - Выпить снадобье
  - Зажечь факел
  - Использовать магический предмет
  - Пройти до предела передвижения
  - Попытаться открыть застрявшую или секретную дверь
  - Перевязать раны персонажа
  - Обыскать тело
  - Вбить клин
  - Поднять брошенное оружие

Также есть действия, занимающие незначительное количество времени, вещи, которые персонаж совершает не влияя на способность выполнить более важную задачу. Их примеры включают следующее:

- Выкрикивать предупреждения, короткие инструкции, или требования сдаться, но не вести разговоры, где ожидается ответ.
- Сменить оружие бросив одно и вытащив другое.
- Бросить лишнее снаряжение, например рюкзаки, лампы, или факела.

## Последовательность боя

В реальной жизни бой – одна из ближайших вещей к чистой анархии. Каждая сторона пытается навредить другой, по существу сея беспорядок и хаос. Поэтому бои наполнены неизвестным – незапланированными событиями, неудавшимися атаками, нехваткой сообщения, и общей путаницей и неопределённостью. Несмотря на это, чтобы отыграть битву в игре, необходимо навести некоторый порядок на происходящие действия. В раунде боя есть установленные группы шагов, по которым следует идти. Эти шаги:

1. ДМ решает, какие действия предпримут монстры или NPC, включая исполнение заклятий (если есть).
2. Игроки показывают, что будут делать их персонажи, включая исполнение заклятий (если есть).
3. Определяется инициатива.
4. В порядке инициативы производятся атаки.

Эти шаги выполняются пока не окончится бой – одна сторона либо потерпела поражение, либо сдаётся, либо спасается бегством.

**Задание NPC/монстров:** В первом шаге ДМ втайне решает, что будет делать каждый оппонент в основных терминах игры – атаковать, бежать, или исполнять заклятье. Он не объявляет свои решения игрокам. Если готовиться заклятье, то ДМ выбирает его до того, как игроки объявят действия своих персонажей.

**Задание игроков:** Далее, игроки дают общее указание того, что планируют сделать их персонажи. Оно не должно быть абсолютно точным и может быть немного изменено, если ДМ решит, что обстоятельства этого оправданы.

Если персонажи сражаются с гоблинами, игрок может сказать, "Мой боец будет атаковать" без объявления на какого гоблина тот будет нападать. Если персонажи сражаются со смешанной группой гоблинов и людоедов, игрок должен указать гоблинов ли или людоедов атакует его персонаж.

Готовящиеся заклятья на этот момент также должны быть объявлены и не могут меняться, как только будет брошен кубик инициативы.

Перед тем как идти дальше, ДМ убедится что он ясно понимает не только то, что делают игровые персонажи, но также и действия предпринимаемые наёмниками и оруженосцами. Как только он чётко представит всё, что скорее всего произойдёт, ДМ может отклонить любое объявленное действие, которое нарушает правила (или в случае NPC не соответствует персонажу).

Ему не требуется отклонять невозможные действия, он всё равно может дать персонажу попробовать сделать это, целиком осознавая что персонаж не сможет достичь успеха. Это не забота мастера советовать игрокам лучшие стратегии, наиболее разумные действия, или оптимальные маневры для их персонажей.

**Инициатива:** На третьем шаге, для определения инициативы бросают кубики, в соответствии с правилами по инициативе (смотрите ["Инициатива"](#) ниже).

**Разрешение:** На последнем шаге PC, NPC, и монстры совершают свои атаки, происходят заклятья, и все другие действия разрешаются в порядке инициативы.

Данная выше последовательность не является неизменной. Конечно, некоторые монстры нарушают стандартную последовательность, и некоторые ситуации требуют применения здравого смысла. В таких случаях последним является слово мастера.

*Рат ведёт партию по коридорам подземелья. Прямо за ним идут Руперт и Делсенора. Огибая поворот, они видят группу орков и троллей на расстоянии около 20 футов. Никто не застигнут врасплох столкновением.*

*В записях мастера указано что орки нерешительны. Он втайне решает, что они отойдут назад и дадут драться троллям. Тролли, способные регенерироваться, по натуре самонадеянны и выйдут в первые ряды (одновременно проклиная орков), где приготовятся к атаке. Поворачиваясь к игрокам, ДМ спрашивает: "Что вы собираетесь делать?"*

*Гарри (играя Рата, карлика который ненавидит орков): "Орки? – АТАКОВАТЬ!"*

*Анна (играя Волшебницу Делсенору): "Ч-что!? Подожди – не делай этого... Я собиралась... Теперь я не смогу использовать огненный шар."*

*ДМ: "Рат несётся вперёд. Быстро – что вы делаете?"*

*Джон (играя Руперта, полуэльфа, обращаясь к Анне): "Используй заклятье! (Мастеру) Я могу выстрелить из лука поверх него?"*

*ДМ: "Конечно, он низкий."*

*Джон: "ОК, я выстрелю в орков."*

*ДМ: "Анна, скажи мне что делает Делсенора или она потеряет этот раунд пытаясь собраться с мыслями!"*

*Анна: "Всё! – Заклятье кислотной стрелы в идущего впереди тролля."*

*ДМ: "Хорошо. Гарри, Рат впереди. Бросайте инициативу."*

## Инициатива

Бросок на инициативу определяет, кто действует первым в данном раунде боя. Инициатива не устанавливается, а меняется от раунда к раунду (в лучшем случае, бой – неопределённая вещь). Персонаж никогда не знает точно, будет ли он действовать раньше другого.

Инициатива нормально определяется одним броском кубика с каждой конфликтующей стороны. Это даёт знать, когда все члены одной группы приступают к действию, до или после другой стороны (сторон).

Существует два дополнительных метода которые можно использовать для определения инициативы. Каждый из этих методов разбивает действие группы на более индивидуальные инициативы. Тем не менее, основной метод определения инициативы остаётся тем же во всех случаях.

## Стандартная процедура инициативы

Чтобы определить порядок инициативы для раунда боя, бросьте 1d10 для каждой стороны в бою. Обычно это означает, что ДМ бросает за монстров (или NPC), когда один из игроков бросает за партию PC. Меньший бросок выигрывает инициативу. Если в бою участвует больше двух сторон, остальные стороны действуют в порядке возрастания инициативы.

Если обе (или все) стороны на инициативу выбросили одинаковое число, всё происходит одновременно – все броски на атаку, повреждение, заклятья, и другие действия выполняются перед вступлением в силу результатов. Возможно, что волшебник будет сражён гоблином, который рухнет от его заклятья *сна* (*sleep*) в конце раунда.

## Модификаторы инициативы

Факторы ситуации могут повлиять на то, у кого окажется инициатива. Для отражения этого модификаторы прибавляют к или вычитают из броска кубика на инициативу.

Таблица 55:

## Стандартные модификаторы инициативы

Особая ситуация	Модификатор
Ускорен	-2
Замедлен	+2
Находится выше	-1
Готов отразить стремительную атаку	-2
Вязкая или скользкая опора	+2
Передвигается в воде	+4
Незнакомая местность*	+6
Удерживается (спутан, взбирается, схвачен)	+3
Ждёт	+1

\* Это применяется к ситуациям, когда партия находится в совершенно особой обстановке (например, плавание под водой без помощи *кольца свободы действия*)

Все в партии, кто будет участвовать в действиях в этот раунд, должны удовлетворять модификатору. Например, чтобы получить соответствующий модификатор все члены партии должны быть находится выше, чем противостоящие им. Вероятно, чтобы выяснить это ДМ будет спрашивать каждого игрока, где стоит его персонаж.

Сторона с *наименьшим* модифицированным броском на 1d10 располагает инициативой, и действует первой.

*ДМ решает, что будет достаточно одного броска на инициативу для каждой группы, и что ни для какой из групп не требуются модификаторы (хотя Рат совершает стремительную атаку (charge), орки и тролли слишком заняты перестройкой своих рядов, чтобы быть готовыми для её отражения, поэтому -2 за готовность к отражению не используется).*

*Гарри, делая бросок за игровых персонажей, получает 7 на 10-гранном кубике. ДМ выбрасывает 10. Игровые персонажи, располагая меньшим значением, действуют первыми.*

*Кислотная стрела Делсеноры поражает одного из троллей, как раз когда Рат замахивается на последнего из бегущих орков. Выстрел лука Руперта сваливает ещё одного из них, когда он занимает свою позицию во втором ряду. Теперь монстры наносят ответный удар.*

*Орки закончили своё построение. Взбешённый кислотой, первый тролль накидывается на Рата, и серьёзно ранит его. Другие толпятся вокруг него, пытаясь разорвать его на части.*

## Инициатива группы (дополнительное правило)

Некоторые люди считают, что использование одного броска на инициативу для всех на одной стороне слишком нереалистично. Это, надо признаться, упрощение, способ снизить количество бросков кубика требуемых на один раунд, позволяя проводить бой быстрее. Однако действия различных персонажей, типы используемого оружия, и ситуация могут являться основными элементами в определении инициативы.

Используя этот дополнительный метод, для каждой стороны в бою по-прежнему делается один бросок на инициативу. Тем не менее, к этому броску применяется больше модификаторов, в соответствии с действиями отдельных персонажей. Эти модификаторы перечислены в Таблице 56.

Некоторые модификаторы зависят от способности, заклятья, и оружия. Персонажи, творящие заклятья (но не монстры, использующие врождённые способности), должны добавлять время сотворения заклятья к броску кубика. Персонажи, атакующие с оружием, прибавляют к броску кубика показатели скорости (смотрите [списки снаряжения](#) в Главе 6: Деньги и снаряжение). Все другие модификаторы применяются в соответствии с каждой отдельной ситуацией.

Таблица 56:

## Дополнительные модификаторы инициативы

Особая ситуация	Модификатор
Атака оружием	Скорость оружия
Дыхательное оружие	+1
Исполнение заклятья	Время исполнения
Размер существа (монстры, атакующие только естественным оружием)*	
Крошечное (Tiny)	0
Маленькое (Small)	+3
Среднее (Medium)	+3
Большое (Large)	+6
Громадное (Huge)	+9
Колоссальное (Gargantuan)	+12
Врождённая способность к заклятьям	+3
Магические предметы**	
Разные магические	+3
Снадобье	+4
Кольцо	+3
Жезл (Rod)	+1
Свиток	Время исполнения заклятья
Посох (Staff)	+2
Волшебная палочка (Wand)	+3

\* Это применяется только к существам, сражающимся естественным оружием – когтями, зубами, и т.д. Существа с оружием используют показатель скорости оружия, независимо от размера существа.

\*\* Используйте указанный модификатор инициативы, если только в описании предмета не сказано иначе.

Во втором раунде боя DM решает использовать модифицированную инициативу группы. Рат окружён троллями и пребывает не в лучшем состоянии. Остальным членам партии ещё предстоит приблизиться к монстрам.

DM решает что один тролль будет продолжать атаковать Рата при поддержке орков, а другие тролли выдвинуться чтобы заблокировать подкрепление. В частности, тролль обожённый кислотой жаждет мщения. Затем DM переходит к действиям игроков.

*Игроки (одновременно): "Я собираюсь..." "Он будет?..." "Я исполняю..."*

*DM (кричит): "По одному! Рат?"*

*Гарри: "Я подую в свой рог разрушения."*

*DM: "Потребуется время чтобы его вынуть."*

Гарри: "Мне всё равно. Я делаю это."

Джон: "Обнажаю свой меч и нападаю на одного из троллей!"

DM: "Анна?"

Анна (не обращая внимания на двоих других): "Творю огненный шар."

Гарри и Джон: "НЕТ! НЕ НАДО!"

DM: "Это то, что ты делаешь? Быстро!"

Анна: "Нет. Я исполняю заклятье ускорения! Центрированное на мне, чтобы Руперт и Рат были как раз на краю."

DM: "Окей. Гарри, бросай инициативу и все вносите изменения за свои действия."

Гарри бросает 1d10 и выкидывает 6. DM бросает за монстров и выкидывает 5. Инициатива каждого участника изменяется следующим образом:

Рат использует магический предмет (модификатор +3). Его модифицированная инициатива равна 9 (6+3=9).

Руперт использует *полуторный меч (bastard sword)* +1 двумя руками (скорость оружия 7 вместо 8 из-за +1). Его модифицированная инициатива равна 13 (6+7=13).

Делсенора исполняет заклятье (заклятье *ускорить (haste)*, время исполнения 3). Её изменённая инициатива такая же, как и у Рата, 9.

Тролли атакуют когтями и зубами (большие существа, атакующие естественным оружием +6). Их модифицированная инициатива составляет 11 (5+6=11).

Орки используют длинные мечи (скорость оружия 5). Их модифицированная инициатива равна 10 (5+5=10).

После того как все определили инициативу, раунд боя идёт так: Делсенора (инициатива 9) заканчивает заклятье как раз когда Рат обрушивает своды на орков своим *рогом разрушения*.

Орки (инициатива 10) должны были быть следующими, но все они были раздавлены под падающими камнями.

Три тролля (инициатива 11) не обеспокоены и нападают, один на Рата и два других прыгают вперёд, ударив Делсенору и промахнувшись по Руперту.

Наконец, Руперт (инициатива 13) отвечает. Он двигается слишком медленно, чтобы успеть заблокировать дорогу одному троллю к Делсеноре, но ухитряется отрезать путь второму. Для игровых персонажей обстоятельства складываются весьма неприятно.

## Индивидуальная инициатива (дополнительное правило)

Этот метод определения инициативы такой же, как и данный ранее, за исключением того, что каждый участвующий в бою PC, NPC, монстр делает и модифицирует свой собственный бросок на инициативу. Это придаёт бою более реалистичную атмосферу, но за счёт скорости игры.

Для игроков может не показаться слишком сложным каждому бросить отдельный кубик инициативы, но учтите трудности: Представьте бой между шестью персонажами (каждый управляется игроком) и пятью наёмниками и оруженосцами против 16 хобгоблинов и пяти людоедов (за всех них должен делать броски DM).

Кроме того, каждый бросок должен модифицироваться в соответствии с действиями каждого отдельного лица. Результаты бросков превращают каждый раунд боя в большое вычисление.

Этот метод не рекомендуется для крупномасштабных боёв. Его лучше всего использовать в маленьких сражениях, в которых персонажи одной стороны имеют сильно различающиеся скорости.

В третьем раунде боя DM решает использовать индивидуальную инициативу. Каждый персонаж вовлечён в свою собственную схватку, и работать придётся с немногими. Отрезанный от пути к отступлению упавшей скалой, тролль атакует. DM спрашивает, что намереваются делать игроки.

Гарри: "Ударю его моим молотом +4!"  
Руперт: "Порубаю его."  
Анна (теперь в серьёзной ситуации): "Исполню заклятье [пылающие руки\(burning hands\)](#)."

Теперь каждый персонаж или монстр бросает 1d10. Результаты бросков и модификаций получились такими:

Рат бросает 2 и атакует своим молотом (скорость оружия 0 вместо 4 из-за +4), и он ускорен (-2), поэтому его изменённая инициатива равна 0.

Троль Рата выбрасывает 1 и атакуя естественным оружием (модификатор +6), получает в сумме 7 (1+6=7).

Руперт выбрасывает 2, использует оружие скоростью 7, и он ускоряется (-2) до модифицированной инициативы 7 (2+7-2=7).

Троль Руперта выбрасывает 5 и изменяет это число на +6 до 11 (5+6=11).

Делсеноре очень не везёт, и она выбрасывает 9. Так как она исполняет заклятье, она не получает в этот раунд выгоды от заклятья [ускорить \(haste\)](#). Время исполнения её заклятья 1, что даёт в сумме 10 (9+1=10).

Тролю, сражающемуся с Делсенорой очень повезло и он выбрасывает 1, изменённую на 7 (1+6=7).

Порядок атак следующий: Рат (инициатива 0) наносит удар своим молотом. Руперт и два тролля (атакующих Рата и Делсенору, все с инициативой 7) атакуют сразу после него. Руперт попадает. Троль атакующий Рата промахивается, но Делсенору бьют. Заклятье Делсеноры (инициатива 10) нормально должно было сработать дальше, но вместо этого оно гаснет, её концентрация разрушена ударом тролля. После этого Руперт атакует тролля и промахивается. Из-за заклятья ускорить Рат и Руперт атакуют снова (в порядке инициативы), сначала Рат, затем Руперт.

## Многократные атаки и инициатива

В сражении часто участвуют существа или персонажи, способные производить многократные атаки за один раунд. Это может быть по причине формы многократной атаки (когти и клыки), мастерства в обращении с оружием, или уровня персонажа. Не важно что за причина, все многократные атаки проводятся одним из двух способов.

Когда многократные атаки являются следствием различных форм атаки – когти и клыки или клыки и хвост или например рейнджер со своей способностью драться двумя единицами оружия – все атаки происходят в одно и то же время. Существо проводит все свои атаки в порядке инициативы.

Когда атаки действительно многократны – с использованием одного оружия больше раза – как в случае опытного бойца, атаки проходят по стадиям. Все участники боя завершают действия, перед тем как сделать второй (или более поздний) бросок на атаку.

Возьмите к примеру бойца, который может атаковать дважды за раунд, и пусть он сражается с существами, которые могут совершить только одну атаку. Боец выигрывает инициативу. Он проводит первую атаку в соответствии с выброшенным порядком инициативы. Затем каждое существо проводит свою атаку. Наконец, боец делает свою вторую атаку.

Если бойцы с обеих сторон в сражении были способны атаковать дважды за раунд, их первые атаки начались бы в соответствии с броском на инициативу. Повторные их атаки происходили бы после всех других атак, и чередовались бы в соответствии с броском на инициативу.

## Сотворение заклятий и инициатива

Время сотворения заклятий может менять броски на инициативу, создавая реалистичную задержку заклинателю. Когда параметр заклятья "Время исполнения" даётся как число без единиц измерения (например, раундов или ходов), тогда это число прибавляется к броску на инициативу заклинателя, для определения его изменённой инициативы. Когда для исполнения заклятья требуется раунд или больше, обычный бросок на инициативу не проводится – заклятье, требующее для исполнения один раунд, начинает действовать в конце текущего раунда, после завершения всех действий.

Заклятья, требующие для исполнения более одного раунда, могут повлечь некоторое ведение учёта. DM или один из игроков должен следить за раундами, потраченными на исполнение. Если за это время помешать персонажу, творящему заклятье, заклятье будет потеряно. Так, заклятье, требующее 10 минут на его исполнение потребует 10 раундов боя, и не вступит в силу раньше самого конца 10-го раунда.

## Скорость оружия и инициатива (дополнительное правило)

Каждый раз, когда персонаж делает взмах оружием, он выводит себя из положения для совершения следующей атаки. Размахивать молотом не так просто, как вбивать гвоздь. Боевой молот тяжёл. Махни им в одну сторону, и он тебя туда потянет. Его надо

вернуть под контроль и вернуть положение, прежде чем можно будет взмахнуть снова. Тот, кто использует молот, должен восстановить равновесие и прочно поставить ноги. Только после всего этого он будет готов к следующей атаке.

Сравните, насколько быстрее кто-то может нанести удар рукой по сравнению со временем замаха стулом, чтобы получить хорошее представление о смысле показателей скорости оружия.

Показатели скорости оружия замедляют атаки персонажа. Чем выше показатель скорости оружия, тем тяжелее, неудобнее, и более ограничено оружие. По большей части, показатели скорости оружия применяются ко всем существам, использующим изготовленное оружие. Показатель скорости оружия прибавляется к броску на инициативу персонажа, для получения изменённого значения инициативы.

К примеру, если DM решает использовать показатели скорости оружия для игровых персонажей, их также следует использовать для великанов, орков, кентавров, и т.п. Иначе DM поступает нечестно по отношению к игрокам. Тем не менее, на существо с естественным оружием скорость оружия не влияет. Их атаки являются естественным продолжением их тела, давая им более быстрое время восстановления и реакции.

### **Скорость магического оружия (Magical Weapon Speeds)**

Магическим оружием в бою владеть легче, чем обычным. Может быть оружие легче или лучше сбалансировано чем обычное; может быть оно тянет персонажа в верное положение своей собственной волей. Независимо от причины, каждый пункт бонуса, предоставляемый оружием, снижает показатель скорости этого оружия на 1 (например, меч +3 снижает показатель скорости оружия на 3). Когда у оружия есть два бонуса, используется меньший. Никакое оружие не может обладать показателем скорости ниже 0.

## **Как атаковать двумя единицами оружия**

Искусный стиль боя, доступный только воинам и мошенникам – драться одновременно двумя единицами оружия. Персонаж выбирает не использовать щит в предпочтение другому оружию, дающему ему большее число атак с пенальти к броскам на атаку (рейнджеры свободны от этих пенальти).

При использовании второго оружия во второй руке, персонаж ограничен в его выборе. Его основное оружие может быть любым по выбору, если он может управляться с ним одной рукой. Второе оружие должно по размеру и по весу быть меньше, чем главное оружие персонажа (хотя кинжал [dagger] всегда можно использовать как второе оружие, даже если первое оружие тоже кинжал). Боец может использовать длинный меч и короткий меч, или длинный меч и кинжал, но он не может использовать два длинных меча. Не может он использовать и щит, только если его не держать привязанным к спине.

При атаке все персонажи за исключением рейнджеров получают пенальти к броскам на атаку. На атаки, совершаемые главным оружием, налагается пенальти -2, а на атаки второго оружия пенальти -4. Поправка реакции персонажа (базирующаяся на его Ловкости, смотрите [Таблицу 2](#)) изменяет это пенальти. Низкое значение Ловкости ухудшит шанс персонажа нанести удар в результате каждой из этих атак. Высокая Ловкость может свести на нет данное пенальти, хотя она *не может* дать в результате положительный модификатор бросков на атаку любого оружия (т.е., поправка реакции может в лучшем случае поднять пенальти к броскам на атаку до 0).

Использование двух единиц оружия позволяет персонажу делать дополнительную атаку вторым оружием каждый раунд боя. Персонаж получает только одну дополнительную атаку каждый раунд, независимо от числа нормально позволенных ему атак. Так, воин способный атаковать 3/2 (один раз в первом раунде и дважды во втором), может атаковать 5/2 (дважды в первом раунде и трижды во втором).

## Передвижение в бою

Так как длина раунда приблизительно равна минуте, для персонажа должна оказаться легкой возможностью перейти почти куда угодно в течение одного раунда. В конце концов, спринтеры олимпийского класса могут покрыть большое расстояние за минуту.

Однако, персонаж в игре AD&D – не олимпийский спринтер бегущий по прямой. Он пытается маневрировать по полю боя, чтобы его не убили. Он следит за возможными неприятностями, избегает внезапных атак, приглядывает за своим тылом, тылами своих партнёров, и ищет свободный путь, одновременно планируя следующее своё движение, иногда сквозь туман боли. Он может нести груз снаряжения, который значительно его замедляет. Из-за этих вещей расстояние, которое может пересечь персонаж, значительно меньше, чем обычно считают игроки.

За раунд боя существо может преодолеть десятикратное значение своей скорости передвижения (смотрите [Главу 14: Время и передвижение](#)) в футах. Например, если персонаж обладает скоростью передвижения 9, он может за раунд преодолеть до 90 футов. Однако, типы передвижения которые персонаж может осуществить в бою несколько ограничены.

## Передвижение в рукопашной

Простейшее передвижение – приблизиться для боя, т.е. подойти к врагу достаточно близко, чтобы атаковать. Это не слепой натиск, и не обычная прогулка. Вместо этого, персонаж наступает быстро, но осторожно. При сближении для боя персонаж может пройти до половины позволенного расстояния и суметь совершить рукопашную атаку.

## Передвижение и дальний бой

Вместо того чтобы ввязаться в бой лицом к лицу с оппонентом, персонаж может пройти до половины своей обычной дистанции передвижения и вступить в дальний бой с половиной от обычной скорости стрельбы. Так, человек способный пройти 120 футов и вооружённый длинным луком (long bow, два выстрела за раунд в нормальных условиях), может пройти 60 футов и сделать один выстрел. Тот же человек, вооружённый тяжёлым арбалетом (heavy crossbow, выстрел каждый второй раунд), сможет стрелять только каждый четвёртый раунд, находясь на ходу.

## Стремительная атака (charge) на оппонента

Персонаж также может стремительно атаковать противника. Быстрая атака увеличивает скорость передвижения персонажа на 50% и позволяет ему совершить атаку в конце передвижения. Атакующий с разбега персонаж также получает бонус +2 к броску

на атаку, в основном из-за инерции. Определённые виды оружия (такие как длинное копьё, lance) наносят удвоенное выброшенное повреждение в быстрой атаке.

Однако, стремительная атака даёт оппонентам несколько преимуществ. Во-первых, они получают бонус -2 к своим броскам на инициативу. Во-вторых, атакующие с разбега персонажи не получают бонусы к Классу Брони за Ловкость и подвергаются штрафу на АС 1. Наконец, если обороняющийся использует копьё или древковое оружие и устанавливает его против быстрой атаки (подпирая торец камнем или своей ногой), он наносит двойное повреждение при успешном ударе.

## Отступление

Чтобы выбраться из боя, персонажи могут предпринять осторожный отход или они могут просто убежать.

**Отход:** При выполнении отхода персонаж осторожно пятится назад от своего оппонента (который может последовать за ним). Персонаж передвигается до 1/3 от обычной дистанции передвижения.

Если два персонажа дерутся с одним оппонентом и один из них решает отступить, оставшийся персонаж может блокировать продвижение оппонента. Это полезный способ для отвода серьёзно раненых людей из боя.

**Бегство:** Чтобы бежать из боя, персонаж может просто повернуться и побежать с полной скоростью передвижения. Однако убегающий персонаж не защищается и подставляет оппоненту спину.

Врагу разрешена бесплатная атака (или несколько атак, если существо может совершить их за раунд) на тыл бегущего персонажа. Эта атака совершается немедленно, как побежит персонаж: она не входит в число атак, разрешённых оппоненту за раунд, и инициатива неуместна.

Бегущего персонажа можно преследовать, если только компаньоны не блокируют продвижение врага.

## Атака без убийства

Бывают случаи когда персонаж хочет победить другого не убивая его. На компаньона могли наложить чары, чтобы он напал на своих друзей (и друзья не хотят убивать его ради своего спасения!); враг может располагать информацией, которую РС могут получить только покорив его; персонажи могут просто оценить денежное значение поимки настоящего, живого монстра. Независимо от причины, раньше или позже персонажи попробуют это.

Существует три вида не смертельных атак – кулачный бой (punching), борьба (wrestling), и подавление (overbearing). Кулачный бой – простой бой с голыми кулаками. Борьба является классической комбинацией захватов и бросков. Подавление – просто попытка свалить оппонента чистой массой или значительной численностью, пригвоздив его к земле.

## Кулачный бой и борьба

Это наиболее простые из боевых навыков, бессознательно практикуемые почти всеми детьми, когда они толкаются и кувыркаются друг с другом. Поэтому все персонажи независимо от класса, полагаются до некоторой степени обученными обоим этим видам боя.

Кулачный бой (punching) происходит, когда персонаж проводит атаку своими кулаками. Оружия не используется, хотя персонажи могут надевать латные рукавицы и подобные предметы. Для борьбы (wrestling) требуются свободными обе руки, не нагруженные щитами и подобным.

В кулачном бое или борьбе делается обычный бросок на атаку. Используется нормальный Класс Брони цели. Если персонаж пытается бороться в доспехах, используются модификаторы Таблицы 57 (это штрафы к броску на атаку). Обычные модификаторы броска на атаку также применяются.

Штрафы за то, что тебя удерживают или за атаку удерживаемого оппонента не применяются к борцам. Борьба сама по себе включает много захватов и приёмов, и система расчёта повреждений кулачного боя и борьбы учитывает это.

**Таблица 57:**

### Модификаторы за броню для борьбы

Броня		Модификатор
Studded leather	Обитая кожа	-1
Chain, ring, and scale mail	Простая или чешуйчатая кольчуга, доспех из колец	-2
Banded, splint, and plate mail	Обитая или пластинчатая кольчуга, пластинчатый доспех	-5
Field plate armor	Панцирный доспех	-8
Full plate armor	Полная пластинчатая броня	-10

Если бросок на атаку успешен, справьтесь о результате атаки в Таблице 58: найдите пересечение модифицированного броска на атаку персонажа с нужной формой атаки. Если, к примеру, персонаж успешно нанёс удар выбросив 18, в результате получится удар в затылок (если он выбросил 18 при успешной попытке борьбы, в результате получится удар ногой). Кулачные и борцовские атаки *могут* быть успешными при бросках на атаку в 1 или меньше (исключение из основного правила).

Таблица 58:

## Результаты кулачного боя и борьбы

Бросок на атаку	Удар	Повреждение	% КО	Приём
20+	Сильный удар	2	10	Хватка*
19	Отклонившийся удар	0	1	Выкручивание руки
18	Удар в затылок	1	3	Удар ногой
17	Удар по почкам	1	5	Подножка
16	Скользящий удар	1	2	Удар локтем
15	Удар в корпус	2	6	Захват руки*
14	Апперкот	1	8	Выкручивание ноги
13	Хук	2	9	Захват ноги
12	Удар по почкам	1	5	Бросок
11	Хук	2	10	Выскальзывать
10	Скользящий удар	1	3	Удар локтем
9	Комбинация	1	10	Захват ноги*
8	Апперкот	1	9	Захват головы*
7	Комбинация	2	10	Бросок
6	Удар в корпус	2	8	Выскальзывать
5	Скользящий удар	1	3	Удар ногой
4	Удар в затылок	2	5	Захват руки*
3	Хук	2	12	Выскальзывать
2	Апперкот	2	15	Захват головы*
1	Отклонившийся удар	0	2	Выкручивание ноги
Меньше 1	Сильный удар	2	25	Хватка*

\* Захват можно держать от раунда к раунду, пока он не будет прерван.

**Удар:** Это тип проведённого удара. В игровых терминах тип удара имеет маленькое влияние, но использование названий придаёт вкус сражению и упрощает работу мастера по описанию ситуации.

**Повреждение:** Атаки без оружия наносят только 1 или 2 пункта повреждения. Металлические рукавицы, бронзовые кастеты и т.п. наносят 1d3 пункта повреждения. Бонус персонажа за Силу, если есть, *применяется* к кулачным атакам.

Повреждение от ударов кулаками работает немного иначе, чем обычное повреждение. Только 25% повреждения нанесённого голыми руками является обычным. Остальные 75% временны. Для удобства записывайте повреждение от ударов кулаками отдельно от остального повреждения, и сосчитайте процентное соотношение в конце всего боя.

Если персонаж достигает 0 хит поинтов из-за кулачных атак (или комбинации кулачных и обычных атак), он немедленно теряет сознание.

Персонаж может по своей воле удерживать свой удар, не нанося *никакого* повреждения в хит поинтах, при условии что он скажет это прежде чем повреждение будет записано на его врага. Вероятность нокаута по-прежнему остаётся.

**% К.О.:** Хотя удар кулаком наносит очень мало повреждения, существует шанс вывести оппонента в нокаут. Этот шанс обозначен в таблице как "%КО". Если на процентном кубике выбрасывается это или меньшее число, жертва оглушена на 1d10 раундов.

**Приём:** Здесь перечисляются действия или типы захватов, удающиеся персонажу. Приёмы обозначенные звёздочкой (\*) – захваты, удерживаемые на протяжении нескольких раундов, пока не будут прерваны. Захват ломается броском, выскальзыванием, помощью другой персоны, или успешным использованием оружия (пенальти к броску на атаку применяются к атакам проводимыми с помощью оружия персонажем, которого удерживают).

Все борцовские приёмы причиняют 1 пункт повреждения плюс бонус за Силу (если атакующий желает), в то время как непрерывные захваты наносят кумулятивно больше на 1 пункт повреждения за каждый раунд удержания. Захват головы за шесть раундов причинит в сумме 21 пункт повреждения (1+2+3+4+5+6). Помните, это эквивалентно сильному давлению на полном нельсоновском захвате головы, приблизительно за шесть минут!

## Подавление

Иногда наиболее эффективной атакой является просто свалить оппонента численным превосходством. Не делается никаких попыток установить определённый захват или даже ранить жертву. Единственная забота – схватить и удержать его.

Чтобы подавить оппонента делается нормальный бросок на атаку. За каждый уровень разницы в размере (1, если Большой атакующий захватывает Среднего обороняющегося, например), бросок на атаку изменяется на 4 (+4 если атакующий больше; -4 если обороняющийся больше).

Обороняющийся также получает выгоду, если у него больше двух ног: пенальти -2 к броску атакующего за каждую ногу больше двух. Пенальти обороняющемуся нет, если у него нет ног. Одинокий орк, пытающийся свалить лошадь с наездником получит как минимум пенальти -8 к броску на атаку (-4 за размер и -4 за четыре ноги лошади).

Если атака прошла успешно, оппонент свален. Персонажа можно удержать, если последующие атаки на подавление успешно бросаются каждый раунд. Для удержания, не используйте боевой модификатор того, что он лежит ничком (из [Таблицы 51](#)).

Если множество атакующих пытаются свалить одну цель, сделайте только один бросок на атаку с бонусом +1 за каждого атакующего кроме первого. Всегда для определения шанса на успех, используйте число для удара самого слабого атакующего, так как взаимодействие всегда зависит от слабейшего звена. Модификаторы за размер следует определять по самому крупному атакующему в группе. Великан (giant) и три пикси (pixie), пытающиеся свалить человека, будут использовать бросок на атаку пикси,

изменённый на +3 за трёх дополнительных атакующих, +8 за разницу в размерах великана (громадный) и человека (средний).

## Оружие в бессмертном бою

Как вы можете предположить, оружие имеет своё место в бессмертном бою, защищается ли, или нападает персонаж.

**Оружие в обороне:** Персонаж, пытающийся нанести удар, побороть, или подавить вооружённого оппонента, может сделать это только поставив себя в опасное положение. Ещё хуже, вооружённому обороняющемуся разрешено автоматически нанести удар своим оружием до начала невооружённой атаки, независимо от броска кубика инициативы. Более того, так как оппонент должен подойти очень близко, обороняющийся получает бонус +4 к броску на атаку и повреждение. Если атакующий выживет, он может попытаться провести свою атаку.

Вовлечённые в борцовскую схватку после первого же раунда боя ограничены оружием маленького размера – очень трудно использовать меч против кого-то, кто выкручивает тебе руку или цепляется к твоей спине, пытаясь сломать шею. По этой причине почти все персонажи захотят носить кинжал или нож.

**Бессмертные атаки оружием:** Можно провести вооружённую атаку, не нанося серьёзного повреждения (например, бить плоскостью лезвия). Однако это не так просто, как кажется.

Во-первых, персонаж должен использовать оружие, которое позволяет ему контролировать наносимое повреждение. Это невозможно сделать со стрелами или пращой. Это невыполнимо даже с боевым молотом или булавой. Это можно сделать с мечами и топорами, если лезвие можно повернуть так, чтобы оно не рубило.

Во-вторых, персонаж подвергается штрафу -4 к броску на атаку, так как подобное обращение с оружием неудобней чем обычное. Повреждение от такой атаки составляет 50% от нормального; половина этого повреждения – временное.

## Бессмертный бой и существа

В случае нечеловекоподобных оппонентов следует учитывать несколько параметров.

Во-первых, существа без интеллекта, как правило, никогда не пытаются схватить, ударить, или повалить оппонента. Они с готовностью принимают решение разорвать его на части, кусок за куском. Это, для их маленького и животного сознания, лучшее решение.

Во-вторых, естественное оружие существа всегда готово к использованию. В отличие от людей и мечей, лев или плотоядная обезьяна не теряют способность использовать свои клыкастые пасти только потому, что персонаж находится близко к ним.

Наконец, и это самое важное, существа склонны быть лучшими натуральными бойцами чем люди. Все атаки для тигра то же самое, что кулачный бой или борьба. Только что у тигра есть когти! Кроме того, тигр может эффективно использовать все свои лапы – передние и задние.

## Касательные заклятья в бою

Многие из заклятий, используемых жрецами и волшебниками вступают в силу только когда заклинатель прикасается к цели. В обычных обстоятельствах это не проблематично – заклинатель тянется и касается получателя. Однако, если цель не желает этого, или заклятье исполняется посреди повсеместного боя, ситуация совсем другая.

**Нежелающие цели:** Заклинатель должен сделать успешный бросок на атаку, для того чтобы заклятье сработало. Волшебник или жрец подсчитывают число для удара обычным образом, в зависимости от Класса брони жертвы и другой защиты. DM может модифицировать бросок кубика, если жертва не была готова или не ожидала атаки. Если бросок успешен, заклинатель касается цели и нормальный эффект заклятья вступает в силу.

**Желающие цели:** При попытке наложить заклятье на желающую цель, его исполнение происходит автоматически, пока оба персонажа не втянуты в бой. Например, если боец отходит из боя, священник может вылечить его на следующий раунд.

Если получатель заклятья пытается что-то сделать кроме чем ждать, когда заклятье вступит в силу, требуется сделать бросок на атаку против AC 10. Однако модификаторы AC за Ловкость не применяются, так как цель не пытается избежать заклятья!

В случае, если касательное заклятье исполнено успешно, заклинатель подвергается действию любых особых защитных средств своей цели, если они работают непрерывно. Успешное прикосновение к вампиру не повлечёт за собой выкачивание жизненной силы (energy drain), так как эта способность подчинена воле вампира, но прикосновение к огненной элементали закончится серьёзными ожогами.

Когда исполняется касательное заклятье, оно обычно остаётся эффективным только в этот раунд. Тем не менее, определённые заклятья оговаривают особые обстоятельства или продолжительность. Убедитесь, что вы тщательно проверили описание заклятья.

## Дальнее оружие в бою

Обычно, дальний бой проводится так же, как стандартная схватка. Объявляются намерения, выбрасывается инициатива, делаются броски на атаку. Однако, есть некоторые особые правила и ситуации, применяемые только к дальнему бою.

Дальнее оружие делится на две главных категории. Первая включает все стандартные, прямолинейные, направляемые против одной цели снаряды – пращи, стрелы, арбалетные стрелы, копья, метательные топоры и т.п.

Вторая категория включает все гранато-подобные снаряды, обладающие областью поражения, независимо от их размера. Так, атака таким оружием не должна приводить к прямому попаданию по цели, чтобы воздействовать на неё. В эту группу включены флаги с маслом, кислотой, ядом, святой водой, снадобья, и валуны. Кидаемые валуны включены, потому что они скачут после удара, оставляя позади след разрушения.

## Расстояние

Первый шаг в проведении дальней атаки – определение расстояния от атакующего до его цели. Оно измеряется в ярдах от одного места до другого. Это расстояние сравнивается с категориями расстояния для используемого оружия (смотрите [Таблицу 45](#) в Главе 6: Деньги и снаряжение).

Если расстояние больше, чем указанная дальняя категория, цель недосягаема; если расстояние между числами дальней и средней категории, цель на дальнем расстоянии; когда между числами средней и близкой категории, используется средняя категория; когда равно или меньше близкого расстояния, цель в близкой категории.

Атаки с близкого расстояния ведутся без модификаторов дальности. Атаки со среднего расстояния подвергаются штрафу -2 к броску на атаку. Атаки с дальнего расстояния подвергаются штрафу -5. Некоторое оружие не имеет близкой категории, так как снаряд должен пролететь определённое расстояние перед попаданием в цель. Эти атаки всегда проводятся с штрафу к броску на атаку.

## Скорость стрельбы

Луки, арбалеты, и многие другие виды дальнего оружия обладают различной скоростью стрельбы (ROF, Rate Of Fire) – число снарядов, которое они могут выпустить за один раунд.

Маленькое, лёгкое оружие можно метать очень быстро, так что за один раунд можно кинуть до трёх дротиков. Стрелы можно заряжать и выпускать почти также быстро, поэтому за один раунд можно сделать до двух выстрелов.

Некоторые виды оружия (такие как тяжёлый арбалет) требуют для зарядки много времени, и могут стрелять только каждый второй раунд.

Независимо от ROF, многократные выстрелы при определении инициативы отыгрываются так же, как и другие многократные атаки. ROF каждого дальнего оружия указана в [Таблице 45](#) в Главе 6.

## Модификаторы способностей в дальнем бою

Модификаторы броска на атаку и повреждения за Силу всегда используются, когда атака проводится метательным оружием. Здесь сила руки персонажа является значительным фактором эффективности атаки.

При использовании лука, модификаторы броска на атаку и повреждение за Силу применяются только если у персонажа есть соответствующим образом подготовленный лук (смотрите Главу 6: Деньги и снаряжение). Персонажи никогда не получают бонусов за Силу при использовании арбалетов и подобных механических устройств.

Модификаторы броска на атаку за Ловкость применяются при совершении дальней атаки из ручного оружия. Так, персонаж добавляет модификатор за Ловкость при использовании лука, арбалета, или топора, но не когда он стреляет из требушета или другой осадной машины.

## Стрельба в рукопашной

Дальнее оружие в основном предназначено для атак на большое расстояние. В идеале, оно используется прежде чем оппоненты достигнут вашего строя. Однако идеальные ситуации чрезвычайно редки, и персонажи часто обнаруживают, что единственный эффективный способ атаковать – стрелять стрелами (или чем-то ещё) во врага, уже находящегося в рукопашном бою с их компаньонами. Будучи возможным, и конечно допустимым, это всё же рискованное предприятие.

При стрельбе в рукопашной, DM считает число фигур в непосредственной окрестности предполагаемой цели. Каждая средняя фигура считается как 1. Маленькие (S) фигуры считаются как 1/2, большие как 2, громадные как 4, и колоссальные как 6. Суммарное значение сравнивается со значением каждого персонажа или существа в районе цели. Используя это отношение, DM бросает кубик чтобы определить кто (или что) станет целью выстрела.

*Тарус Кровавое Сердце (размером с человека, или 1 очко) и Рат (тоже размером с человека, или 1 очко) сражаются с великаном (размер G, 6 очков), когда Тул стреляет из длинного лука в великана. Суммарное значение всех возможных целей 8 (6+1+1). Существует вероятность 1 к 8, что целью окажется Рат; вероятность 1 к 8, что попадут по Тарусу; и вероятность 6 к 8, что выстрелы попадут в великана. DM может бросить 8-гранный кубик для определения по кому попали, или он может привести отношения к процентным (75% чтобы попасть в великана, и т.д.) и бросить процентный кубик.*

## Прикрытие от дальнего огня

Один из лучших способов избежать попадания и ранения – спрятаться позади чего-либо – стены, дерева, угла здания, кучи булыжников, или чего попадётся. Профессиональные искатели приключений, желая чтобы это звучало героически, называют это прикрытием.

Прикрытие не особенно хорошо работает в рукопашной, так как препятствие одинаково мешает и обороняющемуся, и нападающему. Однако, это весьма эффективная тактика против дальнего огня.

Персонаж может воспользоваться двумя видами защиты. Первый – это *маскировка*, также называемая мягким укрытием. Персонаж, скрывающийся за группой кустов, замаскирован. Его можно увидеть, но с трудом, и нелегко определить его точное местоположение. Кусты не могут остановить стрелу, но они снижают вероятность попадания в персонажа. К другим видам маскировки относятся портьеры, гобелены, дым, туман, и растения.

Другой тип защиты – *укрытие*, иногда более точно называемый жёстким укрытием. Это, в соответствии с названием, что-то, позади чего может спрятаться персонаж, что остановит снаряд. К жёстким укрытиям относятся каменные стены, углы зданий, столы, двери, земляные насыпи, пни, и магические силовые стены.

Прикрытие помогает потенциальной цели, давая атакующему отрицательный модификатор к броску на атаку. Точный модификатор для маскировки или укрытия зависит от степени, с которой оно используется как убежище. Персонаж, стоящий за двух

футовой стеной – довольно заметная цель, особенно если сравнивать с персонажем, который лежит за этой стеной и осторожно выглядывает из-за неё. Таблица 59 перечисляет разные модификаторы для различных степеней укрытия и маскировки.

**Таблица 59:**

## **Модификаторы укрытия и маскировки**

Цель на:	Укрытие	Маскировка
25% скрыта	-2	-1
50% скрыта	-4	-2
75% скрыта	-7	-3
90% скрыта	-10	-4

Прикрытие также влияет на спасительные броски, предоставляя персонажу модификатор, указанный в Таблице 59, как бонус к спасительным броскам против заклятий наносящих физические повреждения (например, [огненный шар \(fireball\)](#), [молния \(lightning bolt\)](#), и т.д.).

Кроме того, персонаж находящийся в укрытии на 90% (или больше), переносит половину обычного повреждения при неудачном спасительном броске, и не получает повреждений при удачном. Это конечно подразумевает, что огненный шар, молния, или что-то, ударит в укрытие – человек присевший за каменной стеной будет защищён, если огненный шар взорвётся перед стеной, но не будет защищён укрытием, если взрыв произойдёт позади него, на его стороне стены.

## **Гранато-подобные снаряды**

В отличие от стандартных снарядов, которые нацелены на конкретное существо, гранато-подобные снаряды направляются на точку, будь то существо или место на земле. Когда объявляется атака, игрок обозначает, где он хочет чтобы приземлился снаряд. Это место становится целевой точкой и используется для определения направления и дистанции любого разброса.

Большая часть гранато-подобных снарядов является подвернувшимися под руку предметами или предметами первой необходимости – камни, фляги масла, пузырьки святой воды, или мензурки кислоты. В этом качестве эти предметы не делятся на группы в таблицах снаряжения по дальности, ROF, и повреждению. Расстояние, на которое можно бросить каждый из них варьируется с Силой персонажа и весом объекта.

Снаряд в пять фунтов или меньше можно бросить на 30 футов. Близкое расстояние -10 футов, среднее расстояние – 20 футов, и всё остальное – максимальное расстояние. У более тяжёлых предметов дальность ниже. Как точно далеко можно бросить объект определяет DM.

Исключительно тяжёлые предметы можно бросить только при условии, если персонаж сделает успешную проверку на гнуть прутья/поднимать ворота. Ни при каких обстоятельствах персонаж не сможет бросить предмет тяжелее, чем позволяет поднять его Сила. Так, DM может решить, что для персонажа не будет затруднительным швырнуть

полупустой рюкзак через десятифутовое ущелье, но персонажу потребуется сделать проверку, чтобы бросить орка по воздуху на десять футов в лица его оркских друзей.

Как только контейнер ударяется, он обычно немедленно разбивается. Однако, это не всегда так. Некоторые снаряды, такие как мягкие кожаные фляги или жёсткая посуда, особенно прочны. Если имеются сомнения по поводу того, разобьётся или нет брошенный объект, DM может потребовать сделать спасительный бросок предмета (эта информация есть в [DMG](#)), чтобы узнать разобьётся ли он или порвётся, оставляя повсюду своё содержимое.

[DMG](#) содержит информацию о том, как разрешать неминуемые ситуации, в которых гранато-подобные снаряды промахиваются по своим целям.

## Типы гранато-подобных снарядов

**Кислота** наносит особенно жестокие повреждения. Кроме возможности оставить рубцы (что остаётся за мастером), кислотное повреждение нельзя вылечить регенерацией. Его надо лечить обычными средствами. Поэтому она очень помогает против регенерирующих существ, таких как тролли. Кислота очень редка.

**Святая вода** действует на большинство форм неупокоенных и существ с Нижних Планов. Она не влияет на существа газообразной формы или неупокоенных без материальной формы.

Несвятая вода (по сути святая вода используемая злыми жрецами) действует на паладинов, существ, чьё предназначение защищать добро (lammasu, shedu, и т.д.), и существ с Верхних Планов.

Святая (или несвятая) вода влияет на существ как кислота, нанося нерегенерируемое повреждение, которое надо излечивать нормально.

**Масло** наносит повреждения только когда горит. Для этого обычно требуется процесс из двух шагов – сначала промочить цель горючим маслом, затем поджечь её. Поэтому для использования масла обычно требуется две успешные атаки.

Прямое попадание горящим маслом переходит в два раунда горения, наносящих 2d6 пунктов повреждения в первый раунд и 1d6 пунктов во второй раунд.

**Яд** обычно неэффективен в виде дальнего оружия. Большинство видов яда действуют только если было прямое попадание снаряда, и только если он попадает в разинутую пасть какому-то огромному существу. Контактные яды имеют своё нормальное воздействие при прямом попадании. DM обладает информацией об особых эффектах яда в DMG.

## Особые виды защиты

До сих пор, основной объём этой главы описывал способы атаки. Теперь пора переключиться на оборону. Существует несколько способов избежать получения повреждений. Два самых распространённых – *спасительный бросок* и *сопротивляемость магии*. Несколько менее распространённая, из за того что ограничена до священников и паладинов, способность *изгонять неупокоенных*.

### Парирование (дополнительное правило)

За одну минуту раунда боя, полагается что персонаж блокирует множество атак, и видит как блокируются многие его атаки. В обычном бою персонажи парируют удары всё время – нет нужды отделять каждое отражение.

Когда персонаж преднамеренно выбирает не парировать удары (например, волшебник исполняющий заклятье), его шанс получить удар возрастает. Поэтому выбирать парировать – не отдельная опция в игровых правилах AD&D.

В то же время предполагается, что персонажи в бою постоянно подвергают себя некоторому риску – пытаюсь в полной мере разглядеть цель или ища брешь в обороне для нанесения атаки. Тем не менее, бывают случаи когда это не является доводом. Иногда единственное чего хочет персонаж – избежать удара.

Для того, чтобы его было труднее ударить, персонаж может парировать – лишиться права всех действий за раунд – он не может атаковать, передвигаться, или исполнять заклятья. Это позволяет персонажу целиком сконцентрироваться на обороне. С этого момента все персонажи кроме воинов получают бонус к АС равный половине их уровня. Волшебник 6-го уровня получит бонус +3 к своему АС (снижающий его АС на 3). Воин получит бонус равный половине его уровня плюс один. Воин 6-го уровня получит бонус к АС +4.

Имейте в виду, что выгода не является совершенной круговой обороной, и она не эффективна против атак сзади или дальних атак. Она применяется только к персонажам, атакованным с фронта рукопашными атаками. Данная дополнительная оборона неэффективна против магических атак, и ничего не сделает, чтобы защитить персонажа от силы молнии или огненного шара, например.

### Спасительный бросок

*Спасительный бросок* – бросок кубика дающий шанс, пусть даже незначительный, что персонаж или существо найдёт какой-либо способ спасти себя от несомненного уничтожения (или хотя бы снизить повреждение успешной атаки).

Чаще всего спасительный бросок воспроизводит инстинктивное действие персонажа – бросится на землю когда огненный шар сжигает группу, очистить сознание когда начинается ментальное сражение, блокировать основной напор кислотной струи щитом. Конкретное действие не важно – мастера и игроки могут подумать о ярком и живописном описании того, почему спасительный бросок удался или нет. Описания событий происходящего момента улучшают эмоциональное восприятие игры.

## Как делать спасительные броски

Чтобы сделать спасительный бросок, персонаж бросает 20-гранный кубик (1d20). Результат должен быть равен или больше числа спасительного броска персонажа. Число, которое персонажу нужно выбросить, варьируется в зависимости от группы персонажа, его уровня, и от чего он пытается себя спасти. Значения спасительных бросков персонажей можно найти в Таблице 60.

Спасительные броски делаются в различных ситуациях: для атак включающих парализацию, отравление, или смертельную магию; окаменение или превращение; жезл, посох, или палочку; дыхательное оружие; и заклятья. Тип спасительного броска, который должен выбросить персонаж, определяется конкретным заклятьем, монстром, магическим предметом, или данной ситуацией.

Монстры также используют Таблицу 60. DM имеет особую информацию о спасительных бросках монстров.

Таблица 60: **Спасительные броски персонажей**

Класс и уровень опыта персонажа	Спасение от атаки				
	Paralyzation, Poison, or Death Magic	Rod, Staff, or Wand	Petrification or Polymorph*	Breath Weapon**	Spell***
	Парализация, Яд, или Смертельная магия	Жезл, Посох, или Палочка	Окаменение или Превращение*	Дыхательное оружие**	Заклятье***
<b>Жрецы</b>					
1-3	10	14	13	16	15
4-6	9	13	12	15	14
7-9	7	11	10	13	12
10-12	6	10	9	12	11
13-15	5	9	8	11	10
16-18	4	8	7	10	9
19+	2	6	5	8	7
<b>Мошеники</b>					
1-4	13	14	12	16	15
5-8	12	12	11	15	13
9-12	11	10	10	14	11
13-16	10	8	9	13	9
17-20	9	6	8	12	7
21+	8	4	7	11	5
<b>Воины</b>					
0	16	18	17	20	19
1-2	14	16	15	17	17
3-4	13	15	14	16	16
5-6	11	13	12	13	14
7-8	10	12	11	12	13
9-10	8	10	9	9	11
11-12	7	9	8	8	10
13-14	5	7	6	5	8
15-16	4	6	5	4	7
17+	3	5	4	4	6
<b>Волшебники</b>					
1-5	14	11	13	15	12
6-10	13	9	11	13	10
11-15	11	7	9	11	8
16-20	10	5	7	9	6
21+	8	3	5	7	4

\*Исключая атаки *Волшебной палочки превращения (polymorph wand)*.  
 \*\*Исключая атаки вызывающие окаменение или превращение.  
 \*\*\*Исключая те, для которых дан другой тип спасительного броска, такой как смерть, окаменение, превращение, и т.д.

## Приоритет спасительных бросков

Иногда тип спасительного броска требуемого ситуацией или предметом неясен, или подходящими кажутся больше категорий чем одна. По этой причине категории спасительных бросков в Таблице 60 перечислены в порядке важности, начиная с парализации, отравления, и смертельной магии, и оканчивая заклятьями.

Представьте, что Рат поражён лучом из *волшебной палочки превращения* (*wand of polymorphing*). Подойдёт спасительный бросок против палочек и спасительный бросок против превращения. Но Рат должен сделать спасительный бросок против палочек, потому что у этой категории приоритет выше, чем у превращения.

Категории спасительных бросков – это:

**Спасение от парализации, отравления, и смертельной магии:** Оно используется, когда персонаж подвергся воздействию парализующей атаки (независимо от источника), яда (любой силы), или определённым заклятьям и магическим предметам, которые в противном случае сразу убьют персонажа (как указано в их описании). Этот спасительный бросок также можно использовать в ситуациях, в которых нужна исключительная сила или физическая стойкость.

**Спасение от жезла, посоха, или волшебной палочки:** Как подразумевается названием, оно используется всякий раз, когда персонаж подвергается воздействию жезла, посоха, или волшебной палочки, учитывая что не вступает в действие спасение более высокой категории. Этот спасительный бросок иногда устанавливается для ситуаций, в которых персонаж сталкивается с магической атакой из необычного источника.

**Спасение от окаменения или превращения:** Оно используется каждый раз, когда персонаж окаменеет или превращается монстром, заклятьем, или магическим предметом (отличным от волшебной палочки). Его также можно использовать, когда персонаж должен выдержать какое-нибудь значительное физическое изменение всего тела.

**Спасение от дыхательного оружия:** Персонаж использует это спасение когда сталкивается с монстрами с дыхательным оружием, в частности с мощным выдохом дракона. Это спасение также можно использовать в ситуациях, где комбинация физической стойкости и Ловкости является критическим фактором для выживания.

**Спасение от заклятья:** Оно используется всегда, когда персонаж пытается противостоять воздействию магической атаки, либо со стороны заклинателя, либо магического предмета, в том случае если не задано другого типа спасительного броска. Это спасение также может использоваться для сопротивления атаке, не попадающей ни в какую классификацию.

## Добровольное не совершение спасительных бросков

Спасения не делается, если цель добровольно решает не противиться воздействию заклятья или особой атаки. Это так, даже если персонаж был одурачен по поводу природы заклятья. Когда персонаж объявляет, что он не противится силе заклятья, это заклятье (или что бы там ни было) срабатывает в полную силу.

Намерение не сопротивляться должно быть ясно сформулировано или предложено в результате хитрости, что неважно. Если персонаж атакован внезапно или застигнут врасплох, ему обычно разрешён спасительный бросок. ДМ может модифицировать этот спасительный бросок, делая шанс на успех меньше, если ситуация даёт на это право. Только в крайних случаях хитрости и мошенничества, незнающий персонаж может отказаться от спасительного броска.

## Проверки способностей как спасительные броски

Когда персонаж пытается избежать опасности используя одну из своих способностей, вместо спасительного броска можно использовать проверку способности.

Например, вор Рэгнар вломился в чей-то дом, и слышит грохочущий звук с потолка над ним. Он смотрит вверх и обнаруживает пятитонный блок потолка летящий прямо на него! У него должна быть быстрая реакция чтобы убраться с дороги, поэтому следует бросить проверку на Ловкость, чтобы узнать удалось ли ему избежать ловушки.

## Как модифицировать спасительные броски

Спасительные броски могут модифицироваться магическими предметами, особыми правилами, и специальными ситуациями. Эти модификаторы могут увеличивать или снижать шанс успешного спасительного броска.

Модификаторы, которые увеличивают шанс, даны в виде числа, перед которым стоит знак плюс. Модификаторы, затрудняющие достижение успеха, даны как число, перед которым стоит знак минус (-1, -2, и т.д.).

Модификаторы спасительных бросков влияют на бросок кубика, а не на требуемое значение спасительного броска. Так, если Делсеноре надо 11 для успешного спасительного броска против окаменения и у неё есть бонус +1, ей по-прежнему требуется выбросить 11 или выше, после учёта всех поправок (но бонус +1 будет прибавлен к её броску, поэтому фактически ей надо выбросить только 10, чтобы достигнуть значения спасительного броска 11).

**Высокие значения способности** для Ловкости и Мудрости иногда дают бонусы к спасительным броскам. Высокая Мудрость защищает от иллюзий, чар, и других ментальных атак. Ловкость, если достаточно большая, может дать персонажу чуть лучший шанс избежать эффектов огненных шаров, молний, тяжёлых валунов, и других атак, где может помочь проворность.

**Магические предметы** как плащи и кольца защиты дают бонусы к спасительному броску персонажа (это указано в описании предмета в DMG).

**Магическая броня** даёт бонус к спасительному броску только в том случае, где спасение происходит от чего-то физического, по природе магического или нет; магическая броня никогда не даст бонус к спасительному броску от газа (который она не может заблокировать), яда (который работает внутри), и заклятий являющихся ментальными по природе или не причиняющих физического повреждения.

Например, магическая броня не поможет спасительному броску персонажа против жала гигантского скорпиона, удушающего эффекта заклятья [вонючее облако \(stinking\)](#)

*cloud*), или эффекта трансформации заклятья *переволлотить другого (polymorph other)*. Магическая броня распространяет свои защитные силы на спасительные броски против струй или брызг кислоты, дезинтеграции, магического и обычного огня, заклятий наносящих повреждения, и падений (если в этом случае разрешён спасительный бросок). Другие ситуации должны рассматриваться мастером отдельно.

**Особые заклятья и магические предметы** имеют влияние, и положительное и отрицательное, на спасительные броски персонажа. Зачастую заклятья заставляют жертву делать спасение с пенальти, которое делает даже наиболее безобидное заклятье весьма опасным (особую информацию для заклятий можно найти в их описании, или, для магических предметов, в разделе магических предметов в DMG).

**Слабые яды** разносящих заразу существ, таких как гигантские сороконожки, хотя и опасны, но слабы и вряд ли приведут к смерти здорового человека. Чтобы воссоздать этот эффект в игре, для каждого подвергнутого этому яду разрешён бонус к спасительному броску. Информация есть у мастера.

**Непредвиденные обстоятельства** возникают всегда. Когда это случается, DM должен определить, имеют ли место модификаторы спасительных бросков. Как правило, модификаторы за ситуацию должны меняться в диапазоне от -4 до +4. Злой священник, атакованный в своём храме, вполне может иметь бонус +3 ко всем своим спасительным броскам, и -3 пенальти к его врагам. Мощное зло места может гарантировать этот модификатор.

## Сопротивление магии

Некоторые существа или предметы сильно сопротивляются воздействию магии (или передают такое сопротивление другим). Поэтому их труднее подвергнуть действию магической энергии, чем обычных существ или предметы.

Несколько редких существ являются крайне анти-магическими – магия скатывается с них как вода с гуся. Более распространены существа, особенно с Внешних Планов существования, которые живут в зачарованных или колдовских землях и наполнены мощной магической энергией. Эти существа питаются и дышат парами волшебства, и у них высокая выносливость против этой загадочной силы.

Сопротивление магии – врождённая способность – это значит, что обладающему ей не нужно делать ничего особенного, чтобы использовать её. Существу даже не надо знать об угрозе, чтобы сработало сопротивление магии. Такая сопротивляемость – часть существа или предмета, и не может быть отделена от него (существа, тем не менее, могут добровольно собственной волей снизить сопротивляемость магии).

Сопротивление магии также является индивидуальной способностью. Существо с сопротивляемостью магии *не может* наделить этой силой других, держа их руки или стоя посреди них. Только редчайшие создания и магические предметы имеют возможность дарить сопротивляемость магии другому.

Сопротивление магии даётся как число процентов. Чтобы у магического эффекта был хоть какой-нибудь шанс на успех, надо пересилить сопротивление магии. Цель (с сопротивляемостью магии) бросает процентный кубик. Если бросок выше, чем сопротивление магии этого существа, то заклятье имеет нормальный эффект. Если бросок

равен или меньше сопротивления магии этого существа, заклятье не несёт на существо абсолютно никакого эффекта.

## Эффекты сопротивления магии

Сопротивление магии позволяет существу игнорировать эффекты заклятий и силы, подобные заклятьям. Оно не защищает существо от атак магическим оружием или от природных сил, которые могут быть прямым или случайным результатом заклятья. Также оно не препятствует защищённому существу использовать собственные способности или исполнять заклятья и использовать магические предметы. Оно может быть эффективным против индивидуально направляемых заклятий и, в пределах, заклятий с областью воздействия.

Если бросок сопротивления магии не удаётся, и заклятье имеет обычный эффект, его цель может сделать все спасительные броски нормально разрешённые против заклятья.

## Когда применяется сопротивление магии

Сопротивление магии применяется только если успешное сотворение заклятья прямо влияет на существо или предмет с сопротивляемостью. Таким образом, сопротивление магии эффективно против заклятий [магического снаряда \(magic missile\)](#) (направляемого на существо или предмет) или [огненного шара \(fireball\)](#) (наносящего повреждения в области существа или предмета).

Сопротивление магии не эффективно против землетрясения, вызванного заклятьем. Хотя существо может пострадать или погибнуть, упав в расщелину, которую под его ногами открыло заклятье, магическая энергия была направлена в землю, а не на существо. Существа с сопротивляемостью к магии не имеют иммунитета к явлениям, которые происходят как последствия заклятий, только к прямой энергии созданной или высвобожденной заклятьем.

Обычно у игровых персонажей нет сопротивляемости магии (хотя они по-прежнему получают спасительные броски против магических заклятий и т.п.); эта способность остаётся в основном за особыми монстрами.

## Успешные броски на сопротивление магии

Успешная проверка на сопротивление магии может привести к четырём разным результатам, в зависимости от заклятья:

**Отдельно направляемые заклятья:** По определению, эти заклятья влияют только на одно существо, и только существо, являющееся целью, делает бросок на сопротивление магии (если оно есть). Если заклятье такого вида направлено на несколько целей, каждый делает бросок независимо от других (примером этого может быть заклятье [удержать персону \(hold person\)](#), направленное на четырёх существ, где каждое существо получает бросок на сопротивление магии, если оно им обладает).

Если бросок на сопротивление магии успешен, заклятье не влияет на это существо. Если заклятье было нацелено только на одно существо, заклятье полностью теряет силу и

исчезает. Если есть несколько целей, заклятье по-прежнему может подействовать на других, кто не сделает бросок на сопротивление магии.

**Заклятья с областью воздействия:** Эти заклятья не нацелены на одно существо, они нацелены на точку. Эффект заклятья касается всего в пределах установленного расстояния от этой точки. Успешный бросок на сопротивление магии позволяет существу игнорировать эффект заклятья. Несмотря на это, заклятье не исчезает и по-прежнему применяется ко всем другим в области воздействия.

**Заклятья привязанные к месту:** Эти заклятья работают непрерывно в отдельном месте или на отдельном существе, персонаже, или предмете. [Защита от зла \(Protection from evil\)](#) – один из примеров заклятий такого вида.

Сопротивление магии учитывается только если существо или предмет обнаруживается в том месте, где работает заклятье. Даже тогда сопротивление магии может не быть учтено – ничего не происходит, если заклятье не того вида, что влияют на персонажа. Так, заклятье [раздвинуть воду \(part water\)](#) не прекратится только потому, что рядом прошло не подверженное магии существо. Заклятье *защиты от зла*, которое могло повлиять на существо, будет чувствительным к сопротивлению магии.

Если DM определяет, что имеет место бросок на сопротивление магии, и бросок проходит успешно, привязанное к месту заклятье рушится (обычно с драматическим громом или клубами дыма).

**Постоянные заклятья:** Сопротивления магии недостаточно чтобы уничтожить постоянное заклятье. Вместо этого заклятье пропадает (по тем же правилам что и привязанные к месту заклятья) на время, пока существо с сопротивляемостью магии находится в области воздействия.

Так, существо с сопротивлением магии может пройти через постоянную стену силы, как если бы её не было. Однако стена вернётся к существованию, как только существо пройдёт сквозь неё (т.е. никто больше не сможет пройти).

## Изгнание неупокоенных

Одна важная, и потенциально спасительная, боевая способность доступная священникам и паладинам – способность изгонять неупокоенных. Это особая сила, даруемая божеством персонажа. Друиды *не могут* изгонять неупокоенных; жрецы особого вероисповедания могут по выбору мастера.

Божество проявляет часть своей мощи через жреца или паладина, ужасая зло, неупокоенных существ или стирая их из существования. Однако, так как сила должна проходить через смертный сосуд, успех обеспечен не всегда.

При встрече с неупокоенными жрец или паладин может попытаться изгнать существ (помните, что паладин изгоняет неупокоенных как если бы он был на два уровня ниже – паладин 5-го уровня в Таблице 61 использует столбец для 3-го уровня). Можно сделать только по одной попытке на персонажа за столкновение, но несколько разных персонажей могут делать попытки одновременно (с индивидуально определяемыми результатами).

### Таблица 61:

## Изгнание неупокоенных

Тип или Хит Дайс неупокоенного		Уровень жреца <sup>+</sup>											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Skeleton or 1 HD	Скелет или 1 HD	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*	Р*	Р*	Р*	Р*
Zombie	Зомби	13	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*	Р*	Р*	Р*
Ghoul or 2 HD	Гуль или 2 HD	16	13	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*	Р*	Р*
Shadow or 3-4 HD	Тень или 3-4 HD	19	16	13	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*	Р*
Wight or 5 HD	Тварь или 5 HD	20	19	16	13	10	7	4	И	И	Р	Р	Р*
Ghast	Ужас	--	20	19	16	13	10	7	4	И	И	Р	Р
Wraith or 6 HD	Привидение или 6 HD	--	--	20	19	16	13	10	7	4	И	И	Р
Mummy or 7 HD	Мумия или 7 HD	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4	И	И
Spectre or 8 HD	Спектр или 8 HD	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4	И
Vampire or 9 HD	Вампир или 9 HD	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4
Ghost or 10 HD	Призрак или 10 HD	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7
Lich or 11+ HD	Лич или 11+ HD	--	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10
Special**	Особый**	--	--	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13

\*Дополнительно изгоняются 2d4 существ этого типа.  
 \*\*К особым существам относятся уникальные неупокоенные, неупокоенные со свободной волей с Плана Негативной Жизненной Силы, некоторые Большие и Меньшие Силы, и неупокоенные населяющие Внешние Планы.

<sup>+</sup>Паладины изгоняют неупокоенных как жрецы на два уровня ниже.

Попытка изгнания считается за действие, требующее один раунд и проявляющееся в ход персонажа в порядке инициативы (поэтому неупокоенные могут начать действовать прежде чем персонаж изгонит их). Простого присутствия персонажа недостаточно – важен элемент драматизма с его стороны.

Важны речь и жесты, поэтому персонаж должен иметь свободные руки и быть способным говорить. Тем не менее, изгнание не похоже на исполнение заклятий и не прерывается, если персонаж атакован во время попытки.

Чтобы решить попытку изгнания, посмотрите в Таблицу 61. Найдите пересечение Хит Дайса или типа неупокоенных с уровнем персонажа (два уровня ниже для паладина). Если там стоит число, бросьте 1d20. Если выброшенное число равно или больше указанного, попытка успешна. Если стоит буква "И" ("Изгнан"), попытка автоматически успешна без броска кубика. Если дана буква "Р" ("Развеян"), изгнание уничтожает неупокоенных. Прочерк (--) означает, что жрец или паладин этого уровня не может изгнать этот вид неупокоенных. *Успешное изгнание или развеяние влияет на 2d6 неупокоенных. Если неупокоенные в смешанной группе, существа с более низким Хит Дайсом изгоняются первыми.*

Независимо от числа неуспокоенных, которых пытается изгнать персонаж в данный раунд, бросается только один кубик. Для каждого вида неуспокоенного результат определяется отдельно.

Например Горус, жрец 7-го уровня, и его партия атакованы двумя скелетами, ведомыми тварью и спектром. Сделана попытка изгнания, её результат 12.

Игрок Горуса определяет из таблицы результат для всех видов неуспокоенных, для всех троих *используя один и тот же бросок – 12*. Скелеты уничтожены (как Горус и предполагал). Тварь изгнана (было нужно 4 или лучше) и бежит. Спектр, однако, продолжает бесстрашно приближаться (так как для изгнания спектра было нужно 16).

Изгнанные неуспокоенные, удерживаемые приказами других (скелеты, например), просто отступают и позволяют персонажу и тем кто с ним пройти или выполнить свои действия.

Неуспокоенные со свободной волей пытаются скрыться с места присутствия изгоняющего персонажа, пропасть из поля его вида. Если они не могут скрыться, то кружат на расстоянии, не ближе чем на 10 к персонажу, если он продолжает поддерживать изгнание (дальнейших бросков не требуется).

Если персонаж заставляет неуспокоенного со свободной волей подойти ближе чем на десять футов (например зажимая его в угол), изгнание сломано и неуспокоенный атакует нормально.

## Злые жрецы и неуспокоенные

Полагается, что злые жрецы находятся в одной команде с неуспокоенными существами, или хотя бы разделяют свои цели и задачи. Следовательно, у них нет способности изгонять неуспокоенных. Вместо этого они могут попробовать командовать этими существами.

Это решается также, как и попытка изгнания. Можно командовать максимум 12 неуспокоенными. Результат "И" означает, что неуспокоенный автоматически подчиняется злому жрецу, когда "Р" означает что неуспокоенный становится полностью подвластным ему. Они следуют их приказам (с максимальными своими способностями и пониманием) пока не будут изгнаны, подчинены, или уничтожены другим.

У злых жрецов также есть способность влиять на паладинов, изгоняя их как если бы они были неуспокоенными. Несмотря на это, так как живой дух паладина намного труднее подавить и сокрушить, паладинов изгнать намного сложнее.

Злой жрец пытающийся изгнать паладина делает это, как если бы он был на три уровня ниже чем есть. Так, злой жрец 7-го уровня будет изгонять паладинов по колонке 4-го уровня. У него будет только несущественный шанс изгнать паладина 7-го уровня (7 HD) и он вообще не сможет изгнать паладина 8-го уровня (используя уровень паладина как HD изгоняемого). Все значения "Р" против паладинов трактуются как результаты "И".

## Ранение и смерть

Иногда никакая удача, навык, способность, или сопротивляемость различным атакам не может предотвратить персонажа от получения вреда. Жизнь в поисках приключений несёт с собой неизбежные опасности. Раньше или позже персонаж получит ранение.

Чтобы позволить персонажам быть героичными (и для простоты игры), в игре AD&D повреждение рассчитывается абстрактно. У всех персонажей есть число хит поинтов. Чем больше хит поинтов у существа, тем труднее его одолеть.

Повреждение вычитается из числа хит поинтов персонажа (или существа). Если один из игровых персонажей ударит людоеда в район головы на 8 очков повреждения, эти 8 очков вычитаются из суммы хит поинтов людоеда. Повреждение не относится к голове, и не делится на разные части тела.

Потерянные хит поинты накапливаются, пока персонаж не умирает или не получает шанс вылечить свои раны.

*Квелл Прекрасный с 16-ю хит поинтами ранен орком, который нанёс 3 пункта повреждения. Пятнадцать минут спустя Квелл налетел на страшилу (bugbear), который причинил 7 пунктов повреждения. Квелл получил 10 очков повреждения. Эти 10 пунктов повреждения останутся, пока Квелл не вылечится, либо естественными средствами, либо магически.*

## Раны

Когда персонаж бьёт монстра, или наоборот, жертва претерпевает повреждение. Количество повреждения зависит от оружия и способа атаки. В [Таблице 44](#) Главы 6 всё оружие распределено по количеству наносимого повреждения по маленьким, средним, и большим целям. Оно даётся как диапазон броска (1d8, 2d6, и т.д.)

Каждый раз когда засчитывается удар, бросаются соответствующие кубики и повреждение вычитается из текущего значения хит поинтов жертвы. Орк атакующий мечом, к примеру, наносит повреждение в зависимости от информации, данной для типа используемого им меча. Тролль, который сначала кусает, а потом бьёт одной своей когтистой рукой, наносит 2d6 поинтов повреждения своим укусом и 1d4+4 поинта своими когтями (DM получает эту информацию из приложения *Monstrous Manual*).

Иногда повреждение указано как диапазон броска с бонусом +1 или больше. Хороший пример – атака когтями тролля выше. Этот бонус может возникнуть из-за высокой Силы, магического оружия, или настоящей свирепости атаки существа. Бонус прибавляется к любому числу, получаемому броском кубика, обеспечивая нанесение определённого минимального количества повреждения. Аналогично, также могут применяться штрафы, но ни одна успешная атака не может дать меньше 1 пункта повреждения.

Иногда в атаке присутствует и бросок кубика и множитель повреждения. Чтобы определить сколько нанесено повреждения, выброшенное на кубиках число умножается на множитель. В основном это происходит при попытках нанесения ударов в спину. В случаях когда повреждение умножается, умножается только базовое повреждение,

наносимое оружием. Бонусы за Силу или магию не умножаются; они прибавляются после умножения выброшенного повреждения.

## Особые виды повреждения

Получить удар от оружия или монстра – не единственный способ, которым персонаж может пораниться. В действительности мир полон опасностей для бедных, беспомощных игровых персонажей, опасностей, которые ДМ с ликованием может временами преподносить им. Некоторые из наиболее неприятных видов повреждения описаны ниже.

### Падение

Игровые персонажи имеют удивительную (и по мнению мастера очень забавную) тенденцию падать с вещей, обычно с большой высоты и почти всегда на жёсткую поверхность. Хотя падение безвредно, внезапная остановка в конце чревата причинением повреждения.

Когда персонаж падает, он подвергается 1d6 пунктам повреждения за каждые 10 футов полёта, до максимума в 20d6 (что для игровых целей считается предельной скоростью).

Этот метод прост, и он предоставляет весь необходимый игре реализм. Это не научный расчёт ускорения падения, а конкретней предельной скорости, массы, силы удара, и т.д. падающего тела.

Дело в том, что физические законы могут описать точное движение тела, когда оно падает в пространстве, но относительно мало известно об эффектах удара. Высота падения не является единственным определяющим параметром в том, как серьёзно пострадает персона. Другие параметры могут включать эластичность падающего тела и земли, угол удара, волну шока в упавшем теле, слепую удачу, и многое другое.

Фактически люди падали с больших высот и выживали, хотя весьма редко. Нынешний обладатель рекорда, Весна Вулович, выжила после падения с высоты 33,330 футов в 1972 году, хотя она была серьёзно изувечена. Сержант авиации Николас С. Алкемэйд пролетел 18,000 футов – почти 3.5 мили – без парашюта и приземлился без повреждений!

Смысл всего этого – бросить кубики, как сказано выше, и не думать слишком много о науке.

### Парализация

Персонаж или существо под действием парализации становится абсолютно недвижимым на время действия эффекта заклятья. Жертва может дышать, думать, видеть, и слышать, но она не может говорить или хоть как-то двигаться. Связные мысли, необходимые чтобы задействовать магические предметы или врождённые силы, по-прежнему возможны.

Паралич влияет только на общие двигательные функции тела и не является окончательным уничтожителем могучих существ. Однако, он может оказаться весьма действенным против летающих существ.

*Искатели приключений столкнулись с бехолдером, жутким существом с магическими силами, исходящими из множества его глаз.*

*После нескольких раундов боя жрец партии исполняет заклятье удержать монстра, парализуя существо. Парализованный бехолдер по-прежнему может использовать подобную заклятьям силу своих глаз и может передвигаться (так как он левитирует силой своей воли). Но, с другой стороны, он не может двигать стебли своих глаз для наводки. Так как все его глаза были вероятнее всего направлены вперёд на момент парализации, искатели приключений догадливо рассыпаются в кольцо вокруг существа. Чтобы атаковать одного или двух из них своими силами, бехолдер должен повернуться спиной к остальным.*

## Выкачивание жизненной силы

Это свойство могучих непокоенных (и других весьма неприятных монстров). Выкачивание жизненной силы – чрезвычайно ужасная сила, так как оно приводит к потере одного или больше уровней опыта!

Когда персонаж получает удар от выкачивающего жизненную силу существа, он несёт обычные повреждения от атаки. В добавок, персонаж теряет один или больше уровней (и следовательно, Хит Дайсы и хит поинты). За каждый потерянный уровень, бросьте Хит Дайс, соответствующий классу персонажа, и вычтите это число из суммы хит поинтов персонажа (если он есть, вычтите также бонус за Здоровье). Если потерянный уровень был таким, за который персонаж получал установленное число хит поинтов, а не выброшенное на кубике, вычтите соответствующее число хит поинтов. Полученное число хит поинтов теперь составляет максимум персонажа (т.е., хит поинты потерянные в результате выкачивания жизненной силы не берутся как повреждение, а теряются перманентно).

Очки опыта персонажа падают до середины между минимумом, необходимым для его нового (после выкачивания) уровня, и минимумом, нужным для следующего уровня над его новым уровнем.

Мульти-классовые персонажи теряют сначала свой самый высокий уровень. Если два уровня равны, первым пропадает требующий большее число очков опыта.

Все силы и способности, включая заклятья, приобретённые игровым персонажем благодаря его бывшему уровню немедленно пропадают. Персонаж должен мгновенно забыть все заклятья, которые выходят за рамки допустимые его новым уровнем. В добавок, волшебник теряет всё понимание заклятий в его книгах, которые выше того уровня, что он теперь может исполнить. По достижении своего прежнего уровня, заклинатель должен сделать новые броски чтобы определить, сможет ли он выучить заново заклятье, независимо от того, что он знал его раньше.

Если персонаж выкачан до 0-го уровня но по-прежнему сохраняет хит поинты (т.е. остаётся жив), карьера искателя приключений этого персонажа закончена. Он не может вернуть уровни, и утратил все выгоды класса персонажей. Искатель приключений стал обычной персоной. Можно использовать заклятье [восстановление \(restoration\)](#) или

желание (wish) чтобы позволить персонажу вернуться к жизни искателя приключений. Если персонаж 0-го уровня подвергается ещё одному выкачиванию жизненной силы, он немедленно умирает, независимо от числа оставшихся хит поинтов.

Если персонаж выкачан ниже 0-го уровня (и, таким образом, сражён неупокоенным), он возвращается как неупокоенный того же типа, что и его убийца, за период в 2d4 дня. Новый восставший неупокоенный обладает теми же возможностями класса, которые у него были в нормальной жизни, но только с половиной того опыта, что был у него в начале столкновения с неупокоенным, сразившим его.

Новый неупокоенный автоматически становится NPC! Его намерения и стремления совершенно противоположны тем, которых он придерживался ранее. Он владеет великой ненавистью и презрением к своим бывшим коллегам, слабакам, которые подвели его в трудный момент. Безусловно, одним из его главных стремлений может быть уничтожить своих бывших компаньонов или причинить им как можно больше страданий.

Более того, новый неупокоенный NPC находится под полным контролем неупокоенного, сразившего его. Если этот хозяин сражён, его неупокоенные миньоны получают один уровень за каждый уровень, который они выкачивают из жертв, пока они не достигнут максимума Хит Дайсов для своего вида. По достижении полного числа Хит Дайсов, эти неупокоенные способны приобретать своих собственных миньонов (поражая персонажей).

Определённые действия части других игровых персонажей могут не дать выкачанному товарищу стать неупокоенным. Необходимые шаги могут различаться для каждого вида неупокоенных, они рассказаны в описании монстров в приложении *Monstrous Manual*.

## Отравление

Это слишком часто встречающаяся игровым персонажам опасность. Укусы, жала, смертельные яды, отравленные вина, и плохая пища ожидает персонажей в руках злобных колдунов, злых убийц, ужасных монстров, и несведущих держателей гостиниц. Пауки, змеи, сороконожки, скорпионы, вайверны (wuyvern) и некоторые гигантские лягушки – все несут яд, смертельный для персонажей. Мудрые PC быстро учатся уважать и бояться таких существ.

Сила различных ядов меняется в широких пределах и часто переоценивается. Укус ужасного паука чёрная вдова убивает жертву в Соединённых Штатах только раз в два года. Только около 2% укусов гремучей змеи оказываются смертельными.

С другой стороны, существуют природные яды со значительной летальностью. Чаще всего, его надо ввести в кровь укусом или жалом. Другие яды эффективны только если их проглотить; наёмные убийцы предпочитают добавлять их в пищу. Намного более смертельная разновидность, всё же, контактный яд, которому надо только дотронуться до кожи для проявления эффекта.

Парализующие яды оставляют персонажа без возможности двигаться на 2d6 часов. Его тело становится мягким, мешая другим передвигать его. Персонаж не получает других болезненных эффектов от яда, но его состояние может привести к порядочным проблемам для его компаньонов.

Ослабляющие яды отнимают силу у персонажа на 1d3 дня. Все значения способностей персонажа на это время уменьшаются вполнину. Все соответствующие поправки к броскам на атаку, повреждению, Классу Брони, и т.д., от сниженных значений способностей действуют в течение болезни. Более того, персонаж передвигается с половиной нормальной скорости передвижения. Наконец, персонажа нельзя вылечить естественными или магическими средствами, пока не будет нейтрализован яд или не закончится время действия ослабления.

### Обращение с жертвами яда

К счастью, есть много способов обращения с отравленным персонажем. Существует несколько заклятий, которые либо замедляют время начала действия, позволяя персонажу получить шанс на дальнейшее лечение, или полностью нейтрализовать яд. Однако, исцеляющие заклятья (включая лечение (heal)) не останавливают прогресс яда, а нейтрализовать яд (neutralize poison) не восстанавливает уже потерянные хит поинты из-за действия яда. Вдобавок, персонаж с умением знахарство может предпринять ряд действий чтобы снизить опасность, представляемую отравлением игровым персонажам.

## Лечение

Как только персонаж будет ранен, его игрок естественно захочет его вылечить. Персонажи могут лечиться естественными или магическими средствами. Естественное лечение проходит медленно, но оно доступно всем персонажам, независимо от класса. Магическое лечение может быть, а может и не быть доступно, в зависимости от присутствия (или отсутствия) заклинателей и магических устройств.

Единственный предел количества повреждения, которое персонаж может восстановить путём лечения, это полное число хит поинтов персонажа. Персонаж не может превысить этот предел, пока он не приобретёт новый уровень, после чего ещё один Хит Дайс (или заданное число хит поинтов) прибавится к его сумме. Лечение не может восстановить больше хит поинтов персонажу, чем его максимальное полное значение.

### Естественное лечение

Персонажи лечатся естественным образом со скоростью 1 хит поинт за день отдыха. Отдых определяется как низкая активность – ничего более напряжённого чем езда на лошади или путешествие из одного места в другое. Бои, бег в страхе, поднятие тяжёлого валуна, или любая другая физическая активность мешает отдыху, так как даёт нагрузку на старые раны и даже может открыть их.

Если персонаж получает полный постельный отдых (ничего не делая весь день), он может восстановить 3 хит поинта за день. За каждую полную неделю постельного режима, персонаж может добавить любой бонус за Здоровье, который у него может быть, к базовым 21 хит поинту (3 поинта за день), восстановленным им за прошедшую неделю.

В обоих случаях выше полагалось, что персонаж получает достаточно пищи, воды, и сна. Если чего-то не хватает, персонаж не восстанавливает хит поинтов за этот день.

## Магическое лечение

Лечащие заклятья, снадобья, и магические устройства могут значительно ускорить процесс лечения. Особенности таких магических методов лечения описаны в этой книге и в DMG (для магических предметов). При использовании этих методов раны моментально затягиваются и восстанавливается бодрость. Эффекты происходят немедленно.

Магическое лечение особенно полезно в бою или при подготовке к тяжёлому столкновению. Помните, однако, что оппоненты персонажей также могут иметь доступ к магическому лечению как и игровые персонажи – злой верховный жрец скорее всего несёт лечащие заклятья, чтобы налагать их на собственных последователей и охрану. Лечение само по себе не является актом добра или зла.

Помните, что ни при каких обстоятельствах персонаж не может быть вылечен на пункт больше, чем его настоящее полное число хит пунктов. Например, пусть у персонажа 30 хит пунктов, но он понёс в бою 2 пункта повреждения. Немного спустя, он получает ещё очко повреждения, приводящее его текущую сумму хит пунктов к 27. Заклинатель не может восстановить ему больше 3-х хит пунктов, независимо от используемого метода лечения. Все лишние пункты пропадают.

## Умения знахарства и лечения

Персонажи также могут получать небольшие выгоды в лечении от обученных искусству [знахарства](#) и [лечения](#). Эти способности описаны в Главе 5.

## Смерть персонажа

Когда персонаж достигает 0 хит пунктов, он сражён. Персонаж немедленно умирает и не способен что либо делать, если только какой-нибудь магический эффект не вступит в приоритет.

## Смерть от отравления

Яд немного усложняет эту ситуацию. Персонаж, умерший в результате отравления ядом, может по-прежнему иметь активный яд в своей системе.

Яды остаются эффективными на 2d6 часов после смерти жертвы. Если персонаж будет поднят в этот период, потребуется найти какой-нибудь метод чтобы нейтрализовать яд прежде чем персонаж вернётся к жизни. Если этого не сделать, тогда после того как персонаж бросит проверку на выживание при воскрешении, как описано в "[Поднятии умершего](#)" ниже в этой главе (и предполагая что бросок успешен), он должен будет немедленно сделать успешный спасительный бросок против яда или пострадать от яда в своём теле, по обычным правилам. Это может лишь навредить одним персонажам, но это может убить других персонажей через секунду после того, как они восстали!

## Смерть от тяжёлого повреждения

Вдобавок к смерти, когда хит пункты достигают 0, персонаж также подвергается опасности внезапно умереть, когда он переносит большое количество повреждения.

Персонаж, получивший 50 или больше пунктов повреждения от одной атаки, должен сделать успешный бросок против смерти, или он умрёт.

Это применяется только если повреждение было нанесено одной атакой. Многократные атаки, дающие в сумме 50 пунктов за один раунд, не требуют спасительного броска.

Например, персонаж должен будет сделать проверку, если дракон дыхнёт на него на 72 пункта повреждения. Ему не придётся этого делать, если восемь орков побили его в сумме на 53 пункта повреждения в этот раунд.

Если спасительный бросок успешен, персонаж остаётся жив (если, конечно, потеря 50 хит поинтов не снизит его хит поинты до 0 или ниже).

Тем не менее, персонажа можно будет поднять обычными способами.

## Неизбежная смерть

Бывают случаи, когда смерти нельзя избежать, неважно сколько хит поинтов есть у персонажа. Персонаж может быть заперт в комнате без выхода, с 50-тонным потолком падающим, чтобы сокрушить его. Он может попасть в коробку-ловушку полностью наполненную кислотой. Эти примеры являются крайними (и крайне скверными), но они могут встретиться в мире фэнтэзи.

## Поднятие умершего

Исцеляющие и лечащие заклятья не имеют эффекта на мёртвом персонаже – его можно вернуть к жизни только заклятьями [поднять мёртвого \(raise dead\)](#) или [воскрешение \(resurrection\)](#) (или устройством, которое выполняет одно из этих заклятий). Каждый раз, когда персонаж возвращается к жизни, игрок должен сделать бросок на выживание при воскрешении, базирующийся на его текущем Здоровье (смотрите [Таблицу 3](#)). Если бросок кубика удачен (т.е., игрок выбрасывает значение меньше или равное процентному значению выживания при воскрешении), персонаж вернулся к жизни в состоянии, указанном заклятьем или устройством.

Таким образом восстановленный к жизни персонаж перманентно снижает значение своего Здоровья на 1 пункт. Это может повлиять на ранее заработанные хит поинты. Если бонус персонажа за Здоровье уменьшится, сумма хит поинтов персонажа снизится на соответствующее число хит поинтов (количество хит поинтов, потерянных вместе с бонусом умножается на число уровней, для которых персонаж получал дополнительные хит поинты за этот бонус). Когда Здоровье персонажа упадёт до 0, его нельзя будет больше поднять. Он навсегда выводится из игры.