

Basic Fantasy

Role-Playing Game



ОСНОВИ ДЛЯ ПОЧАТКІВЦІВ

(Beginners Essentials)

Copyright © 2011-2014, 2017, 2019 by Tom Hoyt

Basic Fantasy RPG Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman

Усі права захищено

Розповсюдження згідно умов Open Game License version 1.0a

Реліз 12

Україномовний реліз 3

www.basicfantasy.org

Учасники проекту

Коректура: Barry Gergel, GreatTheAlfred, James Lemon, Matthew Ozor, Pytheas

Ілюстрації та переклад: Zaozabob

ВСТУП

«Основи для початківців» (*Beginner's Essentials*) містить усю необхідну інформацію для гравців-новачків, за допомогою якої вони зможуть швидко створити персонажів 1 рівня та взяти участь у настільній рольовій грі Basic Fantasy. В цей буклет не включені правила по проведенню пригод і кампаній. Для такої цілі Ігровому Майстру знадобиться «Книга правил» для Basic Fantasy (**Basic Fantasy Role-Playing Game Core Rules**), яка вміщує повноцінні правила гри. «Книгу правил» можна безкоштовно звантажити на basicfantasy.org. Коли персонажі досягнуть 2 рівня, їм також знадобиться копія «Книги Правил» для продовження гри. Окрім цього, досить корисним буде доповнення **Basic Fantasy RPG Charts and Tables**, яке також можна безкоштовно звантажити з вебсайту Basic Fantasy.

ЗМІСТ

Створення персонажа.....	1
Спорядження.....	4
Бій.....	6
Заклинання.....	9

СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА

Спершу, тобі знадобиться олівець, ігрові кубики, та щось, де ти будеш записувати інформацію про свого персонажа. Це може бути чистий аркуш звичайного паперу або бланк персонажа, створений спеціально для Basic Fantasy RPG. З вебсайту Basic Fantasy можна звантажити й роздрукувати різні варіанти бланків персонажа. Для новачків хорошою відправною точкою послужить *Basic Fantasy RPG Standard Character Record Sheet* Кріса Ганермана.

Етапи створення персонажа

1. Для визначення показника кожної характеристики кинь 3к6.
2. Запиши бонус/штраф кожної характеристики.
3. Обери расу й запиши її уміння.
4. Обери клас та запиши його уміння.
5. Відзнач кількість пунктів досвіду, необхідну для підвищення рівня.
6. Що визначити свої пункти здоров'я, кинь Кубик Здоров'я свого класу й додай до числа, що випало, свій бонус/штраф Статури.
7. Запиши свій бонус атаки +1. (Усі персонажі 1 рівня мають бонус атаки +1).
8. Запиши значення твоїх спроб рятунку (коригуючи їх в залежності від расових бонусів/штрафів).
9. Визнач свій початковий капітал (3к6 x 10 золотих монет).
10. Купи спорядження (зверни увагу на обмеження твого класу що до зброї та броні).
11. Запиши свій Клас Обладунку, додаючи свій бонус/штраф Спритності.
12. Вигадай ім'я та передісторію свого персонажа.

Характеристики (3к6)

Характеристика	Бонуси
Сила (СИЛ)	<ul style="list-style-type: none"> До кидків атаки ближньою зброєю. До кидків ушкоджень під час користування ближньою чи метальною зброєю (включаючи пращі)
Спритність (СПР)	<ul style="list-style-type: none"> До кидків атаки далекобійною зброєю (луки, арбалети, металні сокири) До Класу Обладунку (КО) До кидків ініціативи
Статура (СТА)	<ul style="list-style-type: none"> Додається до кожного кидка Кубика Здоров'я До спроб рятунку від Отрути
Інтелект (ІНТ)	<ul style="list-style-type: none"> Кількість мов, які знає персонаж До спроб рятунку від Ілюзій Стає у нагоді при запам'ятовуванні заклинань та дослідженні
Мудрість (МДР)	<ul style="list-style-type: none"> До деяких спроб рятунку від магічних атак
Харизма (ХАР)	<ul style="list-style-type: none"> До кидків реакції Число найманців, яких може найняти персонаж

Характеристики: Бонуси / штрафи

Показник характеристики	Бонус / штраф
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3



Раси для персонажів

Дверг

Вимоги до характеристик	СТА 9 або вища, ХАР 17 або нижча
Класи	Боець, Жрець, Крадій
Кубик Здоров'я	Будь-який
Зброя	Велику зброю мусить тримати обома руками. Жодні 2-ручні мечі, алебарди, чи довгі луки.
Уміння	<ul style="list-style-type: none"> Темний зір (в межах 18 м) Помічає новостворені споруди, зсувні стіни, похилі проходи, та пастки при випаданні «1-2» на к6
Бонуси до спроб рятунку	<ul style="list-style-type: none"> +4 від Променя Смерті або Отрути +4 від Чарівних Паличок +4 від Паралічу або Закам'яніння +3 від Подиху Дракона +4 від Заклинань
Мови	<ul style="list-style-type: none"> Двергська, Спільна +1 за кожну одиницю бонусу ІНТ
Стислий опис	Середній зріст 120 см, щільна комплекція, тривалість життя 300-400 років. Густе волосся й борода.

Ельф

Вимоги до характеристик	ІНТ 9 або вищий, СТА 17 або нижча
Класи	Будь-який одиничний клас, а також Боець/Чарівник та Крадій/Чарівник
Кубик Здоров'я	Максимум к6
Зброя	Велику зброю мусить тримати обома руками.
Уміння	<ul style="list-style-type: none"> Темний зір (в межах 18 м) Помічає потаємні двері («1-2» на 1к6; «1» на 1к6 якщо погляд неухвально) Має імунітет до паралітичних атак упирів. -1 до діапазону несподіванки при захопленні зненацька (див. далі Несподіванка)
Бонуси до спроб рятунку	<ul style="list-style-type: none"> +2 від Чарівних Паличок +1 від Паралічу або Закам'яніння +2 від Заклинань
Мови	<ul style="list-style-type: none"> Ельфійська, Спільна +1 за кожну одиницю бонусу ІНТ
Стислий опис	Зазвичай 150 см зростом, худорляві, вага 60 кг. Тривалість життя понад 1200 років. Бліда шкіра, темне волосся, гострі вуха, на тілі майже немає волосся.

Людина

Вимоги до характеристик	Жодних вимог до характеристик
Класи	Будь-який
Кубик Здоров'я	Будь-який
Зброя	Велику зброю мусить тримати обома руками.
Уміння	+10% до усіх здобутих пунктів досвіду
Бонуси до спроб рятунку	Немає
Мови	<ul style="list-style-type: none"> Спільна +1 за кожну одиницю бонусу ІНТ
Стислий опис	Звичайний представник має зріст 180 см, вагу 80 кг, і живе близько 75 років.

Малорослик

Вимоги до характеристик	СПР 9 або вища, СИЛ 17 або нижча
Класи	Боець, Жрець, Крадій
Кубик Здоров'я	Максимум к6
Зброя	Велику зброю мусить тримати обома руками. Не може використовувати велику зброю.
Уміння	<ul style="list-style-type: none"> Бонус +1 до атак далекобійною зброєю Коли нападник, більший від людини, атакує малорослика в ближньому бою, малорослик отримує +2 до КО +1 до кидків кубика ініціативи Переховування (10% шанс бути поміченим на відкритій місцині, 30% шанс бути поміченим у приміщенні)
Бонуси до спроб рятунку	<ul style="list-style-type: none"> +4 від Променя Смерті або Отрути +4 від Чарівних Паличок +4 від Паралічу або Закам'яніння +3 від Подиху Дракона +4 від Заклинань
Мови	<ul style="list-style-type: none"> Малоросликів, Спільна +1 за кожну одиницю бонусу ІНТ
Стислий опис	Середній зріст 90 см, вага 30 кг, кучеряве волосся, без борода й вусів, тривалість життя близько 100 років.

Додаткові мови

Ігровий Майстер може мати список мов, які використовуються в його кампанії. Гравці не зобов'язані обирати додаткові мови при створенні персонажів. Вони можуть зробити це і пізніше.

Класи для персонажів

Боець

Основа вимога	СИЛ (повинна бути 9+)
Кубик Здоров'я	к8
Зброя	Будь-яка
Обладунки	Будь-які, може використовувати щити
ПД для 2 рівня	2000
Заклинання	Жодних
Уміння	Жодних
Спроби рятунку на 1 рівні	<ul style="list-style-type: none"> • Промінь смерті або Отрута: 12 • Чарівні Палички: 13 • Параліч або Закам'яніння: 14 • Подих Дракона: 15 • Заклинання: 17

Жрець

Основа вимога	МДР (повинна бути 9+)
Кубик Здоров'я	к6
Зброя	Виключно дробильна зброя (бойовий молот, булава, кий, молот, бойова палиця, праща)
Обладунки	Будь-які, може використовувати щити
ПД для 2 рівня	1500
Заклинання	На 1 рівні жодних
Уміння	Вигнання нечисті (див. нижче)
Спроби рятунку на 1 рівні	<ul style="list-style-type: none"> • Промінь Смерті або Отрута: 11 • Чарівні Палички: 12 • Параліч або Закам'яніння: 14 • Подих Дракона: 16 • Заклинання: 15

Вигнання нечисті

Жерці здатні *Виганяти нечисть* та полохати невмирущих чудовиськ силою власної віри. Жрець розмахує своїм святим символом та благає про допомогу свого божественного покровителя. Гравець кидає 1к20 та повідомляє Майстрові результат.



Крадій

Основа вимога	СПР (повинна бути 9+)
Кубик Здоров'я	к4
Зброя	Будь-яка
Обладунки	Шкіряний, жодні щити
ПД для 2 рівня	1250
Заклинання	Жодних
Уміння	<ul style="list-style-type: none"> • Непомітна атака (див. нижче) • Див. нижче таблицю Уміння Крадія
Спроби рятунку на 1 рівні	<ul style="list-style-type: none"> • Промінь смерті або Отрут: 13 • Чарівні Палички: 14 • Параліч або Закам'яніння: 13 • Подих Дракона: 16 • Заклинання: 15

Непомітна атака

- Бонус атаки +4; наносить подвійні ушкодження при успіху. Атака мусить бути здійснена ззаду (може потребувати кидка для Беззвучного пересування або Переховування).
- Не дозволяється виконати на одного й того самого опонента в тому ж бою.
- Дозволяється здійснювати голіруч або тупим кінцем зброї (бонус атаки +0 та наносить стандартні ушкодження). В обох випадках ушкодження не будуть летальними.

Уміння Крадія 1 рівня

Відкривання замків	25%	Лазіння по стінах	80%
Знешкодження пасток	20%	Переховування*	10%
Кишенькова крадіжка	30%	Підслуховування	30%
Беззвучне пересування	25%		

*Малоросликам слід натомість використовувати уміння Малоросликів переховуватись, яке дає їм 10% шанс бути поміченими у лісистій місцині та 30% у інших місцях.

Чарівник

Основа вимога	ІНТ (повинен бути 9+)
Кубик Здоров'я	к4
Зброя	Кийок, кинджал, ціпок
Обладунки	Жодних
ПД для 2 рівня	2500
Заклинання	1 заклинання 1 рівня (див. Заклинання)
Уміння	Жодних
Спроби рятунку на 1 рівні	<ul style="list-style-type: none"> • Промінь Смерті або Отрута: 13 • Чарівні Палички: 14 • Параліч або Закам'яніння: 13 • Подих Дракона: 16 • Заклинання: 15

ОСНОВИ ДЛЯ ПОЧАТКІВЦІВ

СПОРЯДЖЕННЯ

Грошова цінність монет

1 платинова монета (пп)	=	5 золотих монет (зм)
1 золота монета (зм)	=	10 срібних монет (см)
1 електрумна монета (ем)	=	5 срібних монет (см)
1 срібна монета (см)	=	10 мідних монет (мм)

Поширене спорядження

Предмет	Ціна	Вага
Абордажний гак	2 зм	2 кг
Бурдюк	1 зм	1 кг
Вузечка та вудила	15 см	1.5 кг
Дзеркальце, металеве	7 зм	**
Драбина, 3 м	1 зм	10 кг
Жердина, дерев'яна 3 м	1 зм	5 кг
Залізні шипи, 12	1 зм	0.5 кг
Замок, навісний (з 2 ключами)	12 зм	0.5 кг
Злодійські відмички та інструменти	25 зм	0.5 кг
Кайдани (без замка)	6 зм	2 кг
Книга заклинань (128 сторінок)	25 зм	0.5 кг
Ковдра, зимна	1 зм	1.5 кг
Крейда, мішечок	2 зм	*
Кремінь, кресало і трут	3 зм	0.5 кг
Ліхтар	5 зм	1 кг
Ліхтар, з козирком	8 зм	1 кг
Ліхтар, спрямований	14 зм	1.5 кг
Масло (за пляшку)	1 зм	0.5 кг
Мішок, великий	1 зм	*
Мішок, малий	5 см	*
Мотузка, лляна (за 15 м)	1 зм	2.5 кг
Мотузка, шовкова (за 15 м)	10 зм	1 кг
Намет, великий (на 10 осіб)	25 зм	10 кг
Намет, маленький (на 1 особу)	5 зм	5 кг
Ніж для різьби	1 зм	*
Одяг, повсякденний	4 зм	0.5
Пайок, сухий, на тиждень	10 зм	7
Папір (за лист)	1 зм	**
Перо	1 см	**
Плащ-накидка	2 зм	0.5 кг
Поясна сумка	1 зм	*
Ранець	4 зм	*
Сагайдак або футляр для болтів	1 зм	0.5 кг
Свисток	1 зм	**
Свічки, 12	1 зм	*
Свята вода, за пляшечку	10 зм	*
Святий символ	25 зм	*
Сідельні сумки, пара	4 зм	3.5 кг
Сідло, в'ючне	5 зм	7.5 кг
Сідло, їздове	10 зм	17.5 кг
Скляна пляшка або пляшечка	1 зм	*
Смолоскипи, 6 шт.	1 зм	0.5 кг

BASIC FANTASY

Предмет	Ціна	Вага
Точильний камінь	1 зм	0.5 кг
Футляр для карт або сувоїв	1 зм	0.25 кг
Чорнило (за баночку)	8 зм	0.25 кг

* Десять таких предметів важать 0.5 кг.

** Ці предмети можна не враховувати при визначенні навантаження, якщо тільки їх не сотні.

Примітка: Першу книгу заклинань чарівник отримує від свого хазяїна.

Обладунки та щити

Тип обладунку	Ціна	Вага	КО
Без обладунку	0 зм	0 кг	11
Шкіряний обладунок	20 зм	7.5 кг	13
Кольчуга	60 зм	20 кг	15
Лати	300 зм	25 кг	17
Щит	7 зм	2.5 кг	+1

Зброя та упряж

Предмет	Ціна	Вага
Вузечка та вудила	15 см	1.5 кг
Підкови та підковування	1 зм	5 кг
Сідельні сумки, пара	4 зм	3.5 кг
Сідло, в'ючне	5 зм	7.5 кг
Сідло, їздове	10 зм	17.5 кг

Їздові тварини

Тварина	Шв.	КЗ	КО	Рятун. як	Атаки	Навант. (Лгк/Сл)	Ціна
Верблюд	15 м	2	13	Б2	1 укус/1 копита, 1/1к4	200/400	75 зм
Віслик	12 м	2	13	Б2	1 укус, 1к2	35/70	40 зм
Кінь, бойовий	18 м	3	13	Б3	2 копита, 1к6 кожне	175/350	200 зм
Кінь, в'ючний	18 м	3	13	Б3	2 копита, 1к4 кожне	175/350	120 зм
Кінь, їздовий	24 м	2	13	Б2	2 копита, 1к4 кожне	125/250	75 зм
Мул	12 м	2	13	Б2	1 удар або 1 укус, 1к4 або 1к2	150/300	40 зм
Поні, бойовий*	12 м	1	13	Б1	1 укус, 1к4	140/225	80 зм
Поні*	12 м	1	13	Б1	1 укус, 1к4	140/225	40 зм

* Через свій низький зріст, Дверги та Малорослики частіш за все їздять верхи на поні, а не на конях.

BASIC FANTASY

Навантаження

Сила	Дверг, ельф, людина		Малорослик	
	Легко навантаж.	Сильно навантаж.	Легко навантаж.	Сильно навантаж.
3	13 кг	30 кг	10 кг	20 кг
4-5	18 кг	45 кг	15 кг	30 кг
6-8	25 кг	60 кг	20 кг	40 кг
9-12	30 кг	75 кг	25 кг	50 кг
13-15	33 кг	83 кг	28 кг	55 кг
16-17	35 кг	90 кг	30 кг	60 кг
18	40 кг	98 кг	33 кг	65 кг

Швидкість при навантаженні

Тип обладунку	Легко навантаж.	Сильно навантаж.
Без або магічний шкіряний	12	9
Шкіряний або магічний металевий	9	6
Металевий обладунок	6	3

Зброя

Зброя	Ціна	Розмір	Вага	Ушк.
Сокири				
Ручна сокира	4 зм	Мал.	2.5 кг	1к6
Бойова сокира	7 зм	Сер.	3.5 кг	1к8
Дворучна сокира	14 зм	Вел.	7.5 кг	1к10
Луки				
Короткий лук	25 зм	Сер.	1 кг	
Стріла для короткого лука	1 см		50 г	1к6
Срібна* стріла для короткого лука	2 зм		50 г	1к6
Довгий лук	60 зм	Вел.	1.5 кг	
Стріла для довгого лука	2 см		50 г	1к8
Срібна* стріла для довгого лука	4 зм		50 г	1к8
Легкий арбалет	30 зм	Сер.	3.5 кг	
Легкий болт	2 см		50 г	1к6
Срібний* легкий болт	5 зм		50 г	1к6
Важкий арбалет	50 зм	Вел.	7 кг	
Важкий болт	4 см		50 г	1к8
Срібний* важкий болт	10 зм		50 г	1к8
Кинджали				
Кинджал	2 зм	Мал.	50 г	1к4
Срібний* кинджал	25 зм	Мал.	50 г	1к4
Мечі				
Короткий меч	6 зм	Мал.	1.5 кг	1к6
Довгий меч/шабля	10 зм	Сер.	2 кг	1к8
Дворучний меч	18 зм	Вел.	5 кг	1к10
Молоти й булави				
Бойовий молот	4 зм	Мал.	3 кг	1к6
Булава	6 зм	Сер.	5 кг	1к8
Молот	10 зм	Вел.	8 кг	1к10

ОСНОВИ ДЛЯ ПОЧАТКІВЦІВ

Зброя	Ціна	Розмір	Вага	Ушк.
Інша зброя				
Кий/кийок/ціпок	2 см	Сер.	50 г	1к4
Бойова палиця	2 зм	Вел.	2 кг	1к6
Алебарда	9 зм	Вел.	7.5 кг	1к10
Праща	1 зм	Мал.	50 г	
Ядро	1 см		50 г	1к4
Камінь	немає		50 г	1к3
Спис	5 зм	Сер.	2.5 кг	
Метальний (1-ручний)				1к6
Рукопашний (1-ручний)				1к6
Рукопашний (2-ручний)				1к8

* Срібний наконечник або лезо для бою з лікантропами.

Дистанція далекобійної зброї

Зброя	Коротка (+1)	Середня (0)	Довга (-2)
Довгий лук	21 / 70	42 / 140	63 / 210
Короткий лук	15 / 50	30 / 100	45 / 150
Важкий арбалет	24 / 80	48 / 160	72 / 240
Легкий арбалет	18 / 60	36 / 120	54 / 180
Кинджал	3 / 10	6 / 20	9 / 30
Бойовий молот	3 / 10	6 / 20	9 / 30
Ручна сокира	3 / 10	6 / 20	9 / 30
Масло або свята вода	3 / 10	9 / 30	15 / 50
Праща	9 / 30	18 / 60	27 / 90
Спис	3 / 10	6 / 20	9 / 30

* Перше число вказує відстань у приміщенні, а друге – на відкритій місцевості. Відстані вказані в метрах.

Пересування в дикій місцевості

Швидкість пересування в дикій місцевості напряму залежать від швидкості пересування в бою. Дивись таблицю нижче:

Швидкість пересування під час бою (метрів за раунд)	Швидкість пересування в дикій місцевості (кілометрів за день)
3	9
6	18
9	27
12	36
15	45
18	54
21	63
24	72

Само собою, група персонажів, які подорожують разом, пересуватимуться зі швидкістю найповільнішого учасника групи.

Тим місцевості впливає на швидкість пересування, як це вказано в таблиці нижче:

Місцевість	Поправка
Болота, джунглі, гори	× 0.3
Пагорби, ліси, пустелі	× 0.6
Відкрита місцина, рівнини, стежки	× 1
Дорога (мощена)	× 1.3

Ці темпи вказані для 8-годинної подорожі за добу. Персонажі можуть вирішити рухатись *форсованим маршем*, подорожуючи по 12 годин на добу. В цьому випадку, пройдена відстань збільшується на 50%. Кожен день подорожі форсованим маршем після першого наносить 1к6 ушкоджень персонажам (та їх тваринам, якщо такі є). Щоб уникнути цього, можна зробити спробу рятунку від Променя Смерті, додаючи бонус Статури, проте після провалу істота або персонаж більше не зможе повторити цю спробу рятунку. Один день відпочинку «обнуляє» цей умовний лічильник.

Вживання

Зазвичай, за один день персонажеві потрібно з'їсти одноденний сухий пайок (або еквіваленту кількість їжі) та випити щонайменше 1 літр води. Перші два дні без їжі ніяк не впливають на персонажа, проте далі починає втрачати по 1 пункту здоров'я за кожен наступний день без їжі. Також, його організм втрачає природну здатність заживляти рани, окрім як за допомогою магії. Вживання достатньої кількості їжі протягом дня (рівномірно, а не за один раз) повертає організму здатність зцілювати себе, і персонаж зможе відновити втрачені пункти здоров'я звичним способом.

Нестача води більш різко впливає на персонажа; провівши день без води, персонаж втрачає 1к4 пункти здоров'я, а також по 1к4 пункти здоров'я за кожен наступний день без води. Він втрачає здатність зцілювати себе одразу після отримання перших ушкоджень від спраги.

В середньому, персонажеві достатньо спати 6 годин із кожних 24. Відними звідси бонус Статури персонажа; наприклад, персонажеві зі Статурою 18 достатньо витратити на сон усього 3 години (а персонажеві зі Статурою 3 потрібно 9 годин). Ці числа є мінімумом; більшість персонажів люблять поспати на 2-3 години довше.

Якщо персонаж не отримує достатню кількість сну, він отримує штраф -1 до усіх кидків атаки та спроб рятунку (і також не може відновлювати собі здоров'я). За кожну наступну добу без достатнього сну цей штраф збільшується на 1. Незалежно від того, скільки часу персонаж провів без сну, один повноцінний сон знімає усі отримані штрафи.

БІЙ

Коли група зустрічає потенційних ворогів, часова шкала перемикається з режиму 10-хвилинних ходів у формат 10-секундних бойових раундів. Бій проходить в такій послідовності:

1. Визначення несподіванки (на вибір Майстра)
2. Перевірка реакції чудовиськ (на вибір Майстра)
3. Бойовий цикл

Визначення несподіванки (на розсуд Майстра)

При необхідності, кинь 1к6. Зазвичай, при «1-2» персонажі будуть захоплені зненацька, або при «1-4», якщо засідка була добре спланована. Оглушені персонажі захоплені зненацька при «1-3», а осліплені при «1-4». Ельфи, зазвичай, будуть захоплені зненацька при випаданні «1», або «1-2», якщо оглушені, або ж «1-3», якщо осліплені чи потрапили в засідку. Персонажі, яких застали зненацька, не можуть діяти в перший раунд бою, проте вони можуть захищатись, тому КО залишається незмінним.

(На цьому етапі Майстер також може зробити перевірку реакції чудовиськ. Подробиці цього процесу описані в «Книзі правил» для Basic Fantasy).

Бойовий цикл

1. Визнач ініціативу. Кинь 1к6 та додай актуальні бонуси й штрафи, включаючи бонус ВПР, штраф -1, якщо оглушений, чи -2, якщо осліплений.
2. Дій у порядку ініціативи. Персонажі з однаковим числом ініціативи діють одночасно. Персонаж може притримати свою дію, дочекавшись ходу іншого персонажа, щоб обое змогли діяти разом.

У свій хід, учасники бою можуть здійснити пересування та атакувати (саме в такому порядку), або тільки здійснити пересування, або тільки атакувати. Здійснення атаки завершує хід персонажа. Під час бою, виконання зазвичай заклинання вимагає стільки ж часу, як і проведення атаки. Якщо заклинателя атаковано в порядку ініціативи, в якому він виконує заклинання, то це заклинання марно втрачається.

Цей цикл повторюється доки бій не закінчиться.

Персонаж, що використовує далекосяжну зброю (наприклад, спис) може атакувати ближнього суперника в порядку ініціативи цього суперника, таким чином атакуючи одночасно з ним, навіть якщо у нападника випало нижче число Ініціативи.

Пересування в бою

(Також дивись далі параграфи **Біг**, **Ривок**, та **Підготована до нападу зброя**.)

Суперники, які знаходяться далі ніж за 1.5 м один від одного можуть вільно пересуватись, проте як тільки вони опиняться в межах 1.5 м один від одного, вони стають «залучені» та мусять підкорятись правилам Оборонного Пересування, описаного нижче. У деяких випадках два суперники, які перебувають в межах 1.5 м один від одного, самі можуть цього не усвідомлювати, як, наприклад, у випадку, коли один із них ховається. В таких ситуаціях персонажі не вважаються залученими.

Якщо одна зі сторін хоче відступити, розіграйте втечу та погоню як дії в бою. Малювання карти, само собою, неможливе під час втечі або погоні. Щоразу, коли персонаж повинен проскочити в дверний прохід, зробити різкий поворот, і т.д., Майстер може попросити зробити спробу рятунку від Променя Смерті (додаючи бонус Спритності); при провалі персонаж падає та не може рухатись далі в цей раунд; він або вона може встати на ноги й здійснити повноцінне пересування у порядку своєї ініціативи в наступному раунді.

Якщо в певний момент переслідувачі опиняться на початку раунду в межах 1.5 м (досяжність ближніх атак) від втікачів, вони можуть вступити в ближній бій; втікачі наражатимуться на «удар в спину», якщо спробують знову втікати в присутності переслідувачів у межах ближнього бою.

Якщо втікачам вдається зникнути з поля зору переслідувачів на один повноцінний раунд, то вони успішно втікають... переслідувачі втратили їх.

Щоразу, коли персонаж повертається спиною до суперника поруч (у якого зброя наготові) та починає рухатись, той суперник може здійснити «удар в спину» з бонусом атаки +2, навіть якщо цей суперник уже здійснив усі свої атаки в цей раунд. Суперник, у яких є послідовності атак, повинні вибрати одну з атак, яку хочуть здійснити; наприклад, тигр з послідовністю атак пазурі/пазурі/укус може укусити або атакувати кігтями лише раз.

В якості альтернативи, персонаж може почати відступати (використовуючи не більше половини своєї швидкості ходьби), продовжуючи при цьому битись (якщо опонент, що перебуває в області досяжності, продовжує переслідувати персонажа, який відступає). Цей термін зветься **відступом з бою**. Персонаж при цьому мусить першим здійснити пересування.

Біг

Персонаж, який біжить, зазвичай не може атакувати (проте див. далі **Ривок**). Персонаж, що біжить, може пересунутись на подвоєну відстань своєї звичайної швидкості в бою під час кількості раундів, рівній не більш, як його подвоєній Статурі, після чого він стає виснаженим і може лише ходити (зі звичайною швидкістю в бою). Чудовиська, у яких немає показника Статури, можуть бігти 24 раунди. Виснажені персонажі або істоти мусять відпочити хоча б один раунд щоб отримати змогу знову бігти.

Ривок

У певних обставинах, персонажі або істоти можуть атакувати після пересування бігом. Це зветься **ривком**, і для нього діють певні обмеження. По-перше, персонаж або істота, яка робить ривок, має пройти хоча б 3 метри, аж до подвоєного максимуму його або її швидкості в бою. Цей рух має проходити по максимально прямій лінії до цілі атаки, а шлях до неї має бути достатньо розчищений. При цьому нападник мусить використовувати таку зброю як спис, піку або іншу держаківу зброю, яка підходить для атаки в ривку. Деякі чудовиська, особливо ті, що мають роги, здатні покладатись на свою природну зброю для атак ривком. Якщо нападник напругу не бачить суперника, якого хоче атакувати ривком, то на цього опонента не можна нападати цим способом.

Атака, яка здійснюється після ривка, має бонус атаки +2. Персонаж або істота, яка робила ривок, отримує до кінця раунду штраф -2 до свого КО. Якщо атака влучає, вона наносить подвійні ушкодження.

Підготована до нападу зброя: Списи, держаківу зброю та деяка інша колюча зброя наносить подвійні ушкодження істотам, що нападають ривком, якщо цю зброю «підготувати» (зафіксувати, обперши об землю). Для цього істота, на яку нападають ривком, повинна мати таку ж або кращу Ініціативу; це вважається перенесенням дії на потім: нападник та той, хто захищається, обоє діють в порядку Ініціативи нападника, тож це усе відбувається одночасно.

Поширені дії

Звичайна атака	Пересування (на відстань, рівну швидкості в бою) + ближня або далекобійна атака
Біг	Пересування (на подвоєну відстань швидкості в бою)
Ривок*	Пересування (на подвоєну відстань швидкості в бою) + атака (бонус +2)
Удар в спину	Безкоштовна атака (бонус +2) по супернику, який тікає з бою
Відступ з бою	Відхід назад (на половину звичної швидкості пересування) + ближня атака

* до кінця раунду штраф -2 до КО

Атака та захист

Щоб влучити атакою, нападник кидає к20 та додає бонуси й модифікатори, включаючи бонус атаки +1. Якщо результат дорівнює або перевищує Клас Обладунку (КО) цілі, то атака влучає і нападник кидає кубик ушкоджень. Випадання на к20 числа «1» завжди вважається промахом. Випадання на к20 числа «20» завжди попадає, при умові, що такого суперника можливо ударити (наприклад, на істот, по яких можна попасти лише срібною або магичною зброєю, не можливо влучити звичайною зброєю, тому випадання «20» не дасть жодного ефекту).

Бонуси / штрафи до атаки

Удар в спину	+2 (не поєднується з бонусом Прихованої атаки)
Атака руків'ям	-4 (несмертельні ушкодження)
Удар кулаком	+0 (1к3 несмертельних ушкоджень)
Удар ногою	-2 (1к4 несмертельних ушкоджень)
Нападник/ціль невидима	+4 / -4
Нападник/ціль осліплена	-4 / +4
Ціль загнана в кут	+4

Стрільба

Відстань до цілі	Бонус / штраф до атаки
1.5 м або менше	-5 *
В межах короткої дистанції	+1
В межах середньої дистанції	+0
В межах дальньої дистанції	-2
Поза межами далекої дистанції	Не може бути атакована

* Якщо нападник перебуває ззаду цілі, і він не помічений або ціль відволіклась, додай бонус +1 (загальний бонус +3 якщо нападник атакує зі спини).

Штрафи при укритті та переховуванні

Ціль на	В укритті	Прихована
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4



Таблиця вибухової далекобійної зброї

(зад)		
	0	
7	8	9
5	Ціль	6
2	3	4
	1	
(перед)		

Кинь 1к10 та звірся з діаграмою щоб визначити, куди вцілить зброя. Кожна клітинка представляє площу 3 × 3 метра.

Вибухова далекобійна зброя

- Пряме попадання: 1к8 ушкоджень вогнем, плюс додатково ще 1к8 ушкоджень в наступний раунд, якщо тільки персонаж не витратить свій наступний раунд для гасіння вогню.
- Часткове попадання: 1к6 ушкоджень вогнем усім цілям в межах 1.5 метра від точки попадання. Щоб уникнути цих ушкоджень, дозволяється зробити спробу рятунку від Променя Смерті.
- Калюжа масла, що горить, ефективна протягом 10 раундів. Той, хто пробує перетнути її, отримує 1к6 ушкоджень вогнем за кожен раунд, під час якого він перебуває в калюжі.

Свята вода проти нечисті

- Можна кинути в нечисть, яка має матеріальне тіло; на нематеріальну нечисть потрібно вилити.
- Пряме попадання: 1к8 ушкоджень.
- Часткове попадання: 1к6 ушкоджень, якщо ціль в межах 1.5 м від точки попадання.
- Ефект триває 1 раунд

Снаряди, що промахуються

За винятком снарядів-гранат, усі інші снаряди, які були направлені в ціль і промахнулись, вважаються втраченими. Проте, якщо з далекобійної зброї стріляли по супернику, який бере участь у ближньому з союзником стрільця, і атака промахується, вона може влучити в союзника. Майстер вирішу, по яких союзних істотах має шанс потрапити атака, і робить кидок атаки по кожній з них, доки вона не влучить по одній з них, або не вичерпаються потенційні цілі. Дозволяється зробити три кидка атаки зі звичним бонусом стрільця так, ніби він сам атакував союзну істоту. Ці кидки робить Майстер, а не гравець.

Ушкодження

Якщо атака влучає, нападник кидає кубик ушкоджень своєї зброї. Атаки зброєю ближнього бою дозволяють додавати до своїх ушкоджень бонус або штраф Сили, так само як і до металюї зброї на кшталт кинджала чи списа. Зазвичай, атаки луками й арбалетами не додають до ушкоджень бонус Сили, а от пращі - додають.

Магічна зброя також може дарувати бонус до ушкоджень (а проклята зброя може накладати штраф). Незалежно від штрафів, будь яке попадання завжди наносить мінімум 1 ушкодження. Як буде пояснено пізніше, істота або персонаж помирає, якщо його пункти здоров'я опускаються до 0.

Несмертельні ушкодження

Атаки «руків'ям» (або іншою тупою стороною зброї) наносять нелетальні, зменшені удвічі ушкодження зі штрафом атаки -4. Більшість видів зброї можуть завдавати такі ушкодження, окрім тих, які виключно колють чи рубають.

Рани, лікування та смерть

Кожен, чиї пункти здоров'я опускаються до 0, помирає (скоріше за все). З дозволу Майстра, цілком можливо, що високорівневий жрець може повернути мертвого персонажа до життя, при умові, що товариші померлого зберегли його тіло, а сам жрець не проти такої процедури. Часто жрець може попросити за це оплату або певну послугу.

Якщо персонаж отримав певну кількість несмертельних ушкоджень, які опустили його пункти здоров'я до 0, то він втрачає свідомість, а не вмирає. (Будь-які подальші несмертельні ушкодження, нанесені йому, вважаються смертельними). Персонаж, який втратив свідомість, але не був убитий, прокидається через 1к4 ходів з 1 пунктом здоров'я, або ж його можна розбудити (з 1 пунктом здоров'я) через 2к10 раундів.

Поранені персонажі відновлюють собі по 1 пункту здоров'я кожен день, але тільки при умові, що вони достатньо спали (6 годин на добу мінус бонус Статури). Персонажі, які цілий день проводять в ліжку відпочиваючи, також відновляють по 1 пункту здоров'я щовечора.



Боротьба

Часом, персонаж може напасти без зброю, б'ючись руками чи ногами. Це зветься боротьбою. Звичайні персонажі наносять 1к3 несмертельних ушкоджень ударом кулака, або 1к4 ударом ноги; удари ногою робляться зі штрафом -2 до кидка атаки. Персонаж у шкіряному обладунку, або той, який не носить обладунок взагалі, не може успішно ударити рукою чи ногою істоту, яка носить металевий обладунок - при цій спробі ушкодження від удару отримує сам нападник, а не ціль. Майстер сам обирає, яких чудовиськ можливо атакувати цим способом. Усі класи персонажів можуть боротись, на цей процес не поширюються класові обмеження що до зброї.

ЗАКЛИНАННЯ

Жерці

У жерців 1 рівня немає жодних доступних заклинань.

Чарівники

Чарівники виконують заклинання завдяки силі своєї волі та знань. Вони готують заклинання вивчаючи свої книги заклинань; кожен Чарівник має свою власну книгу заклинань, що містить формули кожного заклинання, які вивчив Чарівник, записані магичним почерком, зрозуміти який зможе лише Чарівник-автор, або за допомогою особливого заклинання 1 рівня: «**читання магії**». Кожен чарівник починає гру з «**читанням магії**» в якості свого першого заклинання, і воно настільки сильно врзалось в пам'ять Чарівника, що він може готувати його без книги заклинань. «**Читання магії**» має дистанцію «дотик» і діє на кожен вид магичних записів (книгу заклинань або сувій).

Чарівники можуть вивчати заклинання від інших Чарівників, або ж досліджуючи книгу заклинань іншого Чарівника. Якщо Чарівник навчає Чарівника, заклинання можна вивчити за один день; вивчення заклинання з книги заклинань іншого Чарівника займає один день за кожен рівень заклинання. В обох випадках, вивчене заклинання потрібно переписати у власну книгу заклинань Чарівника, що коштує по 500 зм за кожен рівень переписуваного заклинання. Чарівник-новачок починає гру з «**читанням магії**» та ще одним безкоштовним заклинанням 1 рівня на вибір Майстра.

Щодня, зазвичай зранку, Чарівник повинен вивчати свою книгу заклинань щоб підготувати заклинання, замінюючи ті, які він використав. Підготовані заклинання, які не були використані, залишаються на наступний день. Заклинатель завжди може вирішити замінити підготоване заклинання (без потреби його виконувати), щоб підготувати інше заклинання такого ж рівня.

Щоб виконати заклинання, заклинатель повинен могти розмовляти та мати одну вільну руку; тож якщо зв'язати заклинателю руки й засуну кляпа в рот є ефективним способом відібрати у нього здатність виконувати заклинання. Під час бою виконання заклинання, зазвичай, вимагає стільки ж часу, як і проведення атаки. Якщо заклинателя атаковано (навіть якщо атака не влучає), або він змушений зробити спробу рятунку (незалежно, успішну чи ні), в порядку Ініціативи, під час якого він виконує заклинання, то це заклинання втрачається і не робить ніякого ефекту. Як виняток, якщо два заклинателі одночасно виконують свої заклинання в одному порядку ініціативи, то у них обох це вдається; один з них може перешкодити заклинанню іншого тільки в тому випадку, якщо його число Ініціативи краще, і він хоче притримати ефект свого заклинання до порядку ініціативи іншого заклинателя.

Деякі із заклинань неможливо скасувати; такі заклинання позначені зірочкою біля своєї назви.

Заклинання Чарівника 1-го рівня

1	Виявлення магії
2	Закриття проходу
3	Захист від зла*
4	Зачарування особи
5	Літальний диск
6	Магічний постріл
7	Світло*
8	Сон
9	Чарівні уста
10	Черевомовлення
	Читання магії
11	Читання мов
12	Щит

Описи заклинань

Виявлення магії Дистанція: 18 м
Жрець 1, Чарівник 1 Тривалість: 2 ходи

Виконавець цього заклинання здатен візуально виявити в межах певного радіусу предмети й істот, які були зачаровані чи знаходяться під дією заклинань, відрізнивши їх за слабким сяйвом, яке ті випромінюють. Це сяйво бачить лише заклинатель. Цим заклинанням не можна виявити невидимих істот і предмети, проте усе, що знаходиться під магією невидимості, виглядає для заклинателя аморфним сяючим туманом, що дозволяє заклинателеві атакувати таку невидиму істоту з штрафом -2 до кидка атаки.

Закриття проходу Дистанція: 30 м + 3/рівень
Чарівник 1 Тривалість: 1 раунд/рівень

Це заклинання магичним чином замикає двері, ворота, вікно, або дерев'яний, металевий або кам'яний заслін. Заклинання впливає на прохід так, ніби воно надійно зачинено або замкнено своїм звичним способом. Заклинання «**відкривання**» або успішне заклинання «**розсіювання магії**» знешкоджує заклинання «**закриття проходу**».

Захист від зла* Дистанція: дотик
Жрець 1, Чарівник 1 Тривалість: 1 хід/рівень

Це заклинання захищає істоту від атак злих істот, від ментального контролю, та від викликаних істот. Воно створює навколо суб'єкта магичний бар'єр радіусом 30 см. Бар'єр пересувається разом із суб'єктом та має три основні ефекти.

По-перше, суб'єкт отримує бонус +2 до свого КО та бонус +2 до спроб рятунку.

По-друге, бар'єр блокує усі спроби одержання контролю над захищеною істотою (наприклад, від заклинання «магічна посудина») та спроби ментального впливу на неї (включаючи ефекти та заклинання, що зачаровують). Цей захист не скасовує можливість націлювати подібні ефекти на захищену істоту, проте він пригнічує їх на період тривалості «захисту від зла». Якщо ефект захисту від зла скінчиться раніше, ніж ефект, який пробує отримати контроль, то новий ефект одразу вступає в силу. Так само, бар'єр захищає від одержимості зовнішніми силами, проте він не скасовує такі ефекти, якщо вони діяли на істоту до появи бар'єру.

По-третє, це заклинання запобігає тілесному контакту з викликаними істотами (незалежно від того, «злі» вони, чи ні). Це призводить до того, що природні атаки таких істот не матимуть успіху, а самі істоти будуть відштовхуватись, якщо такі атаки вимагатимуть дотику до захищеної істоти. Захист від контакту з викликаними істотами закінчується, якщо захищена істота атакує або намагається направити бар'єр проти викликанної істоти.

В оберненому стані, це заклинання стає «**захистом від добра**». Воно діє згідно описаних вище принципів, проте захищатиме від «добрих» істот, а не від злих.

Зачарування особи

Чарівник 1

Дистанція: 9 м

Тривалість: особлива

Це заклинання змушує гуманоїдну істоту з 4 кубиками здоров'я або менше вважати заклинателя своїм другом і союзником. Воно впливає на Людей та напівлюдей незалежно від їхніх рівнів чи умінь. Успішна спроба рятунку від Заклинань скасовує ефект. Якщо істоті в даний момент загрожують або на неї нападає заклинатель чи його союзники, вона робить спробу рятунку з бонусом +5. Це заклинання не дає заклинателеві контролювати істоту, ніби робота; натомість, вона просто сприйматиме його слова та дії в позитивному світлі. Заклинатель може спробувати наказувати жертві, проте вона не зобов'язана робити того, що для неї не природно, і в такому випадку може зробити ще одну спробу рятунку (на розсуд Майстра), намагаючись перебороти магію. Заклинатель повинен знати мову жертви, щоб давати їй накази, або вміти гарно пояснювати жестами; якщо на заклинателя нападуть, зачарована істота буде захищати його як «друга» (проте це може означати як напад на ворогів заклинателя, так і виведення його з області небезпеки). Ціль заклинання може робити нову спробу рятунку щодня, якщо у неї Інтелект 13 або вищий, щотижня, якщо її Інтелект 9-12, або щомісяця, якщо Інтелект 8 і нижчий.

Літальний диск

Чарівник 1

Дистанція: 0 м

Тривалість: 5 ходів + 1/рів.

Це заклинання створює невидимий, ледь увігнутий диск для транспортування вантажу. За розмірами він схожий на щит діаметром 1 м та товщиною 3 см в центрі. Він може витримати не більше 250 кг ваги. Вантаж на диск потрібно класти в таку позицію, щоб той не падав і не зсувався. Наприклад, диск може утримати до 250 л води, проте вона має перебувати у діжці чи іншому контейнері, який можна встановити на диск. Так само, гора монет, установлена на диск, буде зсуватись під час руху, якщо її не помістити у закритий контейнер чи грамотно не зв'язати.

Диск літає на одному рівні від підлоги, приблизно на висоті пояса заклинателя. Він непорушний, коли знаходиться в межах 3 метрів від заклинателя, проте якщо заклинатель почне рухатись, диск послідує за ним зі швидкістю заклинателя, перебуваючи за 3 м від нього. Диск можна штовхати, і якщо він опиниться далі ніж за 3 м від заклинателя, він зникне. Коли тривалість заклинання доходить кінця, диск зникає, а усе, що на ньому було, падає.

Магічний постріл

Чарівник 1

Дистанція: 30 м + 3 м/рів.

Тривалість: миттєва

Це заклинання вистрілює стрілою магічної енергії з кінчика пальця заклинателя в ціль, наносячи 1к6+1 ушкоджень. Постіл влучає безпомилково, навіть якщо ціль бере участь у ближньому бою, має неповне укриття чи повністю прихована. Не можна націлюватись на конкретні частини істоти. На неживі предмети це заклинання не робить ефекту.

За кожні три рівні заклинателя вище 1-го, вистрілюється по одному додатковому пострілу - два на 4 рівні, три на 7, чотири на 10, аж до максимуму в п'ять пострілів на 13 рівні або вищому. Якщо заклинатель випускає кілька пострілів, він може націлювати їх на одну, або різних істот. Один постріл влучає лише по одній істоті. Цілі потрібно визначити перед тим, як будуть визначені ушкодження.

Світло*

Жрець 1, Чарівник 1

Дистанція: 36 м

Тривалість: 6+рівень ходів

Це заклинання створює світло, рівне за силою сяйву смолоскипа, що освітлює область в межах 9 м (та додатково ще 6 м тьмяним світлом) навколо обраної точки чи предмета. Цей ефект прикований до місця, на яке виконаний, але якщо заклинання виконане на рухомий предмет, ефект буде пересуватись за ним. Це світло не працює в області магічної темряви.

Альтернативою «світла» є «темрява», яка створює область темряви по принципу, описаному вище. Ця темрява блокує Темний зір та звичайні джерела світла.

Заклинання «світло» можна виконати, щоб скасувати заклинання «темрява», виконане заклинателем такого ж або нижчого рівня (і навпаки). Це моментально скасовує обидва ефекти, повертаючи природне освітлення в приміщенні.

Обидві версії цього заклинання можна використати для осліплення опонента, націливши його на органи зору цілі. Ціль може зробити спробу рятунку від Променя Смерті щоб уникнути ефекту, і при успішній спробі заклинання не дає жодного ефекту.

Заклинання «світло» або «темрява», виконане з метою осліплення, не має області ефекту (тобто з цілі не буде випромінюватись ані світло, ані темрява).

Сон

Чарівник 1

Дистанція: 27 м

Тривалість: 5 раундів/рівень

Це заклинання магічним чином присипає кількох істот, у яких 3 або менше Кубики Здоров'я. На істот з 4 і більше Кубиками Здоров'я це заклинання не впливає. Заклинатель обирає вихідну точку заклинання (в межах його дистанції), і воно впливає

на істот в межах 9 м від цієї точки. Кожній істоті дозволяється зробити спробу рятунку від Заклинань щоб уникнути ефекту.

Приспані істоти беззахисні. Звичайний шум не будить таку істоту, проте її можна розбудити ляпасом або поранивши її. «Сон» ніяк не впливає на істот без свідомості, конструктів, чи нечисть, тому такі істоти ігноруються, якщо потрапили в радіус ефекту.

Коли тривалість заклинання добігає кінця, приспані істоти зазвичай миттєво прокидаються; проте, якщо їх оточує тиха атмосфера й комфортні умови, вони, на розсуд Майстра, можуть продовжити спати далі.

Чарівні вуста

Чарівник 1

Дистанція: 9 м

Тривалість: особлива

Це заклинання наділяє неживий предмет магічними вустами, які раптово з'являються та промовляють повідомлення тоді, коли відбудеться конкретна подія. Це повідомлення, що повинно бути не довше трьох слів за кожен рівень заклинателя, має звучати на відомій заклинателю мові та може пролунати в період 10 хв, варіюючись за гучністю від шепоту до крику. Голос буде нагадувати голос заклинателя, проте не буде ідентичним. Ці вуста не можуть використовувати слова-команди чи приводити в дію магічні ефекти. Тим не менш, вуста рухаються відповідно до слів, які вони промовляють; якщо вуста поміщені на статую, вони говоритимуть ротом статуї. Ця магія, звичайно, може бути поміщена на дерево, камінь, чи будь-який інший об'єкт.

Ефект заклинання вступає в силу тоді, коли відбудуться умови, задані заклинателем при виконанні цього заклинання. Дії можуть бути як загальними, так і деталізованими, проте покладатись можна лише на зорові або слухові умови. Ефект спрацьовує у відповідь на виникнення заданих умов. Його не можливо обдурити маскуванням чи ілюзією. Звичайна темрява не перешкоджає зчитуванню умов, проте магічна темрява або невидимість - так. Беззвучне пересування або магічна тиша уникає виявлення слуховими сенсорами заклинання. Слухові умови можуть бути як загальним видом шуму, так і конкретним звуком чи промовленим словом. Видимі або чутні дії також можуть викликати спрацювання. Чарівні вуста не можуть розпізнати рівень, кубики здоров'я чи клас, за винятком випадків, коли це очевидно по зовнішньому вигляду.

Радіус виявлення умов становить 3 м за кожен рівень заклинателя, тож заклинатель 6-го рівня може змусити це заклинання спрацювати у відповідь на умову в межах 12 метрів. Незалежно від дистанції, вуста спрацьовують лише при появі видимих або чутних чинників або дій, які є в межах лінії огляду і слухової відстані.

Черевомовлення

Чарівник 1

Дистанція: 18 м

Тривалість: 1 хід/рівень

Це заклинання дозволяє заклинателеві зробити так, щоб його голос звучав з іншого місця в межах дистанції, наприклад, з темного проходу або статуї.

Читання магії

Чарівник 1

Дистанція: 0

Тривалість: постійна

Якщо виконати це заклинання на будь-які магічні записи, такі як книга заклинань або сувій заклинання Чарівника, воно дозволить заклинателеві прочитати цей текст. Якщо виконати це заклинання на прокляті письмена, це, зазвичай, викличе спрацювання прокляття.

Читання мов

Чарівник 1

Дистанція: 0

Тривалість: особлива

Це заклинання дозволяє заклинателеві читати записи майже на будь-якій мові. Його можна виконати в одній із трьох форм:

В першій формі, заклинання дозволяє заклинателеві читати будь-які записи на будь-яких мовах. Цей ефект триває 1 хід за кожен рівень заклинателя.

У другій формі, заклинання дозволяє заклинателеві читати одну будь-яку книгу або том; цей ефект триває по 3 години за кожен рівень заклинателя.

У третій формі, заклинання дозволяє заклинателеві прочитати один будь-який сувій (окрім сувоїв заклинання; наприклад, сувій захисту або карту скарбів); цей ефект діє постійно.

Це заклинання дарує здатність читати текст, проте воно ніяк не прискорює процес читання і не дарує заклинателеві знання чи розуміння концепцій, які він сам по собі не може зрозуміти. Окрім того, щоб це заклинання подіяло, будь-де на цій же площині існування повинна знаходитись хоча б одна істота, яка може зрозуміти необхідну мову.

Щит

Чарівник 1

Дистанція: на себе

Тривалість: 5 раундів+1/рів

Це заклинання створює невидимий, схожий на щит силовий диск, що перебуває попереду заклинателя. Він знешкоджує атаки **«магічним пострілом»**, направлені на заклинателя, а також покращує його Клас Обладунку на +2 проти ближніх атак і на +6 проти далекобійних атак. Ці бонуси до КО не діють, якщо атака направлена зі спини заклинателя, зате **магічні постріли** знешкоджуються з будь-яких напрямів.

Open Game License

INTRODUCTION

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonneman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonneman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonneman.

BFRPG Charts and Tables Copyright © 2008 Simone Felli.

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials Copyright © 2011 - 2014, 2017, 2019 Tom Hoyt

END OF LICENSE