

Содержание

Содержание.....	1
Введение.....	4
Что включено в это руководство.....	4
Предыстория.....	5
Игра.....	5
Быстрый запуск.....	5
Как установить игру и начать играть.....	5
Конфигурация игры.....	5
Системные требования.....	6
Техническая поддержка (в США и Канаде).....	6
Основы создания героя.....	6
Игровые экраны.....	7
Радиальное меню.....	7
Быстрая панель.....	8
Главный игровой экран.....	8
Обычные виды взаимодействия с окружающим миром.....	10
Существа.....	10
Предметы.....	10
Контейнеры, рычаги и прочее.....	10
Двери.....	11
Обезвреживание ловушек.....	11
Загрузка/сохранение игр.....	11
Горячие клавиши.....	12
Панель персонажей.....	12
Панель снаряжения.....	13
Использование контейнеров.....	14
Панель заклинаний.....	14
Панель разговоров.....	15
Панель карты.....	15
Панель дневника.....	16
Панель магазинов.....	16
Панель обмена.....	16
Панель настроек.....	17
Сетевая игра.....	18
Путешествия по Сети.....	18
Создание игрового сервера.....	18
Вступление в сетевую игру.....	18
Выбор героя.....	19
Локальные герои и герои сервера.....	19
Перемещение героев из одной игры в другую.....	19
Формирование группы.....	20
Герой против героя.....	20
Симпатии и антипатии между игроками.....	20
Люди и местности.....	21
Города и деревни.....	21
Город Невервинтер.....	21

Город Лускан	22
Порт-Лласт	22
Колодец Беорунна	22
Политические деятели Севера	22
Лорд Нашер	22
Арибет	22
Фентик	22
Дестер	23
Аарин Генд	23
Искатели приключений	23
Лину Ла'нерал	23
Шервин	23
Даэлан Красный Тигр	24
Томи «Оскал» Андергаллоус	24
Жуткогрыз	24
Боддинок Глинкл	24
Враги	25
Время и отдых	27
Раунды и ходы	27
Игровое время и реальное время	27
Отдых	28
Руководство Игрока	28
Создание персонажа	29
Пол	29
Раса	30
Портреты	32
Класс	32
Особые способности классов	38
Характер	47
Атрибуты героя	47
Наборы	49
Умения	49
Навыки	57
Школы заклинаний	67
Сферы	68
Спутники	69
Настройка вашего героя	69
Установки быстрого чата	69
Бой	70
Решения в реальном времени	70
Враждебность против дружелюбия	70
Прицеливание в противника	72
Бросок на атаку	72
Ранение и смерть	72
Застигнутые врасплох	73
Атака удобного случая	73
Соратники	74
Движение	75
Заклинания	75

Введение.....	75
Описание эффектов.....	75
Тактика заклинаний.....	80
Описание заклинаний.....	81
Краткое описание заклинаний.....	81
Опыт и получение уровней.....	93
Получение уровня.....	94
Персонажи мультикласса.....	95
Снаряжение, магические предметы и сокровища.....	96
Доспехи и щиты.....	96
Оружие.....	97
Прочие предметы.....	99
Создание собственного приключения.....	102
Редактор.....	102
Обзор интерфейса.....	102
Режимы рабочего экрана.....	102
Модули.....	102
Области.....	102
Объекты.....	104
Скрипты.....	105
Правила присваивания имен.....	106
Подсказки и особые приемы.....	106
Дополнительная информация.....	106
Мастер игры.....	106
Запуск игры в режиме «Мастер игры».....	106
Создатель.....	106
Избиратель.....	107
Действия дверей (кольцевое меню).....	108
Действия существ (кольцевое меню).....	108
Действия триггеров (кольцевое меню).....	109
Действия групп.....	109
Список игроков.....	109
Командная строка.....	110
Справка по быстрым командам DM.....	110
Приложение А.....	111
Таблицы и схемы.....	111
Приложение В: Словарь терминов.....	133
Титры.....	135
Юридическая информация.....	143

*Neverwinter Nights*TM

Dungeons e3 Dragons®, Player's Handbook, Dungeon Master Guide, и Monster Manual являются главными справочными пособиями по D&D® и Neverwinter NightsTM, а **Forgotten Realms®** Campaign Setting (Основные Кампании Забытых Королевств) сообщает важные подробности о Фейруне, где и происходит действие игры Neverwinter Nights. Все эти произведения были впервые опубликованы издательством Wizards of the Coast, Inc., и доступны в книжных магазинах. Больше вы можете узнать на сайте www.wizards.com/dnd.

Введение

Добро пожаловать в *Neverwinter Nights*TM

Neverwinter Nights – эпическая ролевая игра, в которой использованы правила третьей редакции *Dungeons & Dragons*®. Действие игры происходит в *Forgotten Realms*® (*далее – Забытых Королевств*). Если вы еще не знакомы с *D&D* или с *Королевствами*, я приветствую вас в этом удивительном мире, полном отвратительных тварей, внушающей ужас магии и героических подвигов. Если же вы уже опытный игрок, я с удовольствием представляю вам лучшее воплощение правил *D&D*, когда либо созданное в компьютерной игре.

Neverwinter Nights – результат почти пяти лет упорного труда высокопрофессионального творческого коллектива. В процессе разработки количество членов группы варьировалось от одного до шестидесяти пяти человек. Компания *BioWare* уже разработала несколько масштабных игр, таких как *Baldur's Gate*TM и *Baldur's Gate II*. В *Neverwinter Nights* мы пошли еще дальше, предоставив вам, игроку, инструменты, дающие возможность создавать игры по своему собственному вкусу. Используйте тщательно разработанный нами мир этой захватывающей игры и те самые инструменты, с помощью которых была создана официальная кампания.

Подведем итог: играйте, исследуйте, творите. Играйте, и наслаждайтесь игрой, которую мы создали для вас, исследуйте наши инструменты, и творите собственные миры. Наконец, вы сможете выйти на просторы Интернета и познакомиться с мирами, созданными другими игроками.

Ни пуха, ни пера,
Трент Т.Остер
Продюсер – *Neverwinter Nights*
Корпорация *BioWare*.

Что включено в это руководство

Данное руководство состоит из четырех больших разделов. В первом разделе содержится все, что вам нужно знать, чтобы научиться играть в *Neverwinter Nights*. Здесь объяснено, как создавать героев, как двигаться и исследовать окружающий мир, а также как отправиться на поиски приключений в сеть, где вы встретитесь с героями, созданными другими игроками.

Второй раздел, *Люди и Местности*, описывает живой мир *Фейруна*, или, иначе говоря, *Забытых Королевств*. Здесь мы расскажем вам о всем пространстве игры – от цивилизованного города *Невервинтере* до пустынных гор *Хребта Мира*. Играя в *Neverwinter Nights*, без этой информации вы вполне сможете обойтись, но она поможет вам лучше понять мир *Забытых Королевств*.

В третьем разделе, *Руководство Игрока*, описаны правила *Dungeons&Dragons*, использованные в *Neverwinter Nights*. Информация, содержащаяся в этом разделе, поможет вам глубже вникнуть в правила игры и оптимизировать взаимодействие вашего героя с окружающим миром.

Заключительный раздел, *Создание своего приключения*, описывает *Набор Инструментов Neverwinter Nights* и клиент *Мастера Игры*, которые поставляются в комплекте с игрой *Neverwinter Nights*. Набор Инструментов *Neverwinter Nights* – это то самое приложение, которое в BioWare использовали для создания официальной кампании *Neverwinter Nights*. Клиент *Мастера Игры* может быть использован вами для создания новых сетевых игр и полного контроля над тем, как игра настраивается и работает.

Предыстория

В начале игры некогда могущественный город Невервинтер погружен в пучину паники и смертельного ужаса. Тысячи горожан уже умерли от таинственного недуга, называемого Воющая Смерть, и еще тысячи заражены. Опасаясь, что эпидемия охватит весь Фейрун, правители Невервинтера объявили карантин и заперли в стенах города всех, и здоровых и больных.

Леди Арибет де Тильмаранд обратилась ко всем искателям приключений в городе с просьбой принять меры к поддержанию порядка и помочь ей найти лекарство от ужасной болезни. Жажда славы и денег привела к Арибет многих, но все было напрасно. С каждым днем больных становилось все больше, а в беднейших кварталах города болезнь распространялась со скоростью лесного пожара. Многие герои уже погибли, а лекарство пока так и не найдено.

Игра

Быстрый запуск

Как установить игру и начать играть

Чтобы установить на свой компьютер *Neverwinter Nights*, просто поставьте диск *Neverwinter Nights* номер 1 в свой CD-ROM привод и следуйте инструкциям, которые будут возникать на экране. Если окно автозапуска не возникнет автоматически сразу после установки диска *Neverwinter Nights* 1 в ваш CD-ROM привод, действуйте следующим образом: 1) закройте все запущенные приложения; 2) установите диск *Neverwinter Nights* 1 в привод CD-ROM; 3) дважды щелкните по иконке «Мой компьютер» на вашем рабочем столе; 4) дважды щелкните по иконке CD-ROM; 5) дважды щелкните по значку *Setup.exe*, чтобы запустить программу установки; 6) следуйте инструкциям, которые будут возникать на экране, чтобы запустить игру.

После завершения процесса установки вам будет предложено на выбор начать игру или прочесть ознакомительный файл. В ознакомительном файле содержатся дополнения к руководству, появившиеся уже после его издания.

Конфигурация игры

Служебная программа изменения конфигурации *Neverwinter Nights*, *nwconfig*, будет запущена автоматически, когда вы в первый раз начнете играть в *Neverwinter Nights*. Вы также можете запустить ее из автозапуска игры, нажав на кнопку «**Конфигурация**».

Служебная программа изменения конфигурации *Neverwinter Nights* определит текущие установки вашей системы и порекомендует оптимальную для запуска игры конфигурацию, которую вы можете скорректировать, в соответствии с установленным на вашей системе оборудованием.

Эта информация также может быть использована для отчета, который вы можете направить в службу технической поддержки BioWare, если у вас возникнут проблемы.

Когда программа изменения конфигурации будет запущена в первый раз, она автоматически проверит, соответствует ли ваш компьютер минимальным системным требованиям, выполнение которых необходимо для бесперебойной работы *Neverwinter Nights*. Вы можете в любой момент повторить эту проверку, нажав на кнопку **Диагностика** на странице **Диагностирования**.

На странице **Отображения** вы можете настроить игру для использования OpenGL или DirectX, установить разрешение игры и выбрать набор текстур. Со страницы **Отображения** вы можете также управлять списком установленных в данный момент наборов текстур.

Вы должны будете протестировать все сделанные вами изменения, прежде чем сможете сохранить их.

На странице **Отчетов** вы можете создавать два вида отчетов. Первый из них – это описания оборудования и программ для обработки 3d, установленных на вашем компьютере. Другой – это отчет на английском языке, в котором содержится другая информация об игре. Его вы также сможете направить в BioWare, чтобы помочь разрешить возникшие у вас проблемы.

Системные требования

Pentium® II 300 МГц или AMD® K6-2 350 МГц

Windows® 98/Me/2000SP2/XP

96 MB RAM

DirectX® 8.1

Видеокарта 16 MB TNT2-класса, Совместимая с Open GL 1.2

Сертифицированная DirectX звуковая карта

Техническая поддержка

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, Вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой «1С» программного обеспечения, и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки. Позвонив по телефону (495) 688-99-01 с 9:30 до 20 часов, или отправив письмо на адрес электронной почты mmedia.hotline@1c.ru, Вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

Внимание: служба технической поддержки фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр.

Основы создания героя

Прежде чем начать играть в *Neverwinter Nights*, вы должны создать героя. Если вам не терпится начать игру, вы можете выбрать готового героя и начать немедленно. Если же вы уже опытный игрок в *Dungeons & Dragons*, вы можете создать собственного героя.

Когда вы будете готовы к игре, нажмите кнопку **Новая игра** и выберите вступление. Таким образом, вы запустите и подготовите к игре модуль вступления. Если вы хотите побыстрее отправиться на поиски приключений, выберите пункт **Играть готовым героем**. Если же вы хотите полностью контролировать процесс создания героя,

воспользуйтесь другой возможностью и создайте героя совершенно самостоятельно. Дополнительные подробности описания полного процесса создания героя вы найдете в заключительном разделе данного руководства (смотри страницу 102).

СЕРВЕРНЫЕ И ЛОКАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

В *Neverwinter Nights* есть два типа возможных героев: локальные и герои с сервера. Локальные герои создаются и сохраняются на вашем компьютере, вы можете играть с ними, когда захотите, и они всегда вам доступны. Герои с сервера создаются на игровом сервере и остаются там. Чтобы играть персонажем с сервера, вы должны установить соединение с сервером, на котором создан герой. Герои с сервера обеспечивают равные условия и честную игру в рамках сетевой игры.

При запуске игры вы можете установить, разрешено ли участие в игре героям с сервера и локальным героям.

Игровые экраны

Основной игровой экран *Neverwinter Nights* был разработан таким образом, чтобы как можно меньше мешать игровому процессу. Основной экран служит рамкой, а различные панели, с которыми вы будете иметь дело (как, например, **панель снаряжения** или всплывающий **лист персонажа**), закрывают полупрозрачными окнами только половину игровой области.

В *Neverwinter Nights* ваш герой всегда будет находиться в центре экрана. Вы будете взаимодействовать с окружающим миром, перемещая по экрану курсор с помощью мыши, и используя левую и правую кнопки мыши для того, чтобы совершать различные действия. Если вы наведете курсор на некий объект или существо, курсор изменит форму на иконку действия, установленного по умолчанию для этого объекта. Чтобы выполнить действие, установленное по умолчанию, нажмите левую кнопку мыши. Чтобы выполнить другое действие, щелкните по цели правой кнопкой и вызовите кольцевое меню.

Щелкайте по экрану левой кнопкой, чтобы перемещать своего героя по игровому миру. Вы можете атаковать враждебное существо, наведя на него курсор мыши; курсор изменится на значок боя. Нажмите левую кнопку, чтобы начать атаку.

Радиальное меню



Кольцевое меню – главный инструмент вашего взаимодействия с миром *Neverwinter Nights*. Вы можете вызвать это меню, наведя курсор на объект, с которым хотите взаимодействовать, и нажав правую кнопку мыши. При этом возникнет меню, в центре которого будет находиться объект.

Кольцо состоит из кнопок возможных действий, применимых к данному объекту, от чтения заклинания до атаки на цель, как видно на картинке вверху.

Быстрый щелчок левой кнопки мыши вызывает выбранное действие.

Как видно на картинке, над некоторыми действиями находятся дополнительные маленькие стрелки, означающие, что вы можете выйти на другой уровень действия, щелкнув по данной кнопке левой кнопкой мыши. Действие со стрелочкой окружено маленьким кружочком. Этот кружок дает предварительное представление о следующем уровне меню, позволяя вам просмотреть, что представлено на следующем уровне.

Мы можем предложить вам и более совершенный метод использования кольцевого меню: удерживайте правую кнопку мыши и просто ведите курсор по кругу, используя направляющие движения мыши. Другой метод предполагает использование малой цифровой клавиатуры. Каждая цифра на клавиатуре соответствует одному из пунктов кольцевого меню (т.е. 8 – самый верхний пункт, 2 – нижний, 7 – слева от верхнего).

Быстрая панель

Быстрая панель это неотъемлемая часть интерфейса *Neverwinter Nights*, позволяющая легко и быстро переходить к основным игровым действиям.

Каждая ячейка на этой панели соответствует определенной клавише с литерой F на клавиатуре. Если вы нажмете эту клавишу, будет выполнена находящаяся в ячейке команда. Вы можете перетягивать предметы из снаряжения на быструю панель и нажимать на клавишу или щелкать по ячейке, чтобы использовать предмет или поместить его в снаряжение, в зависимости от того, о каком предмете идет речь. Вы можете поместить на быструю панель и заклинания, перетащив туда соответствующие значки, или щелкнув по пустой ячейке и выбрав заклинание.

Главный игровой экран



Главный экран состоит из девяти частей, каждый из которых предоставляет вам ценную информацию об игре и помогает управлять своим героем.

1: Портрет героя

Это портрет, который вы выбрали для своего героя. Когда во время игры другие персонажи будут смотреть на вашего, они увидят именно этот портрет. Рядом с портретом находится красная полоса, обозначающая текущий уровень здоровья вашего героя. Если шкала изменит цвет на

зеленый, это будет означать, что ваш герой отравлен. Если шкала изменит цвет на коричневый, значит герой болен.

2: Окно функций

Здесь вы можете нажимать кнопки, вызывая различные экраны, необходимые для управления вашим героем, как, например, экран снаряжения, дневник, лист персонажа, страница настроек, книга заклинаний и панель режима «игрок против игрока».

3: Панель группы

Здесь показаны другие члены вашей группы. Вы можете добавлять в группу других игроков с помощью кнопки кольцевого меню «Коммуникация». В меню «Коммуникация» вы можете предложить другому игроку присоединиться к вашей группе, выбрав пункт кольцевого меню «Пригласить». В таком случае приглашенный игрок тоже может воспользоваться пунктом «Коммуникация» и выбрать пункт «Вступить в группу». Если вы призвали какое-то существо, оно будет также добавлено на панель группы. Вы можете использовать панель группы, чтобы быстро получать информацию о членах вашей группы, или для того, чтобы производить в их отношении какие-то действия. Это вы можете сделать, щелкнув по нужному члену группы и вызвав кольцевое меню.

Маленькая шкала с левой стороны от портрета каждого героя обозначает его текущий уровень здоровья. В верхнем слоте с правой стороны находится значок стрелки. Стрелка показывает, в каком направлении от вашего героя находится данный персонаж. Соответственно, появляется и значок, обозначающий текущие действия персонажа, если он, к примеру, участвует в битве, читает заклинание или отдыхает. Если персонаж умирает, появляется череп.

4: Окно(а) Чата

В окне чата появляются сообщения от других игроков. Вы можете перетащить окно чата в другое место за черную полосу в верхней части. Вы также можете щелкнуть по полоске правой кнопкой, чтобы просмотреть различные фильтры сообщений, установленные для каждого окна. Чтобы выделить окно только для боевых сообщений, вы можете вызвать кольцевое меню для окна чата и отключить отображение всех остальных чатов. Чтобы быстро ответить кому-то, с кем вы только что разговаривали, щелкните по его портрету.

5: Строка сообщений чата

Именно здесь вы вводите сообщения для чата. Нажмите клавишу Enter, или щелкните по строке ввода, чтобы начать ввод сообщения. Вы можете использовать различные команды, чтобы установить тип передаваемого вами сообщения. Команда «/S» (крик) перед вводом текста сделает ваше сообщение доступным широкому кругу слушателей. «/P» указывает, что сообщение следует отправить другим членам вашей группы. «/T <имя игрока>» (сказать) или «/W <имя игрока>» (шептать) отправляет личное сообщение игроку, определенному в строке <имя игрока>.

6: Быстрая панель

Быстрая панель упрощает процесс игры, поскольку дает вам быстрый доступ ко многим игровым функциям. Более полное описание этой панели вы найдете на странице 8.

7: Компас

Компас попросту указывает направление. «N» на компасе всегда означает север, так что если ваш герой идет туда, куда указывает стрелка «N», он идет прямо на север.

8: Очередь действий

Здесь вы можете увидеть, какие действия производит ваш герой в данный момент, и какие еще действия вы для него предназначили. В пылу боя вы можете обнаружить, что отдаете приказы так быстро, что ваш герой не успевает их выполнять. Когда персонаж получает больше команд, чем он может выполнить, новые команды просто добавляются к списку, и герой будет выполнять все ваши распоряжения по очереди. Если вы хотите убрать из очереди какое-то действие, вы можете сделать это, щелкнув по нему правой кнопкой.

9: Панель состояния

Здесь показаны все особые эффекты, под воздействием которых находится ваш герой в настоящее время. Если на вас наложено заклятье, которое улучшает ваши способности, или дает вам дополнительные способности, оно будет показано на шкале состояния. На шкале состояния вы можете также увидеть все негативные воздействия на своего героя, как, например, вражеские заклятья, отравление или болезнь. Вы можете навести курсор мыши на любой значок, чтобы получить текст с описанием эффекта. Если значок на шкале состояния начинает мигать, это означает, что действие эффекта заканчивается.

Обычные виды взаимодействия с окружающим миром

К обычным объектам окружающего мира, с которыми возможно взаимодействие, относятся:

Существа

Враждебные существа окрашиваются красным цветом, а если вы наводите на них мышью, курсор принимает форму значка атаки. Вы можете оценить степень враждебности существа, осмотрев его. Щелкните по существу правой кнопкой, чтобы вызвать кольцевое меню, и выберите функцию **«Осмотреть»** наверху в центре.

Существа, которые настроены не враждебно, станут синими (или зелеными, если они являются членами вашей группы), если вы наведете на них курсор мыши, курсор примет форму значка **«поговорить»**.

Предметы

Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы вызвать кольцевое меню, и выберите функцию **«Осмотреть»** наверху в центре, чтобы получить как можно больше информации о предмете. Если предмет невозможно идентифицировать, возможно, дело в магии; используйте свою *Осведомленность* или заклинание *Опознания* для идентификации магических предметов.

Предметы и оружие можно одеть или начать использовать прямо с земли, применив кнопку кольцевого меню. Их можно также поместить на быструю панель, откуда они будут использоваться как обычно при выборе. Щелкните правой кнопкой по предмету, который можно использовать различными способами, на быстрой панели, и выберите **«Назначить особое применение»**, чтобы изменить установленный по умолчанию способ использования предмета.

Некоторые предметы (такие, как драгоценные камни или стрелы) могут быть сложены вместе. Чтобы сложить предметы вместе, просто перетяните «похожие» предметы друг к другу. Разные типы предметов можно складывать в кучки разного размера. Кучку можно разделить, щелкнув по ней правой кнопкой. Таким образом вы вызовете кольцевое меню. В меню выберите функцию **«Разделить»**. Кучка будет разделена, и вы можете выбрать, сколько предметов вы хотите поместить во вторую кучку.

Контейнеры, рычаги и прочее

Открывайте контейнеры, щелкая по ним левой кнопкой, или выбрав функцию

«**Использовать**» в радиальном меню. Запертые контейнеры можно вскрыть, взломать или открыть с помощью заклинания. Выберите пункт «**Вскрытие**» или «**Взлом**» из кольцевого меню для любого контейнера.

Также вы можете открыть контейнер с помощью заклинания. Некоторые заклинания могут повредить или даже уничтожить контейнер. Уничтоженные контейнеры открываются автоматически. Заклинание «*Стук*» отпирает большинство контейнеров, не повреждая их.

Рычаги и другие особые устройства активизируются нажатием левой кнопки мыши или выбором функции «**Использовать**» в кольцевом меню.

Двери

Запертые двери можно отпереть ключом, отмычкой, выломать или открыть с помощью заклинания. Если у вас есть ключ, щелкните по двери левой кнопкой, или выберите «**Использовать**» в кольцевом меню. Для любой запертой двери вы можете использовать функции кольцевого меню «**Вскрытие**» и «**Взлом**».

Двери также можно открывать с помощью заклинаний. Некоторые заклинания могут повредить или даже уничтожить дверь. Уничтоженные двери открываются автоматически. Заклинание «*Стук*» отпирает большинство дверей, не повреждая их. Дверь можно запереть, выбрав функцию «**Запереть**» в кольцевом меню. Чтобы дверь можно было запереть, у нее должна быть соответствующая настройка. Если в кольцевом меню не возникает функции «**Запереть**», такую дверь запереть нельзя.

Обезвреживание ловушек

Прежде чем обезвреживать ловушку, надо ее увидеть. Чтобы начать поиск ловушек, выберите «**Активный поиск**» в разделе «**Использование умения**» в кольцевом меню. В режиме активного поиска ваш герой будет двигаться шагом и делать броски *Поиска* с полным модификатором умения. Вне этого режима, поиск ловушек производится только половиной модификатора умения персонажа.

Если ловушка обнаружена, область в которой она находится, окрашивается в красный цвет — это область активной ловушки. Вы можете навести курсор на эту область и щелкнуть правой кнопкой, чтобы вызвать кольцевое меню. У вас будет выбор: обезвредить или восстановить ловушку. Ловушку труднее восстановить, чем обезвредить, но восстановленную ловушку вы впоследствии сможете использовать против своих врагов.

Загрузка/сохранение игр

Загрузка и сохранение игр выполняется со страницы **Настроек**. Вызовите страницу **Настроек**, нажав на кнопку «**Настройки**» в окне **Функций** на главном экране. На странице **Настроек** вы можете выбрать пункт «**Загрузить игру**» или «**Сохранить игру**», в зависимости от того, что вы хотите сделать. Щелкнув по пункту «**Сохранить игру**», вы вызовете экран сохранения, где выберете ячейку для вашей игры и название для нее. Чтобы загрузить игру, щелкните по кнопке «**Загрузить игру**». Появится окно с вопросом, уверены ли вы, поскольку загрузка новой игры уничтожит текущую игру. Если вы ответите утвердительно, вам предложат выбрать игру из списка. Верхняя ячейка предназначена для быстрого сохранения, там игра сохраняется каждый раз, когда вы нажимаете на кнопку быстрого сохранения, или игра сохраняется автоматически. Вы также можете в любой момент сохранить своего героя. При этом текущее состояние и снаряжение героя сохраняются в списке героев. Если вы захотите взять вашего текущего героя и сыграть с ним в другой игре, можно сохранить героя и перейти к другой игре. Позже вы сможете снова загрузить игру, и вам предложат

использовать обновленного героя, или копию в сохраненной игре. Обновленный герой будет обладать всеми предметами и способностями, которые вы собрали в предыдущей игре.

Горячие клавиши

Чтобы узнать, какие установки для «горячих клавиш» настроены в *Neverwinter Nights* по умолчанию, прочтите листок быстрого старта, который вложен в коробку с игрой ????

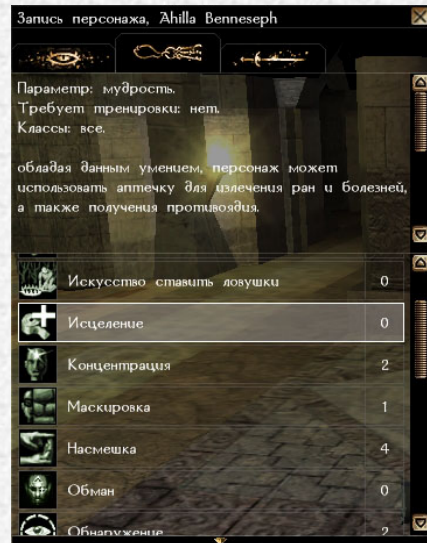
Панель персонажей

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА



На листе персонажа показаны все важнейшие характеристики и способности вашего героя. В верхней части листа расположены закладки, дающие доступ к другой информации о вашем герое.

ПЕРЕЧЕНЬ УМЕНИЙ



В этом подразделе показаны все умения вашего героя и его модификатор в каждом из них. Модификатор умения равен общему количеству очков умения плюс модификаторы от основных атрибутов. Выберите любое умение, чтобы получить о нем больше информации, включая то, каков ключевой атрибут данного умения и сколько стоит его совершенствование.

ПЕРЕЧЕНЬ НАВЫКОВ



В подразделе навыков указаны все навыки вашего героя. В *Neverwinter Nights* все способности, относящиеся к расам и классам, также отнесены к «навыкам», так что на этом экране вы можете также получить информацию и об особых способностях вашего героя, которыми он обладает в силу принадлежности к определенному классу или расе.

Панель снаряжения



На панели снаряжения показаны все вещи вашего героя. В верхней части экрана показаны те предметы, которые в настоящее время находятся в использовании, а в нижней части экрана находится общий список предметов вашего героя.

Вы можете выбрать предмет, щелкнув по нему, или удерживать нажатой левую кнопку мыши, чтобы перетянуть предмет в другую ячейку снаряжения.

В правой нижней части снаряжения есть несколько небольших закладок; они дают вам доступ ко всем областям снаряжения, так что персонаж может нести относительно большой объем груза. Внизу вы видите, какой вес несет персонаж в данный момент, и максимальный вес, который он способен поднять. Если вес груза будет больше максимального, персонаж начнет страдать от излишней

тяжести и не сможет бегать.

Справа указано текущее количество имеющегося у вас золота и текущие *очки предметов*. Очки предметов связаны с магическими предметами. Каждый магический предмет имеет определенную стоимость, которая добавляется к общей сумме очков предметов, когда он находится в вашем инвентаре. Когда вы достигаете максимального количества очков предметов, вы теряете возможность брать новые магические предметы. Максимальное количество очков предметов у вашего героя возрастает каждый раз, когда он достигает нового уровня (на странице 111 есть таблица, в которой показано, как это происходит).

ПАНЕЛЬ СНАРЯЖЕНИЯ

Чтобы поместить предмет в снаряжение, перетяните его на свободную ячейку снаряжения и отпустите. Вы можете также помещать предметы в снаряжение, используя кольцевое меню. Щелкните по предмету правой кнопкой и выберите функцию «Снаряжение», чтобы поместить предмет в ячейку снаряжения.

Использование контейнеров



С контейнерами надо обращаться так же, как с обычным снаряжением. В нижней части панели находятся ваши вещи, а в верхней части - содержимое контейнера. Вы можете перетягивать предметы туда и обратно, или использовать кольцевое меню, чтобы брать их.

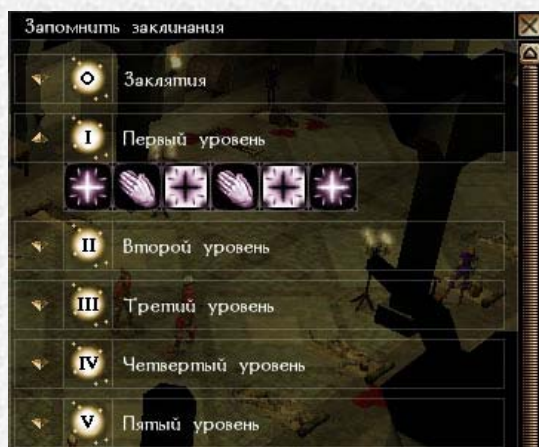
Панель заклинаний



Панель заклинаний состоит из двух частей: книги заклинаний и подготовки заклинаний. Волшебники, клерики, друиды, паладины и следопыты должны приготовить заклинание, прежде чем читать его, а барды и чародеи нет.

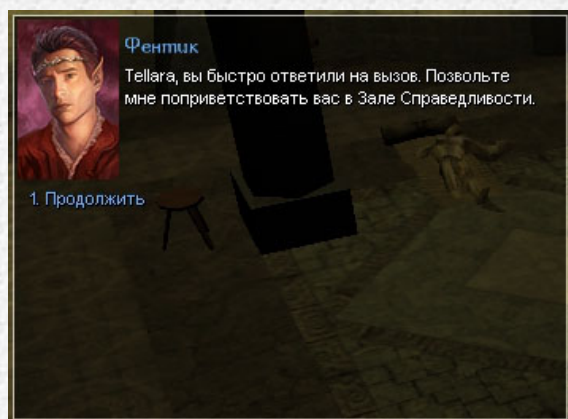
Чтобы приготовить заклинание, сначала выберите класс чтения и уровень заклинания на экране книги заклинаний. Дерево всех доступных заклинаний показано под выбранным уровнем. Если ваш герой владеет какими-нибудь метамагическими навыками (смотри раздел Навыки в части 3, «Руководство игрока»), он может добавить их к читаемым заклинаниям, нажав на маленький значок-стрелку слева. Этот значок показывает, какие заклинания могут быть усовершенствованы. Вы можете получить информацию о любом заклинании, щелкнув по кнопке «Изучить» справа от названия заклинания.

Когда вы выберете заклинание, которое хотите приготовить, либо щелкните по маленькой стрелке справа, либо перетяните значок заклинания в ячейку подготовки.



Заклинатели, имеющие мультикласс, должны повторить этот процесс для каждого из классов чтения заклинаний. Когда все ячейки будут заполнены, выберите «Отдых» из главного кольцевого меню игры. После того, как ваш герой отдохнет, он сможет прочесть приготовленные заклинания.

Панель разговоров



Панель переговоров является вашим главным инструментом для взаимодействия с другими персонажами *Neverwinter Nights*. Портрет персонажа, с которым вы разговариваете, показывается в левой верхней части окна. Реплики этого персонажа показаны справа от портрета.

Под портретом даны варианты ответа для вашего героя. У первого из приведенных в примере ответов есть сделанное красным цветом примечание, обозначающее умение или особое качество, которые дают игроку такую

возможность. В данном случае, высокий уровень интеллекта игрока дает ему возможность воздействовать на персонажа. Игрок может щелкнуть левой кнопкой по этому варианту ответа или выбрать любой другой. *Интеллект* и *харизма* – вот два основных атрибута, которые дают дополнительные возможности во время беседы, но в некоторых случаях и высокий уровень *силы* поможет запугать упрямого информатора, или же *мудрость* игрока подскажет ему, как повернуть беседу в другое русло.

Вы можете прервать беседу, нажав клавишу *Escape*, уйдя, или совершив враждебное действие.

Панель карты

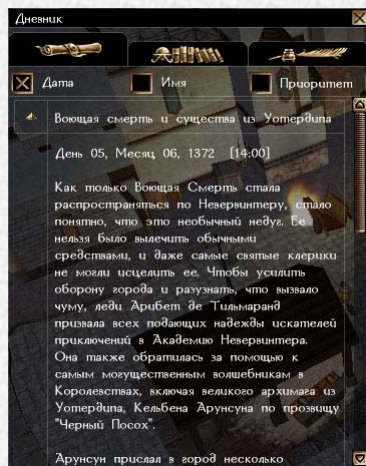


Панель карты предоставляет возможность взглянуть на карту текущего района. Карта расширяется по мере того, как вы исследуете новые места, позволяя вам видеть окружающее и отслеживать свой путь. Маленькие значки на карте это метки. У каждой метки есть свое название, которое возникает в верхней части окна карты.

Вы можете и сами расставлять на карте флажки, щелкнув по окошку флажка в левой верхней части карты, а потом по тому

месту на карте, где хотите установить флажок. Когда флажок будет размещен, появится диалоговое окно, в нем вы можете ввести текст, который хотите назначить для названия.

Панель дневника



На панели дневника вы можете получить представление о текущем состоянии вашего приключения и различных квестов, которые вам придется выполнять в процессе прохождения игры. С помощью закладок в верхней части экрана вы можете переключаться между тремя типами дневника.

Первая закладка слева относится к личному дневнику вашего героя. В этот дневник заносится информация обо всех заданиях, которые вы беретесь выполнить, и обо всех персонажах, с которыми вы успели поговорить. Личный дневник очень важен: почаще перечитывайте его, чтобы проверять, насколько вы продвинулись в выполнении своих заданий.

Следующая закладка показывает уже выполненные вами задания. Любые квесты из вашего личного дневника, которые

вы выполните, автоматически будут перенесены на эту закладку.

Третья закладка пуста; она предназначена для того, чтобы вы сами записывали свои впечатления и замечания во время игры.

Панель магазинов

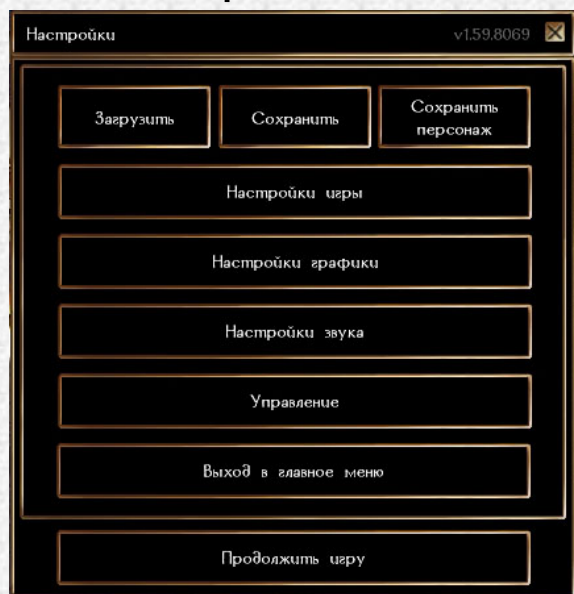


Процесс покупки предметов в магазинах очень похож на использование контейнера. Слева находится товар из магазина, а справа ваш инвентарь. Чтобы купить предмет, просто перетяните его в свой инвентарь. Возникнет диалоговое окно, вас попросят подтвердить свое решение купить этот предмет. Если вы согласны и у вас достаточно денег, происходит обмен, и предмет переносится в ваш экран снаряжения инвентарь.

Панель обмена

Панель обмена функционирует точно так же, как панель контейнеров. С левой стороны предметы, которые предлагает другой игрок, с правой стороны то, что вы сами можете предложить для обмена. Когда вы сочтете, что предлагаемая сделка вас устраивает, нажмите на кнопку «Предложение». Предложение сделано, и у другого игрока есть две возможности: он может принять предложение или отказаться – либо поменяв предметы в своих ячейках, либо нажав кнопку «Отмена». Эта система требует, чтобы сделка устраивала обоих игроков, только тогда обмен может произойти.

Панель настроек



В *Neverwinter Nights* есть множество функций, которые вы можете настраивать сами, чтобы они как можно лучше соответствовали вашему стилю игры. Чтобы изменить какую-то из настроек, вам придется вызвать **Панель настроек**. Вы можете вызвать ее, нажав на клавишу *Escape*, клавишу «*o*», или щелкнув по иконке настроек на главном внутриигровом экране.

В верхней части страницы настроек вы найдете кнопки «**Загрузить**» и «**Сохранить**». Чтобы загрузить игру, нажмите кнопку «**Загрузить**» и выберите игру, которую хотите загрузить. Чтобы сохранить игру, нажмите кнопку «**Сохранить**» и выберите ячейку, в которой вы хотите ее сохранить. Когда вы выберете ячейку для сохранения игры, введите название, и процесс сохранения будет запущен.

Следующая кнопка – «**Сохранить героя**».

Эта кнопка позволяет вам сохранять героя за пределами текущей игры, так что вы сможете использовать его в других приключениях. Если вне текущей игры вы разовьете своего героя, в следующий раз при загрузке вас спросят, хотите ли вы обновить его. Если вы ответите «Да», в вашу сохраненную игру будет перенесена самая последняя версия вашего героя.

В **настройках видео** вы можете изменять все, что касается качества изображения. Можно установить уровень детализации текстур, разрешение экрана и многое другое. Практика показывает, что чем больше разных необязательных функций вы отключаете, тем быстрее работает игра. Если игра на вашем компьютере работает медленно, попробуйте отключить эти функции, чтобы повысить быстродействие игры.

Настройки звука позволяют вам настраивать звук в игре, а также включать и отключать различные звуковые функции.

Настройки средств управления позволяют менять режим камеры и выбрать подходящую схему для управления. Можно, к примеру, перейти на прямое управление и управлять вашим героем с помощью клавиатуры.

Настройки клавиш позволяют изменять настройки горячих клавиш. В верхней части панели находятся закладки для различных горячих клавиш, настройки которых вы можете изменить. Чтобы изменить настройку, просто щелкните по действию, настройки которого вы хотите сменить, а потом по клавише, которая вас больше устраивает. Вы не можете назначать одну и ту же клавишу для различных действий, так что не забывайте о том, какие клавиши вы уже использовали.

Игровые настройки позволяют настраивать сложность игры и другие детали игрового процесса. Мы рекомендуем большинству игроков пользоваться установками, сделанными по умолчанию, поскольку игра специально сбалансирована под эти установки. Если вы уже опытный игрок в *Dungeons & Dragons 3 редакции*, вы можете выбрать настройку «*D&D для крутых*». Она включает некоторые наиболее сложные аспекты системы правил.

Хиты: при нормальной или более простой сложности они начисляются следующим образом. Герой получает максимум хитов на уровнях 1-3. Начиная с уровня 4 и выше будет производиться бросок на хиты, но получать герой будет лишь показатель с минимумом в 1/2 из возможных хитов. Например, волшебник, который обычно бросает кубик d4 на хиты, будет получать, по меньшей мере, 3 хита на каждый уровень.

Сетевая игра

Путешествия по Сети

Чтобы играть в сетевую игру *Neverwinter Nights*, вам понадобится установить соединение с другим компьютером через Интернет или по локальной сети. Вы можете либо создать игровой сервер, чтобы позволить другим игрокам присоединиться к вам в ваших приключениях, либо вступить в уже существующую игру, начатую кем-то другим.

В первый раз, когда вы будете играть online, вас попросят создать анкету игрока. Анкета игрока позволяет игре *Neverwinter Nights* различать разных игроков, а вам дает доступ в особые области на сайте *Neverwinter Nights* (www.neverwinternights.com). Если вы уже создали анкету игрока во время игры, или на сайте *Neverwinter Nights*, просто введите имя игрока и пароль, чтобы продолжить. Если вы еще не создали ее, нажмите кнопку **Создать анкету** и введите имя игрока и пароль. Вас попросят также ввести свой адрес электронной почты. Хотя это делать не обязательно, если вы не дадите своего адреса, то не сможете восстановить свой пароль, если забудете его.

Создание игрового сервера

Создавая игровой сервер, вы полностью контролируете процесс вступления в игру других игроков. Вы сможете модерировать игру, отстраняя (временно) или изгоняя (навсегда) игроков. Вы можете создать игровой сервер, выбрав сетевую игру в главном меню и начав новую или загрузив сохраненную игру. Это запустит игровой сервер с модулем или сохранением по вашему выбору. Другие игроки смогут принимать участие в игре на вашем сервере только в то время, когда и вы находитесь в игре.

При начале новой игры вам будет доступно огромное количество установок, с помощью которых вы сможете настроить мир, в котором будут искать приключений ваши игроки. К наиболее простым установкам относятся: сколько игроков смогут принимать участие в игре, и хотите ли вы защитить игру паролем. Если вы установите такой пароль, в игру смогут вступать только те игроки, которым он известен. Если установлен пароль мастера (DM), только игроки с этим паролем смогут соединиться с игровым сервером с клиентом мастера (DM).

Следующей важной настройкой является установка Герой против Героя (ГпГ). Эта настройка описана ниже, в разделе Герой против Героя.

Вступление в сетевую игру

Если вы просто хотите поиграть, вы можете выбрать сетевую игру в пусковом меню, а потом выбрать пункт **Вступить в игру**. В окне игрового браузера появится список игр. Если вы играете без соединения с Интернет, в этот момент игра может ненадолго зависнуть. Вы можете щелкнуть по закладке *«Локальная сеть»* в верхней части панели, чтобы просканировать локальную сеть, вместо того, чтобы искать соединение с Интернет. Если у вас установлено соединение с Интернет, вы увидите большой список доступных игр. Вы можете сортировать игры, используя различные фильтры вверху соответствующей страницы,

просто щелкнув по названию фильтра. Вы также можете щелкать по переключателю типов игрового процесса в левом нижнем углу, и тогда увидите игры, для которых заявлен интересующий вас тип. Когда вы найдете игру, которая вам понравится, щелкните по игре, а потом по кнопке соединения, и вы уже в пути. В верхней части экрана вы также увидите закладку **История**. Под этой закладкой перечислены последние игровые сессии, в которых вы принимали участие, и указано, где они проходили. Если вы хотите снова вступить в игру, в которую уже играли, просто щелкните по закладке **История**, выберите игру, в которую хотите поиграть, и щелкните по кнопке соединения.

Выбор героя



Вступив в игру, вы окажетесь на странице выбора героя. С левой стороны будет список доступных героев. Просто выберите одного и нажмите на кнопку **Играть**, чтобы начать игру. Иногда некоторые из героев отключены. Это значит, что данные герои не могут играть на текущем сервере. Такое может произойти из-за модульных ограничений (например, ограничений по уровню или классу), или потому, что сервер принимает только героев с сервера.

Локальные герои и герои сервера

В *Neverwinter Nights* есть два типа героев – локальные и герои с сервера. Локальные герои – персонажи, которые создаются и сохраняются на вашем компьютере. Вы можете использовать локальных персонажей на различных игровых серверах, в одиночной игре или в сетевой игре, которую вы создали. Считайте, что такого героя вы можете забрать с собой домой после конца игры.

Персонажи с сервера могут находиться только на игровом сервере, к которому вы присоединились. Вы будете сохранять доступ к этому персонажу только до тех пор, пока не разорвете соединение с сервером. Считайте, что этот персонаж остается у человека, который создал игру. Такую систему мы рекомендуем для игроков, которые часто играют одним составом, поскольку игроки не могут менять своих персонажей, отключившись от сервера.

Сервер можно настроить на допуск локальных или серверных персонажей. Когда вы соединитесь с сервером, вас проинформируют о том, какие персонажи допускаются для участия в игре на этом сервере. Если вы соединились с сервером, на котором могут играть только серверные персонажи, вы сможете создать нового персонажа на этом сервере, нажав кнопку **Новый герой** на странице со списком персонажей.

Перемещение героев из одной игры в другую

В *Neverwinter Nights* нет различия между персонажами одиночных и сетевых игр. Вы в

любой момент можете извлечь своего героя из сохраненной игры, поиграть с ним в сети, а потом продолжить игру с этим же героем в одиночной игре. Чтобы извлечь героя из сохраненной игры, просто загрузите сохраненную игру с вашим героем и зайдите на страницу Настроек. Нажмите кнопку **Сохранить героя**. После этого вы получите сообщение: *«Персонаж был успешно экспортирован»*. Таким образом, вы создадите локального персонажа, который будет являться точной копией персонажа из сохраненной игры. Теперь, если вы вернетесь на главный экран и вступите в сетевую игру, вы сможете выбрать этого персонажа для участия в сетевых играх. Вы автоматически получите копию вашего героя, когда завершите приключения в Сети.

Если вы загрузите первоначальную сохраненную игру, то вернетесь на то место, в котором сохранили игру с тем же персонажем, с которым вы играли ранее. Если вы хотите вернуться на прежнее место, но при этом использовать другого персонажа, откройте экран загрузки игры. Выберите нужную сохраненную игру, но вместо кнопки загрузки игры нажмите кнопку импортирования героя. Вы увидите экран выбора персонажа. Выберите любого локального героя и нажмите кнопку **Играть**. Будет загружена сохраненная игра, но не с тем героем, который там был, а с тем, которого вы выбрали. С этого момента при сохранении игры будет сохраняться только новый герой.

Формирование группы

Чтобы сформировать группу в сетевой игре, вы, прежде всего, должны предложить выбранному персонажу присоединиться к вам. Персонаж должен ответить, что согласен присоединиться.

Вы можете предложить присоединиться к вам с помощью кольцевого меню под заголовком **Коммуникация**. Щелкните правой кнопкой по герою игрока, которому вы хотите предложить присоединиться к вам и выберите пункт **Коммуникация**. Выберите пункт **Пригласить**, и выбранный вами игрок получит сообщение о том, что вы предлагаете сформировать группу.

Вы можете распустить группу, после того, как она будет сформирована, зайдя в тот же раздел кольцевого меню и выбрав пункт **Распустить**.

Герой против героя

Существует три уровня в режиме Герой против Героя (ГпГ): Без ГпГ, Групповой ГпГ, и Полный ГпГ. Если вы выберете режим Без ГпГ, игроки не смогут наносить урон друг другу. Установка Групповой ГпГ позволяет вам наносить урон другим игрокам, если они не являются членами вашей группы, зато в этом случае вы не можете наносить им урон. Последний уровень – это Полный ГпГ. На этом уровне вы можете наносить урон любым игрокам, если только вы не находитесь в области, где это запрещено. Это означает, что заклинания с обширной областью охвата будут наносить урон всем игрокам, оказавшимся в области охвата, так что в этом режиме будьте крайне осторожны с чтением таких заклинаний. Установки ГпГ на сервере показывают максимальный уровень конфликтности, разрешенный на данном сервере. Это означает, что если на сервере установлен «Полный ГпГ», в игре все равно могут существовать области «Без ГпГ» или с «Групповым ГпГ». Если же на сервере сделана установка «Без ГпГ», это значит что на всем сервере режим ГпГ запрещен.

Симпатии и антипатии между игроками

Нажав кнопку **Реакции Игрока** вы можете вызвать **Панель реакций игрока**. На этой панели показаны текущие установки ГпГ в данной области и ваше отношение к другим

игрокам в окружающем мире. Другие игроки могут нравиться или не нравиться вам. Чтобы изменить отношение к игроку, просто щелкните по его имени. Будьте осторожны, когда вы меняете отношение к игрокам, их информируют об этом. Вы можете узнать, как другие игроки реагируют на вас, заглянув в их запись в колонке реакций. Так какое все это имеет значение? Это определяет отношение ваших сторонников и ограничивает количество враждебных действий, которые вы можете совершать по отношению к другим игрокам. В зависимости от установок ГпГ для области, в которой вы находитесь, ваше отношение определит, дружелюбно, нейтрально или враждебно вы настроены к этому игроку. В следующей таблице показана зависимость между ГпГ и вашим отношением к игрокам.

	Без ГпГ	Групповая защита	Полный ГпГ
В группе	Дружественный	Дружественный	Нейтральный
Нравящиеся	Дружественный	Нейтральный	Нейтральный
Не нравящиеся	Дружественный	Враждебный	Враждебный

Если вы дружелюбно настроены к другому игроку, то не можете причинять ему вред, воровать у него из карманов и совершать любые другие враждебные действия. На таких игроков не будут оказывать никакого эффекта враждебные заклинания, и вы не сможете проводить против них атаки удобного случая. Ваши союзники (животные, спутники, призванные существа и последователи) не будут атаковать таких игроков.

Если вы нейтрально настроены к другому игроку, вы можете совершать по отношению к нему открытые враждебные действия, и враждебные заклинания будут наносить ему урон. Ваши союзники не будут атаковать таких игроков и вы не сможете проводить против них атаки удобного случая.

Если вы враждебно настроены по отношению к другому игроку, вы можете совершать по отношению к нему любые враждебные действия, можете проводить атаку удобного случая, и ваши союзники могут атаковать его.

В нижней части Панели реакции игрока вы найдете полный список всех последствий вашей враждебности.

Если вы создаете игровой сервер, на этой панели также будут кнопки *Отстранения* и *Изгнания*. Если вы выберете игрока и нажмете кнопку «*Отстранить*», этот игрок будет отсоединен от вашего сервера, но впоследствии может восстановить соединение. Если вы нажмете кнопку «*Изгнать*», профиль игрока будет добавлен к списку изгнанных с вашего сервера игроков и впоследствии он уже не сможет соединиться с вашим сервером.

Люди и местности

Города и деревни

В своих путешествиях вы побываете в самых разных уголках Забытых Королевств, от северной части Побережья Мечей до Дикого Севера. Ниже мы перечислили важнейшие города и местности, составляющие игровое окружение.

Город Невервинтер

Это цивилизованный город, в котором представители многих народов Фейруна живут в мире друг с другом. Невервинтер заключил союз с Уотердипом против Лускана и орков, и так хорошо укреплен, что считается самым безопасным городом Побережья Мечей. Но бушующая несколько последних месяцев эпидемия ужасной болезни вынудила власти процветающего некогда города установить карантин.

Город Лускан

Лускан – прибрежный город, расположенный на побережье моря Мечей. Иногда его еще называют Городом Парусников, и то, какое значение для города имеет его флот, понятно даже из названия городского правительства – оно называется советом Высших Капитанов. Поговаривают, что эти капитаны – не более чем марионетки магического Братства Таинств, а по последним слухам, в городе угнездились еще и худшее зло. Верны эти слухи, или нет, Лускан, безусловно, мрачный город, излюбленное место пиратов и разного другого темного люда.

Порт-Лласт

Экономика этой старинной рыбацкой деревушки полностью зависит от города Невервинтер, и в последнее время находится в совершенно плачевном состоянии. Хотя некогда эта мирная гавань была процветающим портом оживленного морского пути, сегодня это довольно унылое место, в котором никогда ничего не происходит.

Колодец Беорунна

Это дом предков утгардтского племени Черного Льва. К югу от деревеньки расположен форт Илкард, сторожевой пост города Невервинтер, выставленный против бесчисленных орд орков, которые постоянно появляются в этом районе.

Политические деятели Севера

Лорд Нашер



Лорд Нашер – знаменитый искатель приключений, лучшие дни которого уже позади. Некогда слава его гремела по всему северу, но уже много лет он довольствовался ролью правителя города Невервинтера. Теперь, когда для его любимого города настали тяжелые времена, он решил тряхнуть стариной, создав небольшую доверенную группу героев, с помощью которых надеется покончить с кошмаром Воющей Смерти.

Арибет

Прославившаяся своей красотой, посвященная в рыцари за истовость веры, и любимая всеми за добрый нрав, юная Арибет де Тильмаранд считается одной из вернейших паладинов Тира на всем Побережье Мечей. Она доверенная советница лорда Нашера, и сейчас именно ей поручили найти лекарство от ужасной Воющей Смерти.



Фентик



Этот добродушный вершитель правосудия Тира сделал себе имя в Невервинтере не только благодаря мудрости своих решений, но и благодаря нежному уходу за восхитительным паладином, Арибет де Тильмаранд. В некоторых кругах их называют «Меч и Кольчуга Тира» и мало кто сомневается в том, что еще до конца года будет объявлено об их бракосочетании.

Дестер

Дестер Инделейн в настоящее время является Рыцарем-Хранителем Хельма в городе Невервинтере. Он и его собраты прибыли в город не так давно, но их неустанные попытки остановить распространение эпидемии снискали Дестеру уважение многих горожан. Его заслуг никто не может отрицать, но в то же время всем ясно, что все его действия лишь облегчают страдания умирающих от Воюющей Смерти, но ни на шаг не приближают город к созданию лекарства.



Аарин Генд



Об этом человеке не известно почти ничего, кроме тех жалких обрывков информации, которые он, несомненно, сам и выдал. Его спокойный и уверенный вид скрывает немыслимую энергичность и невероятную решимость добиться желаемого, чего бы это ни стоило. Немногие настолько глупы, чтобы ссориться с ним.

Искатели приключений

Много отважных героев в городе Невервинтер. Некоторые ищут богатство и славу, другие просто хотят облегчить страдания этого некогда прекрасного города. Они с удовольствием присоединятся к вам, если вы согласитесь принять их в свою группу. **Замечание:** Эти последователи по различным причинам часто дают вам всякие вещи. Держите эти вещи при себе, иначе вы не сможете пройти множество квестов последователей, доступных в *Neverwinter Nights*. Если один из ваших последователей погибнет, он будет переправлен в ближайший храм Тира.

Лину Ла'нерал

Эта эльфийская жрица прибыла в Невервинтер со своей родины в Эвереске и оказалась в ловушке, поскольку город закрыли на карантин. Она ищет священный артефакт, некогда украденный. В последний раз этот артефакт видели в Невервинтере.



Шервин



Шервин ищет славы и богатства в своем родном городе. Ее часто можно встретить в любой из местных таверн, распевая новую балладу, или ведущей беседу с теми его жителями, которые менее всего внушают доверие.

Даэлан Красный Тигр

Этот утгардтский варвар помалкивает о причинах, которые привели его в Невервинтер. Он готов поработать в качестве наемника, но только в случае, если наниматель обладает достаточной суммой денег и характером, который устроит этого знатного полуорка.



Томи «Оскал» Андергаллоус



После недавнего (очень поспешного) отъезда из Калимпорта Томи Оскал прибыл в Невервинтер. Оказавшись взаперти в медленно умирающем городе, Томи берется за всякую случайную работу и старается не впутываться в неприятности.

Жуткогрыз

Холодный и безжалостный убийца,

Жуткогрыз давным-давно покинул свой клан, чтобы вступить в монашеский орден Затяжной Смерти. Как и все монахи этого ужасного ордена, он почитает смерть, страдания и все самые ужасные и кровавые вещи. Жуткогрыз всегда жаждет доставить новые жертвы для своего повелителя, Безмолвного Лорда, Смерти.



Боддинок Глинкл



Этот исследователь-карлик обожает все новшества и нововведения. Собиратель безделушек, он вечно шатается по улицам Невервинтера, или ждет в местном анклав наемников, что кто-нибудь наймет его в качестве чародея.

Враги

Нижеперечисленные существа встречаются в подземельях и пустынных местах вокруг Невервинтера, а иногда и в самом городе. Рядом с названием монстра стоит несколько звездочек; чем больше звездочек, тем существо опаснее. Однако будьте осторожны, потому что для неопытного искателя приключений столкновение с любым из этих чудовищ может оказаться фатальным.

Гоблины и орки (*): Эти дикие гуманоиды – серьезная неприятность для группы путешественников низкого уровня, но опытные искатели приключений относятся к ним как досадной помехе, не более.



Скелеты ()**: Эту глупую нежить, оживленную магией какого-нибудь некроманта, легко уничтожить с помощью оглушающего оружия, вроде булавы или молота, а вот мечи, копья и стрелы в борьбе с ними гораздо менее эффективны.

Зомби ()**: Хотя эта нежить несколько мощнее скелетов, они двигаются так медленно и неуклюже, что с ними не так уж трудно справиться.



Вампиры (*)**: Вампиры тоже относятся к нежити, и они питаются живыми существами. Чтобы защититься от нападения вампиров, можно использовать заклинания вроде «*Защиты от отрицательной энергии*». Могущественные вампиры практически бессмертны, уничтожить их можно, только разрушив их гроб.

Тролли (*)**: Эти ужасные монстры – настоящие машины для убийства, способные стерпеть больше урона, чем существа, вдвое превосходящие их по размеру. Простые раны у троллей затягиваются, но они уязвимы для огненного или кислотного урона.





Ракшасы (**):** Эти отвратительные, чуждые нам создания иммунны к большинству видов заклинаний и магических эффектов, и особенно опасны для волшебников и прочих заклинателей.

Големы (*):** Големов создают искусственно, они не рождаются. Заклинатели делают это с разными целями; обычно големов используют для охраны. Большинство големов очень устойчивы к магии, но у каждого из них есть свои слабые места.



Балоры (**):** У этих огромных демонов физическая сила сочетается со способностью приводить в действие простые заклинания. Они недаром внушают всем ужас.

Драконы (***):** Эти легендарные существа сожрали на обед больше искателей приключений, чем все остальные перечисленные на этих страницах монстры, вместе взятые. Добрые драконы могут стать могущественными, хотя и ненадежными союзниками. Злые же являются опаснейшими из врагов. Избегайте сражений с этими тварями: о хранящихся у них богатствах ходят легенды, но какая польза покойнику в деньгах?

Вы можете быстро узнать, насколько опасно встреченное вами существо, выбрав пункт «**Рассмотреть**» в кольцевом меню. В таблице на следующей странице показано, как оценить степень опасности.



Таблица 1: Категории опасности монстров

Рейтинг опасности монстра	Категория	Цвет	Пояснение
+5 уровней и выше	Невозможно	Лиловый	Смерть неизбежна
+3, +4 уровня	Подавляюще	Красный	Вам будет нелегко победить это существо
+1, +2 уровня	Очень трудно	Оранжевый	Выживание не гарантировано без использования специальных зелий и других магических средств.
Равный уровень с персонажем	Вызывающе	Желтый	Вы можете победить одно или несколько таких существ.
-2, -3 уровня	Средне	Синий	Вы получите несколько ранений.
-4, -5 уровней	Легко	Зеленый	Даст мало очков опыта, но вам не повредит.
-6 и более уровней	Несущественно	Белый	Не стоит ваших усилий.



Время и отдых

Раунды и ходы

Раунд в игре продолжается примерно шесть секунд.
Ход состоит из 10 раундов или из 60 секунд.

Игровое время и реальное время

Каждые две минуты реального времени равны одному часу игрового времени *Neverwinter Nights*. Это значит, что 48 минут реального времени равны 24 часам игрового

времени *Neverwinter Nights*.

Отдых

Некоторые эффекты и заклинания действуют в течение одного дня (одного игрового дня). Эти эффекты исчезают через 48 минут реального времени *или* после того, как персонаж отдохнет.

Отдых занимает всего 30 секунд реального времени, но в игре занимает полных 24 часа отдыха. За это время готовятся заклинания, исчезают все эффекты, которые воздействовали на персонажей, предметы, заряженные на день, перезаряжаются, и так далее.



Руководство Игрока

Игра *Neverwinter Nights* базируется на третьем издании ролевой системы *Dungeons & Dragons*, позволяет создавать замечательных персонажей и играть с ними. Вы сможете путешествовать по фантастическим, удивительным мирам, поучаствовать в героических подвигах и в обычной жизни, и только от вас зависит, будет ли ваш герой вести себя так, как в этих обстоятельствах вели бы себя вы, или он будет отличаться от вас, как день от ночи.

Играя в сети, вы будете встречаться с другими игроками со всего мира, и научитесь сражаться плечом к плечу с ними, а может быть, и против них. Со временем ваши персонажи тоже станут учителями, великими воинами или дурным примером. Вы можете выбрать любой стиль игры, став открытой и мощной силой, меняющей лицо земли, или предпочтя оставаться за сценой.

Правила *Dungeons & Dragons* специально созданы для того, чтобы помочь вам в ваших странствиях, и игра *Neverwinter Nights* пользуется всеми преимуществами их гибкости. Удобство ролевой игры за компьютером состоит в том, что большинство правил и выполнение счетных функций остается «за сценой», предоставляя вам возможность наслаждаться приключениями без необходимости тревожиться о соблюдении правил.

Игроки, незнакомые с ролевыми играми типа *Dungeons & Dragons*, могут почувствовать некоторое смущение из-за множества подробностей в игре *Neverwinter Nights*. Не волнуйтесь, в этом разделе вы найдете всю информацию, которую вам нужно знать, чтобы состязаться с лучшими игроками. Вы сможете в полной мере насладиться тем, как оживает это фэнтезийное царство.

Создание персонажа

Прежде чем вы начнете играть в *Neverwinter Nights*, вам придется решить, каким типом персонажа вы хотите играть. Здесь есть огромный простор для выбора, так что поначалу это может показаться вам немного затруднительным процессом. С самого начала рекомендуем запомнить, что не бывает хороших и плохих персонажей, и что разные люди ценят разные аспекты нашей игры. Вы можете создать любое количество персонажей, так что смело экспериментируйте.

Первый способ пройти через процесс создания персонажа – это начать с концепции. Многие игроки берут за основу исторических, мифологических персонажей или звезд поп-культуры. Любители особых трудностей иногда создают уродливых персонажей, больных или смешных. Возможно, вы захотите взять какой-то типичный образ и сыграть за него по-новому, ну, например, гном-варвар станет ученым, или будет предпочитать пращу топору. Вне зависимости от того, где вы найдете вдохновение, если у вас будет общая концепция, процесс создания персонажа будет для вас гораздо более простым.

В *Neverwinter Nights* очень гибкая система изменения персонажа, так что не слишком беспокойтесь из-за решений, которые вы приняли на ранней стадии игры. Например, вы можете создать карлика-варвара, чтобы доказать другим игрокам, что карлики лучшие в мире, но спустя некоторое время вдруг понимаете, что ваш герой прославился песнями и рассказами, а до битв дело как-то не дошло. В этот момент вы можете выбрать уровень барда, поскольку этот класс больше подходит для вашего стиля игры. Его варварские корни останутся при нем, и в то же время он сможет развиваться дальше в качестве барда. Помните, значительная доля удовольствия, которое вы получаете от игры в *Dungeons & Dragons*, состоит в том, чтобы наблюдать за тем, как растет и развивается ваш герой.

Создавать персонажа очень увлекательно, но процесс этот может показаться вам слишком сложным. Если вы не вполне понимаете, что делать, или просто сомневаетесь в своем решении, просто нажмите кнопку «Рекомендация», и программа сделает выбор за вас. Вы также можете вернуться к началу процесса и выбрать «Набор» – это комплект навыков и умений, подобранных определенным, оптимальным образом.



Пол

Первым шагом в создании вашего героя будет выбор пола. Выберите мужской или женский пол, и нажмите «ОК», когда будете готовы продолжить.

Раса

В Фейруне много рас, и у каждой из них есть свои слабости и преимущества по сравнению с другими. Семь доступных для игрока рас таковы: человек, гном, эльф, карлик, полуэльф, полуорк и полурослик.

ЛЮДИ

Из всех рас люди легче всего приспосабливаются к окружающей среде. Быстрая смена поколений, любовь к завоеваниям и к перемене мест определяет большое физическое разнообразие среди представителей этой расы. Цвет кожи колеблется от почти черного до совсем бледного, волосы от черных до светлых, а волосы на лице (у мужчин) бывают как редкими, так и густыми. Люди часто непривередливы в вопросах внешнего вида, делают себе причудливые прически, носят странную одежду, делают татуировки и так далее.

- Излюбленный класс (Любой): При определении, страдает ли человек, развивающийся по мультиклассовым правилам, от уменьшения количества очков опыта, не учитывается класс, в котором герой имеет наивысший уровень.
- Быстрое обучение: 1 дополнительный навык на 1 уровне
- Умения: 4 дополнительных очка умений на 1 уровне, плюс одно дополнительное очко умения на каждом последующем уровне.

ГНОМЫ

Гномы славятся своими воинскими доблестями, способностью противостоять физическому и магическому воздействию, трудолюбием и любовью к крепкому элю. Гномы не понимают шуток и с подозрением относятся к незнакомцам, но великодушны к тем, кто заслуживает их доверие. Они достигают от 4 до 4 1/2 футов в высоту, но обычно толсты и крепко сложены, так что в ширину они почти такие же, как в высоту. Цвет кожи гномов варьируется от светло-коричневого до темно-коричневого, а волосы у них бывают черные, седые или коричневые. Мужчины - гномы очень трепетно относятся к своим бородам.

- Общие изменения атрибутов гномов: +2 Кон, -2 Хар
- Излюбленный класс (Боец): У гномов мультикласса класс бойца не считается, когда рассчитывается ухудшение очков опыта, вызванное мультиклассом.

Особые способности: камневедение, зрение во тьме, устойчивость к ядам, устойчивость к заклинаниям, приемы атаки на орков, приемы атаки на гоблиноидов, приемы защиты от великанов, тяга к умениям (осведомленность).

ЭЛЬФЫ

Эльфы славятся своей поэзией, песнями и магическим искусством, но перед лицом опасности они выказывают поразительное мастерство во владении оружием и стратегии. Эльфы доживают до 700 лет и более, по человеческим стандартам медленно заводят друзей и врагов и еще медленнее забывают их. Эльфы обычно бывают стройными, их рост от 4 1/2 до 5 1/2 футов. Чаще всего у эльфов бледная кожа, темные волосы и ярко-зеленые глаза. У них нет волос ни на теле, ни на лице, они предпочитают удобную одежду и двигаются с неземной грацией. Многие другие расы считают их невыносимо... прекрасными.

- Общие эльфийские изменения атрибутов: +2 Лов, -2 Кон
- Излюбленный класс (Волшебник): У эльфов мультикласса класс волшебника не считается,

когда рассчитывается ухудшение очков опыта, вызванное мультиклассом.

Особые качества: иммунитет к сонливости, устойчивость к чарам, дополнительное владение оружием (длинный меч, рапира, короткий лук, длинный лук), тяга к умениям (Слух), тяга к умениям (Поиск), тяга к умениям (Выслеживание), тонкие чувства, сумеречное зрение.

КАРЛИКИ

Карлики часто бывают изобретателями, техниками и алхимиками, хотя по большей части предпочитают оставаться среди своих сородичей и наслаждаться покоем. Карлики любят животных, драгоценные камни и шутки, особенно всякие проказы. Им нравится учиться. И они всегда ищут новые способы создавать вещи. Карлики достигают от 3 до 3 1/2 футов в высоту, цвет кожи колеблется от темно- до светло-коричневого. У них прямые волосы и голубые глаза. Чаще всего одежда карликов выдержана в естественных тонах, но украшения они выбирают яркие. Мужчины носят ухоженные бороды. Карлики живут от 350 до 500 лет.

- Общие изменения атрибутов карликов: +2 Кон, -2 Сил
- Излюбленный класс (Волшебник): У карликов мультикласса класс волшебника не считается, когда рассчитывается ухудшение очков опыта, вызванное мультиклассом.

Особые качества: низкорослость, устойчивость к иллюзиям, приемы атаки на рептилий, приемы атаки на гоблиноидов, приемы защиты от великанов, тяга к умениям (Слух), тяга к умениям (Концентрация), школа заклинаний (Иллюзия), сумеречное зрение.

ПОЛУЭЛЬФЫ

Полуэльфы наследуют от людей любопытство и амбициозность, а от эльфов обостренную чувствительность и любовь к природе, но в целом они чужие и для той и для другой культуры. Люди считают, что полуэльфы слишком похожи на эльфов. Эльфы считают, что их не отличишь от людей. Полуэльфы бледнее, красивее, и у них более гладкая кожа, чем у обычных людей, в остальном же их черты практически ничем не отличаются от человеческих. Обычно у полуэльфов зеленые эльфийские глаза. Они живут около 180 лет.

- Излюбленный класс (любой): У полуэльфов мультикласса, когда рассчитывается ухудшение очков опыта, вызванное мультиклассом, в расчет не идет класс с самым высоким уровнем.

Особые качества: иммунитет к сонливости, устойчивость к чарам, частичная тяга к умениям (Слух), частичная тяга к умениям (Поиск), частичная тяга к умениям (Выслеживание), сумеречное зрение.

ПОЛУОРКИ

Мрачные полуорки с дурным характером – плоды связи людей и орков. Они предпочитают действие промедлению и битву разговору. Им нравятся простые удовольствия, вроде пиров, азартных игр, хвастовства и диких плясок. Они будут вполне на месте на веселой пирушке, но вот на балу у герцогини им появляться не стоит. Полуорки такого же роста, как люди, но грубые черты лица выдают их происхождение. Они гордятся своими шрамами и считают их украшением. Полуорки редко доживают до 75 лет.

- Общие изменения атрибутов орков: +2 Сил, -2 Инт, -2 Хар

- Излюбленный класс (Варвар): У полуорков мультикласса класс варвара не считается, когда рассчитывается ухудшение очков опыта, вызванное мультиклассом.

Особые качества: Зрение во тьме.

ПОЛУРОСЛИКИ

Полурослики весьма умны, талантливы и изобретательны. Они невероятно любопытны, и демонстрируют отвагу, которой позавидовали бы и некоторые люди. Иногда их соблазняет большое богатство, но они скорее, склонны тратить, чем копить. У полуросликов румяные лица, черные прямые волосы и черные или карие глаза. Мужчины полурослики часто отращивают бакенбарды, но редко носят усы и бороды. Они предпочитают практичную одежду, и скорее наденут удобную рубашку, чем изысканное украшение. Полурослики достигают 3 футов в высоту, и обычно доживают до своего 150-летия.

- Общие изменения атрибутов полуросликов: +2 Лов, -2 Сил
- Излюбленный класс (Мошенник): У полуросликов мультикласса класс мошенника не считается, когда рассчитывается ухудшение очков опыта, вызванное мультиклассом.

Особые качества: низкорослость, тяга к умениям (Тихая походка), тяга к умениям (Слух), везение, бесстрашие, и меткость.

Портреты

Выберите портрет для вашего героя.

Класс

Класс это профессия или призвание вашего героя. Класс определяет, к чему он или она более способны: обучение приемам боя, магические способности, умения и многое другое. Выбирая класс своего героя, помните об основной идее, согласно которой вы выстраиваете его образ. Из одиннадцати базовых вариантов можно выбрать что-то подходящее для любой концепции, и часто у вас будет даже несколько возможных вариантов. Например, и следопыты и бойцы отлично стреляют, а паладины и клерики успешно выслеживают и уничтожают нежить.

В разделе «Особые способности класса» (38 страница) перечислены основные качества и сильные стороны каждого класса. Таблицы по классам вы найдете в Приложении А.

Варвары



Варвары храбры, даже безрассудны, они славятся своим воинским искусством и просто незаменимы во время приключений. Тренировки и дисциплина не для них, зато варварами в бою владеет всепоглощающая ярость, которая делает их сильнее и позволяет лучше сопротивляться атакам. У них хватает энергии всего на несколько таких взрывов за день, но обычно этого бывает достаточно. Полная опасностей жизнь прививает варварам нечто вроде «шестого чувства» - сверхъестественную способность предвидеть приближение нападения, а их поразительная выносливость просто вошла в легенды.

- Ограничения по характеру: любой, но не приверженец Порядка.

- Бросок хитов: d12.
- Владение оружием: все простое и боевое оружие, легкие доспехи, средние доспехи и щиты.
- Пункты умения (Модификатор интеллекта * 4 на 1 уровне): 4 + модификатор интеллекта.
- Бывшие варвары: варвары перестают повышать свой уровень, если их характер становится законопослушным.

Барды



Барды часто выступают в роли переговорщиков, посланников, разведчиков и шпионов. Они любят сопровождать героев (и бандитов), чтобы присутствовать при совершении подвигов (или преступлений), поскольку бард, который может рассказать о происшествии, виденном своими глазами, пользуется почетом и уважением среди своих товарищей и слушателей. Барды могут читать магические заклинания без предварительной подготовки, совсем как чародеи. Некоторые умения бардов совпадают с умениями мошенников, а их познания о различных предметах просто не имеют себе равных. Высокие показатели харизмы позволяют бардам читать заклинания высокого уровня.

- Ограничения по характеру: любой не законопослушный.

- Бросок хитов: d6.
- Владение оружием: простое оружие, легкие доспехи, средние доспехи, и щиты.
- Очки умений (*4 на 1-м уровне): 4 + модификатор интеллекта.
- Чтение заклинаний: тайные (основанные на харизме, без предварительной подготовки, есть ухудшение при чтении заклинания в доспехах). Барды начинают игру, зная все заклинания-шалости.
- Бывшие барды: барды перестают повышать свой уровень, если их характер становится законопослушным.

Смотрите также: заклинания бардов: страница 115.

Клерики



Клерики действуют как посредники между земным и божественным (или inferнальным) мирами. Добрый клерик во всем помогает нуждающимся, злой же распространяет в мире взгляды своего inferнального покровителя на зло. Все клерики умеют исцелять раны и возвращать людей к жизни с порога смерти, а самые могущественные из них умеют даже воскрешать мертвых. Кроме того, все клерики обладают властью над нежитью, и могут отогнать или даже уничтожить этих отвратительных тварей. Клерики умеют обращаться с простыми видами оружия, и могут использовать все виды доспехов и щитов без ухудшения, поскольку доспехи не мешают чтению сакральных заклинаний. В дополнение к обычному комплекту заклинаний, каждый клерик концентрируется на двух сферах, которым покровительствует его божество. Эти сферы дают клерикам особые силы и доступ к заклинаниям, которые иначе они бы никогда не смогли выучить (смотри страницу 116). У клериков должны быть высокие показатели мудрости, потому что именно они определяют максимальный уровень заклинаний, которые они могут читать.

- Бросок хитов: d8.
- Владение оружием: любое простое оружие, доспехи и щиты.
- Очки умений (*4 на 1 уровне): 2 + модификатор интеллекта.
- Чтение заклинаний: сакральные (основанные на мудрости, шанс на неудачу в заклинании из-за доспехов игнорируется).

Смотрите также: заклинания клериков, страница 115; сферы клериков, страница 116 и 117.

Друиды



Друиды черпают свои силы не в борьбе с природой, а в единении с ней. Они ненавидят все неестественное, включая всяческую нежить, и уничтожают это, если им предоставляется такая возможность. Друиды получают сакральные заклинания не от богов, а от природы, и по мере повышения уровня опыта могут обрести огромные силы, включая способность принимать форму животного. Друидов часто сопровождают компаньоны-животные. Виды оружия и доспехов, используемые друидами, ограничены не только способностью к обучению, но и специфическими обетами. У друидов должны быть высокие показатели мудрости, потому что именно они определяют максимальный уровень заклинаний, которые они могут читать.

- Ограничения по характеру: должны быть нейтрально-добрыми, упорядоченно-нейтральными, истинно-нейтральными, хаотично-нейтральными, или нейтрально-злыми.

- Бросок хитов: d8.
- Владение оружием: дубина, кинжал, дротик, серп, скимитар, копье, праща и боевой посох, а также щит, легкие и средние доспехи.
- Очки умений (*4 на 1 уровне): 4 + модификатор интеллекта.
- Чтение заклинаний: сакральные (основанные на мудрости, шанс на неудачу заклинания из-за доспехов игнорируется).
- Бывшие друиды: друид, не являющийся более нейтральным, не может повышать свой уровень.

Смотрите также: заклинания друидов, страница 117.

Бойцы



Бойцы могут быть и солдатами, и бандитами. Некоторые отправляются на поиски приключений, мечтая разбогатеть, другие предпочитают использовать свои умения для защиты невинных. Боевые способности бойцов превосходят таковые у всех остальных классов, они обучены пользоваться любым стандартным оружием и доспехами. После суровых тренировок бойцы обучаются многим дополнительным навыкам, бойцы высоких уровней могут проводить особые приемы рукопашного боя и пользоваться экзотическими видами оружия, недоступными другим классам.

- Бросок хитов: d10.
- Владение оружием: любое простое и боевое оружие, все доспехи и щиты.
- Очки умений (*4 на 1 уровне): 2 + модификатор интеллекта.

Смотрите также:

Дополнительные навыки бойцов, страницы 41 и 118.

Монахи



Монахи – несравненные воины, обученные сражаться без оружия и доспехов. Добрые монахи защищают простых людей, а злые являются идеальными шпионами и наемными убийцами. Хотя они не умеют читать заклинания, монахи служат проводниками тонкой энергии, называемой *ки*. Эта энергия позволяет им овладевать поразительными навыками, такими как самоисцеление, умение ловить стрелы во время боя, и наносить удары со скоростью молнии. Их способности, базирующиеся на космической энергии и энергии *ки*, постоянно возрастают по мере повышения уровня опыта, давая монахам все большую власть над собой и окружающим миром. Способности монахов резко ухудшаются, если они носят доспехи, поскольку это нарушает данные ими обеты. Монах в доспехах теряет улучшения *Класса Защиты*, базирующиеся на мудрости и общем уровне, снижается его скорость передвижения, и сокращается число атак без оружия в раунде.

- Ограничения по характеру: любой упорядоченный.
 - Бросок хитов: d8.
 - Владение оружием: дубина, кинжал, ручная секира, легкий арбалет, тяжелый арбалет, кама, боевой посох, сюрикены и праща.
 - Очки умений (*4 на 1 уровне): 4 + Модификатор интеллекта.
- Смотрите также: атаки монахов, страница 118.

Паладины



Паладины очень серьезно относятся к своим приключениям, и даже мирская миссия для паладина является личным испытанием — лишней возможностью продемонстрировать храбрость, поучиться тактике и найти новые способы творить добро. Божественные силы защищают этих добродетельных воинов, отводят от них опасности, защищают от болезней и ранений, исцеляют и не дают поддаться страху. Паладин может также направлять эти силы на помощь другим, исцеляя раны и болезни, а также истребляя зло. Опытные паладины могут уничтожать всех несущих зло тварей и отгонять нежить. У паладинов должны быть высокие показатели мудрости, потому что именно они определяют максимальный уровень заклинаний, которые он может читать. Многие из особых качеств паладинов зависят от показателей харизмы.

- Ограничения по характеру: только упорядоченно-добрый.
 - Бросок хитов: d10.
 - Владение оружием: все простое и боевое оружие, все доспехи и щиты.
 - Очки умений (*4 на 1 уровне): 2 + Модификатор интеллекта.
 - Чтение заклинаний: заклинания паладинов. Сакральные (основанные на мудрости, шанс на неудачу в заклинании из-за доспехов игнорируется).
 - Бывшие паладины: паладин, не являющийся больше упорядоченно-добрым, не может повышать свой уровень. Пока снова не станет упорядоченно-добрым.
- Смотрите также: заклинания паладинов, страница 119.

Следопыты



Следопыты – искусные ловчие и охотники, избравшие своим домом густые леса. Их боевые навыки сравнимы с навыками бойцов, но им недостает увлеченности воинским искусством. Следопыты сосредотачиваются на борьбе с конкретным врагом — типом существ, которых они ненавидят, и на которых охотятся повсюду. Следопыты часто берут на себя роль защитников, помогая тем, кто живет или путешествует в лесах. Умения следопытов позволяют им двигаться очень тихо и скрываться в тених, особенно в дикой местности, кроме того, они обладают особыми знаниями о разных живых существах. Наконец, особенно опытные следопыты так тесно связаны с природой, что могут призывать естественные силы для чтения сакральных заклинаний, почти как друиды, и, как и друиды, они часто появляются в сопровождении животного-компаньона. У следопытов должен быть высокий показатель мудрости, потому что именно он определяет максимальный уровень заклинаний, которые они могут читать.

- Бросок хитов: d10.
- Способности: любое простое и боевое оружие, легкие доспехи, средние доспехи и щиты.
- Очки умений (*4 на 1 уровне): 4 + Модификатор интеллекта.
- Чтение заклинаний: сакральные (основанные на мудрости, шанс на неудачу в заклинании из-за доспехов игнорируется).

Смотрите также: заклинания следопытов, страница 119.

Мошенники



У мошенников мало общего с другими классами. Некоторые из них – возможно даже большинство – просто воры, многие служат в качестве разведчиков, шпионов, исследователей, дипломатов, и просто бандитов. Мошенники отличаются гибким, приспособливающимся характером, и умеют получать то, что не смог бы получить никто другой. Хотя в битве мошенники не могут сравниться с бойцами, они знают, куда нужно ударить, чтобы причинить особенно сильную боль, и их искусные атаки могут причинить серьезный урон. Мошенники остро чувствуют приближение опасности. Опытные мошенники обладают почти магическими силами и великолепно владеют навыками хитрых приемов, уловок, и нападения исподтишка. К тому же, хотя мошенники не способны читать заклинания сами, им иногда удается считывать их со свитков, приводить в действие волшебные палочки, и использовать другие магические предметы.

- Бросок хитов: d6.
 - Владение оружием: дубина, кинжал, дротики, легкий арбалет, тяжелый арбалет, булава, моргенштерн, рапира, короткий лук, короткий меч и боевой посох. Они могут использовать легкие доспехи, но не щиты.
 - Очки умений (*4 на 1 уровне): 8 + Модификатор интеллекта.
- Смотрите также: особые навыки мошенников, страницы 119.

Чародеи

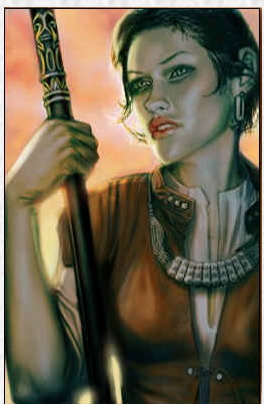


Чародеи владеют тайной магией и управляют магической энергией скорее благодаря воображению и таланту, чем подчинению строгой дисциплине. У них нет ни книг, ни учителей, ни теорий – только могучие силы, которыми они распоряжаются по своему желанию. Чародеи знают меньше заклинаний, чем волшебники, и медленнее усваивают новые, зато они чаще могут читать отдельные заклинания и им не нужно время на подготовку. В отличие от волшебников, чародеи не специализируются на какой-либо школе магии. Поскольку чародеи обретают свои силы без долгих лет напряженного труда, через которые приходится пройти волшебникам, у них остается больше времени на занятия боевыми искусствами, и они умеют обращаться с простым оружием. Чародей может вызвать спутника – маленькое магическое существо, которое служит ему. Для чародеев первостепенное значение имеет харизма; чем выше их показатели в этом атрибуте, тем более высокого уровня заклинания они могут читать.

- Бросок хитов: d4.
- Владение оружием: любое простое оружие. Ни доспехов, ни щитов.
- Очки умений (*4 на 1 уровне): 2 + модификатор интеллекта.
- Чтение заклинаний: тайные (основанные на харизме, без предварительной подготовки, есть ухудшение при чтении заклинания в доспехах); чародеи начинают игру, зная все заклинания-шалости.

Смотрите также: заклинания чародеев, 119.

Волшебники



Волшебники владеют тайной магией, изучение которой требует от них долгих лет напряженного труда. Для волшебников магия – не талант, а сложное искусство. Подготовившись к битве, волшебники своими заклинаниями могут производить просто опустошительные разрушения. Но, будучи застигнуты врасплох, они крайне уязвимы. Сила волшебника в заклинаниях; все остальное вторично. По мере того, как волшебник экспериментирует и набирается опыта, он овладевает все новыми и новыми заклинаниями. Кроме того, волшебники могут учиться заклинаниям и у других волшебников. Со временем волшебники совершенствуют уже выученные заклинания, так что их действие становится сильнее или длится дольше. Волшебник может вызвать спутника – маленькое магическое существо, которое служит ему. При высоком показателе интеллекта волшебники способны читать заклинания очень высокого уровня.

- Бросок хитов: d4.
- Владение оружием: дубина, кинжал, легкий арбалет, тяжелый арбалет и боевой посох. Не использует щиты и доспехи.
- Очки умений (*4 на 1 уровне): 2 + Модификатор интеллекта.
- Чтение заклинаний: тайные (основанные на интеллекте, требуется предварительная подготовка, есть ухудшение при чтении заклинания в доспехах); волшебники начинают игру,

зная все заклинания-шалости и четыре заклинания первого уровня.

Смотрите также: Заклинания волшебников, страница 120; Дополнительные навыки волшебников, страницы 120 и 121.

Особые способности классов

У каждого класса есть определенные способности, которые отличают его от других. Они являются неотъемлемой частью класса вашего героя, и вам будет очень полезно овладеть ими.

Способности варваров

Ярость варвара:

Варвары могут вызывать в себе неукротимую ярость, которая делает их еще более опасными врагами.

Получение: 1-й уровень.

Использование: выборочное. 1-й уровень = один раз в день; 4-й уровень = дважды в день; 8-ой уровень = три раза в день; 12-й уровень = четыре раза в день.

Улучшения: +4 к *Силе*; +4 к *Конституции*; +2 улучшения морали к *спасброскам по воле*.

Ухудшения: -2 к *Классу Защиты*.

Примечание: длится 3 раунда + соответствующий модификатор *Конституции*. На 15-ом уровне качество Ярость становится Сильной Яростью и дает варвару +6 к *Силе* и *Конституции* и +3 улучшение к *спасброскам по воле* (ухудшение -2 к *Классу Защиты* остается).

Быстрое движение варвара:

Варвары получают 10% улучшение к скорости движения.

Получение: 1-й уровень

Использование: автоматическое

Интуитивный отскок:

Варвары реагируют на приближение опасности быстрее других, и быстрее шевелят ногами в случае угрозы. Это качество совершенствуется от уровня к уровню.

Получение:

Уровень 1: вы сохраняете улучшение *Ловкости* к *Классу Защиты*, даже если вас застали врасплох.

Уровень 5: +1 к *спасброскам по реакции*, сделанным, чтобы избежать ловушек

Уровень 10: +2 к *спасброскам по реакции*, сделанным, чтобы избежать ловушек

Уровень 13: +3 к *спасброскам по реакции*, сделанным, чтобы избежать ловушек

Уровень 16: +4 к *спасброскам по реакции*, сделанным, чтобы избежать ловушек

Уровень 19: +5 к *спасброскам по реакции*, сделанным, чтобы избежать ловушек

Использование: автоматическое

Уменьшение повреждений

Варвар получает возможность отразить некоторое количество урона при каждом ударе или атаке.

Получение: 11-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: 11-й уровень – урон сокращается на один пункт; 14-й уровень – урон сокращается на два пункта; 17-й уровень = урон сокращается на три; 20-й уровень = урон

сокращается на четыре.

Способности бардов

Знания бардов

Барды идентифицируют предметы гораздо проще, чем представители других классов.

Получение: 1-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: уровни барда добавляются в качестве улучшения к Осведомленности.

Песня барда

Барды способны петь песни, которые поддерживают дух их союзников.

Получение: 1-й уровень.

Использование: выборочное.

Улучшения: глухие существа не подвержены воздействию пения. Песню барда можно исполнять по одному разу в день за каждый уровень класса. Песня оказывает воздействие на всех союзников в радиусе тридцати футов на протяжении 6 раундов. Чем выше у барда умение *Исполнения*, тем лучше песня барда. Улучшения песни барда не суммируются.

- Исполнение и уровень барда 1: +1 к броскам на атаку и урон.
- Исполнение 6 и уровень барда 2: +1 к спасброскам по воле.
- Исполнение 9 и уровень барда 3: +1 к броскам атаки и +1 к спасброскам по стойкости.
- Исполнение 12 и уровень барда 6: +1 к спасброскам по реакции.
- Исполнение 15 и уровень барда 8: +1 к броскам на атаку, +8 временных хитов.
- Исполнение 18 и уровень барда 11: +2 улучшение *Класса Защиты* в уклонении
- Исполнение 21 и уровень барда 14: +1 к броскам на урон, +8 временных хитов и +1 улучшение *Класса Защиты* в уклонении.
- Исполнение 24 и уровень барда 15: +1 спасброскам по воле, +1 к спасброскам по реакции, +1 к спасброскам по стойкости, +1 улучшение *Класса Защиты* в уклонении.
- Исполнение 25 и уровень барда 16: +1 спасброскам по воле, +4 временных хита. +1 улучшение *Класса Защиты* в уклонении.
- За каждые дополнительные + 5 к Исполнению и 1 уровню класса барда дается +2 временных хита.

Способности клериков

Спонтанное чтение

Получение: 1-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшение: способность заменить любое заклинание «исцеляющим» заклинанием того же уровня. Когда клерики видят S в левом верхнем углу значка заклинания, они могут прочесть это заклинание спонтанно. При этом будет «израсходовано» другое заклинание того же уровня.

Изгнание нежити

С этой способностью персонаж может обратить нежить в бегство.

Получение: 1-й уровень.

Использование: выборочное. Может быть использовано трижды в день, плюс модификатор харизмы клерика.

Улучшения: от уровня клерика и его харизмы зависит, сколько *бросков хитов* нежити изгнано. Если число уровней клерика в два раза превосходит *броски хитов* нежити, нежить уничтожается мгновенно.

Способности друидов

Единение с природой

Друид получает улучшение +2 ко всем атакам во время битв на лоне природы.

Получение: 1-й уровень.

Использование: автоматическое.

Животное-компаньон

Друиды могут призывать верных животных-компаньонов.

Получение: 1-й уровень

Использование: один раз в день, пока животное не будет убито или изгнано иным образом.

Улучшения: животные-компаньоны выбираются при создании персонажа и могут меняться с каждым новым уровнем класса друида.

Походка лесника

Друиды с легкостью могут переходить через магические и немагические препятствия.

Получение: 2-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: иммунитет к заклинаниям и эффектам слизи, паутины и плетения.

Ходьба без следа

Друиды проходят по дикой местности, не оставляя следов.

Получение: 3-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: дает улучшение 4 к умениям *Маскировки* и *Тихой походки* в дикой местности.

Сопротивление природным соблазнам

Благодаря глубокому пониманию природы друиды могут избегать большинства обычных опасностей, подстерегающих человека в дикой местности.

Получение: 4-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: дает улучшение +2 к проницательности против всех заклинаний и эффектов, вызывающих страх.

Обличье

Друид получает способность принимать обличье различных животных.

Получение: 5-й уровень.

Использование: выборочное. Один раз в день на 5 уровне, дважды в день на 6 уровне, три раза в день на 7 уровне, четыре раза в день на 10 уровне, пять раз в день на 14 уровне, и на 18 уровне *Обличье* можно применять шесть раз в день. Эффект сохраняется по часу за каждый уровень.

Улучшения: друид может выбрать из нескольких возможных звериных обличий (и эти обличья совершенствуются по мере того, как уровень друида повышается).

Иммунитет к ядам

Друиды способны сопротивляться воздействию большинства ядов.

Получение: 9-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: иммунитет к ядам.

Обличье духа

Друид обретает способность принимать форму духов различных стихий.

Получение: 16-й уровень.

Использование: выборочное. Один раз в день на 16 уровне, дважды в день на 17 уровне, и три раза в день на 19 уровне. Эффект сохраняется по часу за каждый уровень.

Улучшения: гигантские духи стихий на 16 уровне и старейшие духи на 20 уровне.

Способности бойцов

Дополнительные навыки

Каждые два уровня боец получает дополнительный навык, выбранный из списка навыков. Этот дополнительный навык бойцы приобретают вдобавок к тому, который представители всех классов получают при переходе на более высокий уровень.

Способности монахов

Дополнительные навыки

Монах получает несколько навыков из стандартного списка даром. На первом уровне они получают *Усовершенствованный удар без оружия* и *Оглушающий кулак* на 1 уровне. На 2 уровне они получают *Отражение стрел*, а на 6 уровне *Нокдаун* и *Усовершенствованный нокдаун*.

Особое оружие

Монах не теряет улучшение атаки без оружия, когда сражается камой.

Улучшение класса защиты монаха

У монахов к уязвимости добавляется модификатор ловкости и модификатор мудрости.

Шквал ударов

Монах получает по дополнительной атаке за каждый раунд, когда сражается безоружным или с камой.

Получение: 1-й уровень.

Использование: выборочное.

Ухудшения: монах получает ухудшение -2 ко всем броскам атаки во время действия Шквала ударов.

Уклонение

Монахи способны ускользать из потенциально смертельных ситуаций.

Получение: 1-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: в ситуациях, когда спасбросок по реакции позволил бы другим получить только половину урона, монах полностью избегает повреждений.

Скорость монаха

Монах обретает способность двигаться быстрее.

Получение: 3-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: монахи двигаются быстрее других классов, причем эта способность совершенствуется по мере приобретения опыта, как указано на странице 118.

Чистота тела

Монахи иммунны к обычным болезням.

Получение: 5-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: иммунитет к болезням.

Цельное тело

Монах способен исцелять свои раны.

Получение: 7-й уровень.

Использование: выборочное. Один раз в день.

Улучшения: восстанавливает количество хитов, равное удвоенному уровню персонажа.

Усовершенствованное уклонение

Монах приобретает сверхъестественную способность избегать опасностей.

Получение: 9-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: в ситуациях, когда спасбросок по реакции позволил бы другим получить только половину урона, монах полностью избегает повреждений при удачном спасброске и получает только половину урона, если спасбросок не удался.

Удар Ки

При атаке на врагов, обладающих способностью к уменьшению повреждений, атака персонажа голыми руками производит эффект, как для зачарованного оружия.

Получение: 10-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: эквивалентно улучшению +1 на 10 уровне, +2 на 13 уровне, +3 на 16 уровне.

Алмазное тело

Благодаря медитации и умению контролировать свое тело, обученный монах постепенно становится неуязвим для всех природных и магических ядов.

Получение: 11-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: иммунитет к отравлению.

Алмазная душа

Ки, духовная энергия, дающая монаху силы, постепенно становится способна отражать многие магические атаки, кроме самых сильных.

Получение: 12-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: сопротивление заклинаниям, равное уровню персонажа + 10.

Трепещущая ладонь

Постоянно укрепляя свое Ки, монах обретает способность убивать голыми руками.

Получение: 15-й уровень.

Использование: выборочное. Один раз в день.

Улучшения: если атака проведена успешно и наносит урон, цель должна выполнить спасбросок по стойкости (ПС 10 + 1/2 уровня монаха + модификатор мудрости монаха).

Неудачный спасбросок ведет к немедленной смерти жертвы.

Пустое тело

Овладение своим ки позволяет монаху научиться исчезать из виду.

Получение: 18-й уровень.

Использование: выборочное. Дважды в день.

Улучшения: монах получает 50% маскировку.

Совершенная сущность

Монах настолько совершенно владеет своим телом и духом, что становится сверхъестественным существом, способным отражать простое оружие и многие заклинания.

Получение: 20-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: иммунитет ко всем заклинаниям, оказывающим действие на разум; получение сокращения повреждений 20/+1.

Способности паладинов

Милость божья

Получив благословение своего божества, паладин обретает способность лучше противостоять различным формам атак.

Получение: 1-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: паладин добавляет свое положительное улучшение от харизмы (если таковое есть) ко всем спасброскам.

Богатырское здоровье

Большинство болезней естественным образом отторгаются священной силой паладина.

Получение: 1-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: иммунитет к болезням.

Наложение рук

Священная сила паладина может использоваться для исцеления ран.

Получение: 1-й уровень.

Использование: выборочное. Один раз в день.

Улучшения: если у паладина положительный модификатор харизмы, он сможет вылечить количество хитов, равное модификатору харизмы, умноженному на уровень паладина.

Аура отваги

Паладин иммунен ко всем заклинаниям и эффектам, внушающим страх.

Получение: 2-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: иммунитет к страху.

Сразить зло

Собрав всю мощь божества-покровителя, паладин предпринимает священную атаку, которая уничтожает злых врагов.

Получение: 2-й уровень.

Использование: выборочное. Один раз в день.

Улучшения: паладин применяет модификатор харизмы (если он положительный) к

следующему броску на атаку в рукопашной, и добавляет улучшение урона, равное уровню паладина. Если враг не зол по характеру, она не производит никакого эффекта.

Изгнание нежити

Когда паладины достигают третьего уровня, они могут направлять мощь божества-покровителя на изгнание или уничтожение нежити.

Получение: 3-й уровень.

Использование: выборочное. Аналогично одноименному умению клериков.

Улучшения: Аналогично одноименному умению клериков.

Излечение болезней

Доступ к божественной силе позволяет паладину лечить болезни, как собственные, так и своих товарищей.

Получение: 3-й уровень.

Использование: выборочное. Один раз в день.

Улучшения: подобно аналогичному заклинанию излечивает болезни.

Способности следопытов

Ходьба без следа

Следопыты ходят по лесистой местности, будучи замаскированы.

Получение: 1-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: следопыт получает улучшение +4 к *маскировке* и *тихой походке*, когда находится вне пределов человеческого жилья.

Особый враг

Следопыты тщательно изучают своих врагов и знают слабые места самых разных существ.

Получение: 1-й уровень и каждые пять уровней после него.

Использование: автоматическое.

Улучшения: следопыты получают улучшение +1 к умениям слуха, выслеживания и насмешки против своих заклятых врагов, а также улучшение +1 к любому физическому урону, нанесенному этому врагу. Эти улучшения увеличиваются на +1 каждые пять уровней. Например, на 1 уровне следопыт выбирает в качестве заклятого врага мутантов и получает улучшение +1 против них. На 5 уровне он выбирает в качестве второго заклятого врага драконов. Теперь у него улучшение +2 к урону (а также умениям слушать, следить и насмехаться) и против мутантов и против драконов.

Таблица 2: Группы особых врагов следопытов:

Расовые группы	
Мутант	Полуэльф
Животное	Полуорк
Зверь	Полурослик
Механизм	Человек
Дракон	Чудовищный гуманоид
Дух стихии	Орк
Фея	Рептилеобразный гуманоид
Великан	Магический зверь
Гном	Чуждый этому плану

Эльф	Оборотень
Карлик	Нежить
Гоблиноид	Паразит

Дополнительные навыки

Следопыты получают Смену рук и Бой двумя руками на 1 уровне. На 9 уровне они получают усовершенствованный Бой двумя руками.

Животное-компаньон

Следопыты могут призывать храбрых животных-компаньонов.

Получение: 6-й уровень.

Использование: один раз в день, пока животное не будет убито или отозвано.

Улучшения: животные-компаньоны выбираются при создании героя и могут меняться с каждым новым уровнем класса следопыта.

Способности мошенников

ТАЙНЫЙ УДАР

Мошенники изучают слабые стороны своих противников и используют свои знания, нанося смертоносные тайные удары.

Получение: 1-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: когда персонаж проводит успешную дистанционную или рукопашную атаку на противника, застигнутого врасплох *или* не способного видеть персонажа (т.е. персонаж находится в режиме Скрытности или невидим), *или* жертва находится спиной к персонажу *и* в состоянии боя с кем-то другим, удар персонажа наносит дополнительный урон (+1db на 1 уровне, и дополнительно +1db каждые два уровня после этого). Этот дополнительный урон не умножается в случае критического удара.

Особенности: действует автоматически. Механизмы и нежить иммунны к тайным ударам, как и все прочие существа, иммунные к критическим ударам.

Уклонение

Мошенники способны ускользать из потенциально смертельных ситуаций.

Получение: 2-й уровень.

Использование: автоматическое.

Улучшения: в ситуациях, когда спасбросок по реакции позволил бы другим получить только половину урона, мошенник полностью избегает повреждений.

Интуитивный отскок

Мошенники реагируют на приближение опасности быстрее других и мгновенно «делают ноги». Это качество совершенствуется от уровня к уровню.

Получение:

Уровень 3: вы сохраняете улучшение по *ловкости* к классу защиты, даже если вас застали врасплох.

Уровень 6: +1 к спасброскам по реакции, сделанным, чтобы избежать ловушек.

Уровень 11: +2 к спасброскам по реакции, сделанным, чтобы избежать ловушек.

Уровень 14: +3 к спасброскам по реакции, сделанным, чтобы избежать ловушек.

Уровень 17: +4 к спасброскам по реакции, сделанным, чтобы избежать ловушек.

Уровень 20: +5 к спасброскам по реакции, сделанным, чтобы избежать ловушек.

Использование: автоматическое.

Особые навыки мошенников

При достижении 10 уровня и после этого каждые три уровня, мошенник может выбрать особый навык из следующего списка:

Калечащий удар

Использование: автоматическое.

Улучшения: успешный тайный удар уменьшает *силу* жертвы на два пункта.

Авантюрист

Использование: автоматическое.

Улучшения: Мошенник получает улучшение +4 к броскам на атаку, совершая атаку удобного случая.

Мастерство в умении

Использование: автоматическое.

Улучшения: считается, что мошенник всегда выбрасывает 20 при использовании умений *обезвреживания ловушек*, *взлома замков*, или *установки ловушек*, даже во время боя.

Увертливый ум

Использование: автоматическое.

Улучшения: если мошеннику не удастся спасбросок против эффекта, воздействующего на разум, он автоматически повторяет спасбросок.

Улучшенное уклонение

Использование: автоматическое.

Улучшения: в ситуациях, когда спасбросок по реакции позволил бы другим получить только половину урона, мошенник полностью избегает повреждений при успешном спасброске, и половину урона даже при неудачном броске.

Защитный бросок

Использование: автоматическое, один раз в день.

Улучшения: если вы получаете потенциально смертельный удар (т.е. вам нанесли урон при помощи оружия, в результате чего у вас должно остаться менее одного хита), вы делаете спасбросок на реакцию (ПС = нанесенному урону). Если спасбросок успешен, вы получаете только половину урона (хотя и этого может быть достаточно, чтобы убить вас). Если вас застали врасплох, вы можете не делать броска на защиту.

Способности волшебников

Вызов спутника

Получение: 1-й уровень.

Использование: выборочное. Один раз в день.

Улучшения: возможность призывать маленькое магическое существо для помощи в битве или в разведке. Если спутник умирает, заклинатель теряет 1d6 хитов, но спутника можно будет призвать снова на следующий день.

Дополнительные навыки волшебника

Каждые пять уровней волшебник может выбрать дополнительный навык из списков

метамагических и заклинательных навыков. Этот дополнительный навык добавляется к тем навыкам, которые каждый персонаж получает при повышении уровня.

Характер

Характер отражает то, как ваш герой относится к идеям добра и зла, порядка и хаоса. Характер будет влиять на то, как на вашего героя будут реагировать во время игры ее персонажи, а иногда будет определять, может ли ваш герой использовать какой-то предмет (некоторые предметы имеют собственный характер и не допускают конфликта с владельцем). Однако главное назначение характера в том, чтобы служить для вас путеводной нитью для принятия решений во время игры, хотя и он тоже может меняться. Характер персонажа может поменяться, чтобы соответствовать стилю, в котором вы играете, если противоречия достаточно серьезны. Все девять вариантов характера подходят для искателей приключений, хотя «злыми» обычно бывают преступники и монстры. Смотри сетку характеров на странице 121.

Атрибуты героя

Базовые характеристики вашего героя определяются шестью основными атрибутами. Каждое из них представляет определенный аспект личности вашего героя, и его умения будут зависеть от показателей этих качеств. Некоторые классы ценят одни качества выше других и достигают успеха за счет высоких показателей именно этих качеств.

Сила: она определяет величину мускулов и физическую силу вашего героя. Этот атрибут особенно важен для бойцов, варваров, паладинов, следопытов и монахов, поскольку помогает им побеждать в битвах.

Ловкость: она определяет быстроту, уровень рефлексов и умение сохранять равновесие. Это качество наиболее важно для мошенников, а также для тех героев, которые носят только легкие или средние доспехи (как варвары или следопыты) или вообще не используют их (монахи, волшебники и чародеи), или для персонажей, желающих стать искусными стрелками.

Конституция: конституция определяет здоровье и выносливость вашего героя. Высокие показатели конституции увеличивают количество хитов здоровья у персонажа (влияющих на то, насколько серьезный урон он сможет переносить), так что это качество важно для всех, но в особенности для бойцов. Если показатели Конституции увеличиваются, увеличивается и количество хитов. Заклинатели тоже нуждаются в большой конституции, чтобы им не прерывать свои заклинания во время боя.

Интеллект: он определяет, насколько хорошо ваш герой будет обучаться и мыслить. Интеллект особенно важен для волшебников, поскольку именно от него зависит, сколько заклинаний они смогут читать, насколько сложно им будет противостоять, и насколько мощными они будут. Он также важен для персонажей, которые хотят овладеть большим количеством умений, однако увеличение показателей интеллекта обратной силы не имеет, и не повлечет за собой увеличение очков умений. ПРИМЕЧАНИЕ: чародеям для чтения заклинаний интеллект не требуется — они пользуются харизмой. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: при Интеллекте ниже 9 ваш герой даже разговаривает с трудом.

Мудрость: мудрость определяет силу воли персонажа, его здравый смысл, восприятие и интуицию, в то время как интеллект означает способность анализировать информацию. У «рассеянного профессора» низкий показатель мудрости, но высокий интеллект. Простак с низким интеллектом может оказаться невероятно проницательным (высокий показатель мудрости). Мудрость особенно важна для клериков и друидов, поскольку влияет на силу и количество произносимых ими заклинаний, а также имеет

определенное значение для паладинов и следопытов.

Харизма: она определяет личность персонажа, его убедительность, способность к лидерству и физическую привлекательность. Она представляет личные качества персонажа, а не только то, как он выглядит в глазах окружающих. Харизма особенно важна для паладинов, чародеев и бардов. Также она важна для клериков, поскольку влияет на их способность изгонять нежить.

Минимальные атрибуты

Обычно персонажу рекомендуется иметь не менее десяти очков каждого атрибута, тогда он не будет страдать от каких-либо ухудшений. Однако это не обязательно, и часто самые интересные персонажи построены совсем по другому принципу. У каждого персонажа должны быть высокие показатели хотя бы в одном из ключевых атрибутов его класса. Например, у паладина должна быть *харизма* 12 или выше, иначе он не сможет воспользоваться всеми преимуществами своего класса, а у волшебника должен быть мощный *интеллект*, если он хочет научиться читать заклинания высокого уровня. У отдельных классов может быть несколько ключевых качеств — например для бардов важны и *харизма* и *ловкость*. В этом случае игрок должен решить, делить ли свое внимание между этими двумя атрибутами, или сконцентрироваться на одном в ущерб второму. У каждого атрибута есть модификатор, от -5 до +15 и даже выше. У большинства персонажей значения модификаторов колеблются между -1 и +4, но некоторые особенные персонажи начинают игру с модификатором +5 или, наоборот -2.

Таблица 3: Показатели атрибутов

Показатель	Модификатор	Дополнительные заклинания (по уровню заклинания)									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	— Невозможно читать заклинания, связанные с этим качеством —									
2–3	-4	— Невозможно читать заклинания, связанные с этим качеством —									
4–5	-3	— Невозможно читать заклинания, связанные с этим качеством —									
6–7	-2	— Невозможно читать заклинания, связанные с этим качеством —									
8–9	-1	— Невозможно читать заклинания, связанные с этим качеством —									
10–11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12–13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14–15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16–17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18–19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20–21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22–23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24–25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26–27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28–29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30–31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1

32–33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34–35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36–37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38–39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40–41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2

Набор очков

Neverwinter Nights распределяет очки атрибутов скорее по особой системе, нежели чем в зависимости от случайного броска костей. Игрок начинает с показателем 8 для каждого из шести атрибутов, а потом получает еще 30 пунктов, чтобы поднять показатели для тех атрибутов, которые ему больше нужны. Например, если игрок хочет, чтобы сила героя была равна 10, ему придется потратить два пункта, чтобы добавить их к уже имеющимся восьми. Однако чем выше поднимаются атрибуты, тем дороже будет стоить дальнейшее продвижение, осуществляемое по следующей схеме: поднять значение качества с 8 до 16 стоит 10 пунктов, так что будьте осторожны, когда сильно развиваете один или два атрибута героя, чтобы вам хватило и на остальные.

Базовый показатель качества	Стоимость	Общая стоимость
8	0	0
9	1	1
10	1	2
11	1	3
12	1	4
13	1	5
14	1	6
15	2	8
16	2	10
17	3	13
18	3	16

Наборы

Наборы нужны тем игрокам, которые хотят сразу перейти к игре, не тратя времени на создание персонажа. В наборе автоматически подбираются умения, навыки и заклинания, подходящие для персонажа той расы и того класса, которые вы выбрали, и предоставляется базовое снаряжение, чтобы вы могли начать игру немедленно. У каждого класса есть предлагаемый по умолчанию набор, который выдается при нажатии кнопки «Рекомендация».

Умения

Умения – отдельные области практических знаний, которыми владеет ваш герой. Они являются дополнением к базовым качествам класса и расы персонажа, и служат для того, чтобы герой становился более индивидуальным.

Проверки умения: проверка умения происходит, когда ваш герой применяет свое умение в деле. Она представляет собой бросок d20 (кости с 20 гранями), к результатам которого прибавляются разряды умений и модификаторы от атрибутов. Проверка умения проходит успешно, если она равна или превосходит *класс сложности* (КС) задания. Класс сложности может быть либо постоянной характеристикой объекта, вроде ловушки, либо определяться в

результате проверки умения другого персонажа. Этот последний тип проверки умения также называется тест противопоставления, поскольку вы противопоставляете проверку умения другого персонажа своей собственной.

В проверке умений также могут участвовать несколько разных модификаторов, включая расовые качества, навыки, ухудшения от доспехов, и эффекты заклинаний. В любом случае эти модификаторы складываются и добавляются к броску d20, как показано ниже:

Проверка умения = бросок d20 + разряды умения + модификатор качества + различные модификаторы

ПРИМЕЧАНИЕ: благодаря КС и модификаторам разрядов умений, значение броска «1» не всегда означает поражение, а значение «20» не всегда является успехом. Например, у мошенника средней опытности может быть 6 разрядов в *карманной краже* и улучшение от *ловкости* +3, то есть общий модификатор карманной кражи составит +9. Допустим, что КС простого контейнера равен 10, в этом случае, если нет никаких особых обстоятельств, персонаж просто не может не справиться с таким заданием, поскольку худшее, что он может показать, это 1 (минимальный бросок кости d20) +9=10 (успешно). А вот при карманной краже у враждебного существа КС равен 30, и без дополнительных модификаторов его максимальный результат при лучшем броске кости будет равняться 20+9=29 (поражение).

Разряды: разряды умений приобретаются за очки умений, которые выдаются при создании персонажа, а также каждый раз при получении персонажем более высокого уровня. У каждого умения есть разряды, от 0 (герой нетренирован) до 23 (максимальный разряд для персонажа 20-го уровня). Разряды учитываются при каждой проверке навыка, так что чем больше разрядов у персонажа, тем лучше для него будут проходить проверки умения.

Классовые умения: – такие умения, которые соответствуют программе тренировок данного класса. Каждый пункт умения, потраченный на классовое умение, добавляет умению 1 разряд. В каждом классовом умении максимальный разряд равен уровню героя + 3.

Внеклассовые умения: так называются умения, которые не являются профилирующими для данного класса или выходят за пределы его специфики. Каждый пункт умения, потраченный на внеклассовое умение, добавляет умению половину разряда. Максимальный разряд внеклассового умения равен (уровень персонажа +3)/2, или ровно половина классового умения. Половинки разрядов не считаются при проверке умения, а две половинки разряда считаются, как целый разряд.

Эксклюзивные умения: некоторые умения являются эксклюзивными для данного класса, то есть им могут обучаться только представители данного класса. В отношении пунктов умения и максимальных разрядов эксклюзивные умения рассчитываются так же, как классовые.

Взаимодействие умений: Некоторые умения особенно хорошо действуют вместе. В таком случае пять или более разрядов в одном из этих умений дают улучшение взаимодействия +2 при проверках соответствующих умений, как указано в описании. Например, *обезвреживание ловушек* и *установка ловушек* являются взаимодействующими умениями.

Типы проверок умений

Проверки без подготовки: некоторые умения позволяют персонажу производить проверки

умения при разряде умения 0. Если умение позволяет проводить проверки без подготовки, это будет обозначено в описании умения.

Проверки противопоставления: такие проверки проводятся, когда результат вашей проверки сравнивается с результатом проверки другого персонажа. Например, чтобы проскользнуть мимо стражника, герою надо перекрыть результат проверки умения *слух* для стражника своим результатом проверки умения *тихой походки*. Когда он приближается, игра производит проверку умения *тихой походки* для крадущегося персонажа, и проверку умения *слух* для стражника. В этом состязании побеждает тот персонаж, у которого результаты проверки умения будут выше. Если результаты оказываются равными, оба персонажа будут перебрасывать, пока один из них не победит.

Класс сложности: многие проверки проводятся по сравнению с классом *Сложности*, или КС. КС является целью для проверок умения персонажа. Этот рейтинг установлен разработчиками игры – BioWare, а в некоторых случаях разработчиком модуля. Например, определенный тип ловушки может иметь КС 15. Чтобы установить такую ловушку, персонаж должен показать результат 15 или лучше при проверке умения *установки ловушек*. Обратите внимание на то, что при некоторых обстоятельствах модификатор умения персонажа может измениться (из-за ухудшения от доспехов и тому подобных вещей), а при других меняется КС задачи (ловушка может быть, к примеру, повреждена).

Выброс 20: вне боя все проверки умения производятся из расчета, что персонаж уже кинул 20 на игральной кости d20 при проверке умения. Это значит, что бросок не производится; для определения результата модификатор умения просто добавляется к 20. Во время боя все броски производятся.

Список умений:

В игре *Neverwinter Nights* вам предоставляется широкий выбор умений, и их намного больше, чем может выучить один персонаж. Памятуя об этом, сосредоточьтесь на таких умениях, которые особенно нужны вашему персонажу и могут подчеркнуть его положительные качества. В схеме на странице 121 собрана вся информация об умениях.

ПРИМЕЧАНИЕ: мы рассказали вам, как производятся расчеты при проверках умений, но вам не придется производить эти расчеты «вручную». Все эти расчеты делаются вне экрана, и не мешают игровому процессу. Единственная механика *D&D*, которую должен знать игрок в *Neverwinter Nights*: чем выше показатели, тем лучше.

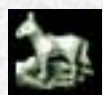
Режим обнаружения

Умения *слух*, *выслеживание* и *поиск* являются действиями режима обнаружения, в активном состоянии они уменьшают скорость движения и вынуждают персонажа постоянно проводить проверки умений *слуха*, *выслеживания* и *поиска* (смотри страницу 113 для получения дополнительной информации по ухудшению движения).

Режим скрытности

Умения *маскировки* и *тихой походки* являются действиями режима скрытности. Выберите пункт «Скрытность» из раздела «Особых способностей» в кольцевом меню. Персонажи автоматически переходят в режим скрытности, когда становятся невидимыми. Персонажи в режиме скрытности двигаются медленнее других (смотри страницу 113 для получения дополнительной информации по ухудшению движения).

Сочувствие животным



Атрибут: Харизма.

Классы: друид и следопыт.

Без подготовки: нет.

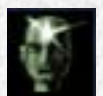
Успешная проверка этого умения позволяет персонажу управлять определенными существами или очаровывать их.

Проверка: животные и злые животные имеют КС 20 + бросок хитов существа. Для зверей и магических зверей КС равен 24 + бросок хитов существа. Если проверка проходит успешно, существо зачаровывается, а если результат проверки превосходит КС на шесть и больше, существо оказывается у вас в подчинении.

Особенности: если результат проверки оказывается меньше КС на пять и более пунктов, существо становится враждебным.

Использование: выберите это умение и нужное вам существо. Существами, которые попали под ваше влияние, вы можете командовать, как последователями. Эффект умения будет длиться по одному раунду за каждый уровень персонажа.

Концентрация



Атрибут: Конституция. **Классы:** все.

Без подготовки: да.

Проверка концентрации производится, если персонаж отвлекается во время чтения заклинания. Она также используется для того, чтобы не попасть под воздействия умения *насмешки*.

Проверка: КС равен 10 плюс полученные повреждения плюс уровень заклинания, которое вы пытаетесь прочесть. Заклинатель получает ухудшение проверки на -4 если читает заклинание в пределах трех метров от врага.

Использование: автоматическое

Обезвреживание ловушек



Атрибут: Интеллект. **Классы:** все.

Без подготовки: нет.

Это умение позволяет герою производить различные действия по отношению к ловушке.

Проверка: существует четыре вида действий, которые игрок может совершать в отношении ловушки; базовый КС высчитывается исходя из рейтинга сложности ловушки и сложности действия. Умение *обезвреживание ловушек* можно использовать для осмотра ловушки с целью определить рейтинг сложности и возможность обезвреживания (базовый КС -7), пометки ловушки, чтобы другие члены вашей группы могли избежать ее (базовый КС -5), восстановления ловушки (базовый КС +10) или обезвреживания ее (базовый КС).

Особенности: только мошенники могут обезвреживать ловушки с КС 25 или выше. Если умение *установки ловушек* у персонажа имеет 5 или более разрядов, персонаж получает +2 улучшение взаимодействия при проверке *обезвреживания ловушек*. *Обезвреживание* и *установка* ловушек могут считаться подразделами навыка *D&D обезвреживание устройств*.

Использование: пункты кольцевого меню «Оценка», «Отметка», «Обезвреживание», и «Восстановление».

Дисциплина



Атрибут: Сила. **Классы:** все.

Без подготовки: да.

Успешная проверка позволяет персонажу противостоять воздействию любых боевых

навыков (*обезоруживание, отвлекающий удар, оглушение, или нокдаун*).

Проверка: КС равен броску атаки нападающего.

Использование: автоматическое.

Примечание: Дисциплина – умение игры *Neverwinter Nights*. Оно не входило в список умений *Dungeons & Dragons*® но является неотъемлемой частью технологии *Aurora Engine*.

Исцеление



Атрибут: Мудрость. **Классы:** все.

Без подготовки: да.

С этим навыком персонаж может восстанавливать хиты или лечить отравления и болезни с помощью аптечки.

Проверка: результат должен превзойти КС болезни или яда. В случае успеха больной исцеляется, при этом восстанавливается количество хитов, равное броску умения, плюс все модификаторы. Если больной не страдал от болезни и или яда, нанесенные ему повреждения все равно исцеляются.

Использование: Использование аптечки на раненное существо.

Маскировка



Атрибут: Ловкость. **Классы:** все.

Без подготовки: да.

Умение позволяет персонажу прятаться от врагов.

Проверка: При маскировке делается бросок против результата проверки на *выслеживание* другого персонажа, включая ухудшения, которые могут быть у вашего героя из-за ношения доспехов. Успешная проверка означает, что другой персонаж не узнает о вашем приближении, или пройдет мимо, не заметив вас. Персонажи не проходят проверку *маскировки*, если находятся в поле зрения любого не-члена группы, обладающего интеллектом.

Особенности: *маскировка* и *тихая походка* объединены в единый режим скрытности. В режиме скрытности скорость движения меньше, чем обычно. Ношение доспехов и использование факела ухудшают эту способность, а низкая освещенность дает некоторое улучшение. Персонажа труднее выследить, если он стоит тихо и/или если он маленького роста.

Использование: режим скрытности.

Слух



Атрибут: Мудрость. **Классы:** все.

Без подготовки: да.

Персонаж прислушивается, чтобы обнаружить существ, которые могут оказаться неподалеку.

Проверка: *Слух* выявляет спрятавшихся существ, противопоставляя результаты проверки результатам проверки умения *тихой походки*. Успешная проверка делает спрятавшееся существо видимым и доступным для атаки слушающего.

Особенности: если персонаж стоит неподвижно, проверка *слуха* получает улучшение +5. Персонаж с навыком *бдительность* получает улучшение взаимодействия +2 к проверке *слуха*. Следопыты получают улучшение к проверке, когда противником является их особый враг. Эльфы, гномы и полурослики получают расовое улучшение +2 к проверке *слуха*. Полуэльфы получают расовое улучшение +1.

Использование: Режим поиска.

Осведомленность, Знания



Атрибут: Интеллект.

Классы: все.

Без подготовки: да.

Осведомленность позволяет персонажу опознавать незнакомые магические предметы.

Проверка: Бросок против показателя неопознанного предмета для определения магических свойств, которыми этот предмет может обладать.

Особенности: Барды опознают предметы лучше, чем представители других классов. Различные предметы и зелья так же могут давать улучшение к *осведомленности* персонажа. *Осведомленность* является составляющей частью умения *D&D* знания.

Использование: автоматическое, каждый раз, когда игрок осматривает предмет.

Тихая походка



Атрибут: Ловкость.

Классы: все.

Без подготовки: да.

Персонаж может тихо проскользнуть мимо врага.

Проверка: Класс сложности вычисляется по результату проверки *слуха* противника. Если проверка пройдена успешно, противник ничего не будет знать о ваших действиях.

Особенности: *Маскировка* и *тихая походка* объединены в единый режим скрытности. В режиме скрытности скорость движения меньше, чем обычно. Ношение доспехов и использование факела ухудшают эту способность, а низкая освещенность дает некоторое улучшение.

Использование: Режим скрытности.

Взлом замков



Атрибут: Ловкость.

Классы: все.

Без подготовки: нет.

Использование этого умения позволяет персонажу входить в запертые комнаты или открывать запертые контейнеры.

Проверка: Класс сложности рассчитывается, исходя из рейтинга сложности замка. После успешной проверки замок открывается.

Особенности: Воровские инструменты дают улучшение умению *взлома замка*, но уничтожаются в процессе использования, вне зависимости от того, удачно прошел взлом, или нет.

Использование: Выберите умение, а потом запертый объект.

Парирование



Атрибут: Ловкость.

Классы: все.

Без подготовки: да.

Это умение позволяет блокировать атаки и время от времени предоставляет возможность для мощной контратаки. Это умение больше подходит для защитной тактики ведения боя. Оно позволяет игроку/персонажу сосредоточиться на защите во время рукопашного боя.

Проверка: КС рассчитывается по модифицированному броску атаки нападающего. Успешная проверка означает, что атака не причинит вреда защищаемому персонажу. Персонаж может парировать число атак, равное числу атак, доступных для персонажа.

Особенности: Если отражение атаки прошло успешно, и разница между броском и КС составляет 10 пунктов или более, происходит контратака, которая представляет собой

дополнительную атаку персонажа, использующего *парирование*.

Использование: выберите режим парирования. Персонаж останется в этом режиме, пока будет активен.

Примечание: Отражение атаки – умение игры *Neverwinter Nights*. Оно не входило в список умений *Dungeons & Dragons*® но является неотъемлемой частью технологии *Aurora Engine*.

Исполнение



Атрибут: Харизма.

Классы: Бард.

Без подготовки: да.

Бард, владеющий *исполнением*, может исполнять песню барда, которая повышает способность его союзников сражаться и противостоять эффектам, воздействующим на разум. *Исполнение* крайне важно для всех бардов, желающих исполнять песни.

Проверка: Нет. Чем выше разряд этого умения, тем лучше песня барда.

Использование: выберите умение, и оно будет воздействовать на всех союзников, находящихся в радиусе 30 футов вокруг певца.

Убеждение, Дипломатия



Атрибут: Харизма.

Классы: все.

Без подготовки: да.

Во время беседы персонаж может убедить других выдать дополнительную информацию о предмете разговора или получить дополнительную ценность.

Проверка: КС определяется по персонажу, с которым идет разговор.

Особенности: В игре *Neverwinter Nights* умение дипломатии было разбито на два: *убеждение* и *насмешка*.

Использование: Используется во время беседы.

Карманная кража



Атрибут: Ловкость.

Классы: все.

Без подготовки: нет.

Карманная кража позволяет герою воровать вещи из снаряжения других персонажей. **Проверка:** Карманная кража проходит в два этапа. Во-первых, нужно достать желаемый предмет, а во-вторых, требуется, чтобы этого не заметил владелец предмета. Базовый КС для воровства у нейтрального или терпимого существа равен 20, а у враждебного существа - 30. На этот бросок оказывают влияние ухудшения от проверки доспехов. Жертва сделает проверку умения *выслеживания* против вашего умения *карманной кражи*. Враждебное существо получит улучшение +10 к проверке *выслеживания* против *карманной кражи*. Если бросок противника проходит удачно, попытка кражи будет обнаружена. Персонаж, обнаруживший попытку, станет враждебным, а игрок будет проинформирован, что вы пытались обокрасть его. Однако если для вашего героя обе проверки пройдут успешно, он или она сможет украсть предмет, не будучи обнаруженным.

Использование: выберите умение, а потом подходящую жертву.

Поиск



Атрибут: Интеллект.

Классы: все.

Без подготовки: да.

Поиск используется для обнаружения ловушек.

Проверка: обнаружение ловушки требует броска против КС, составленного из умения установки ловушек того, кто ее установил, плюс силы ловушки. Только мошенники могут обнаруживать ловушки с КС более 25.

Особенности: Радиус поиска составляет 5 футов при пассивном поиске и 10 футов при активном поиске. Эльфы и гномы получают расовое улучшение +2 к проверкам умения поиска. Полуэльфы имеют расовое улучшение +1.

Установка ловушек



Атрибут: Ловкость. **Классы:** все.

Без подготовки: нет.

Персонаж может устанавливать ловушки.

Проверка: Бросок делается в том случае, если ловушка используется из снаряжения. КС задачи определяется силой ловушки.

Особенности: 5 или более разрядов в *обезвреживании ловушек* дают +2 к улучшению взаимодействия при проверках *установки ловушек*. Все члены группы смогут видеть ловушки, установленные вашим героем. *Обезвреживание* и *установка ловушек* могут считаться подразделами навыка *D&D обезвреживание устройств*.

Полный провал: если вы проигрываете проверку на 10 или более пунктов, ловушка приводится в действие при попытке установить ее. Это может произойти только во время боя.

Использование: Используйте ловушку из своего снаряжения. На земле появится значок, видимый для вас и вашей группы, обозначающий место расположения ловушки.

Колдовство



Атрибут: Интеллект. **Классы:** все.

Без подготовки: нет

Колдовство используется для опознания заклинаний и чтения контрзаклинаний.

Проверка: успешная проверка означает, что ваш герой опознал заклинание, прочитанное противником. КС этой проверки равен 15 плюс уровень заклинания. Персонаж также получает улучшение за каждые 5 разрядов в этом умении +1 ко всем спасброскам против заклинаний.

Особенности: Волшебник-специалист получает улучшение +2, когда речь идет о заклинании школы, на которой он специализируется. Успешная проверка умения *колдовства* требуется также перед тем, как ваш герой сделает попытку прочесть контрзаклинание. Волшебник-специалист получает ухудшение -5, когда имеет дело с заклинанием или эффектом запретной для него школы.

Использование: проверки *колдовства* осуществляются автоматически каждый раз, когда рядом кто-то читает заклинание.

Выслеживание



Атрибут: Мудрость. **Классы:** все.

Без подготовки: да.

Успешная проверка этого умения может помочь обнаружить спрятавшееся существо.

Проверка: КС рассчитывается по проверке умения *маскировки* спрятавшегося существа.

Особенности: Навык *бдительности* дает улучшение взаимодействия +2 при проверке *выслеживания*. Следопыты получают улучшение при проверках *выслеживания* против их особых врагов. Эльфы получают расовое улучшение +2 при проверках *выслеживания*, а полуэльфы получают расовое улучшение +1.

Использование: Режим поиска.

Насмешка, Дипломатия



Атрибут: Харизма. **Классы:** все.

Без подготовки: да.

Насмешка используется для того, чтобы спровоцировать врага и заставить его отвлечься от необходимости защищаться.

Проверка: КС определяется проверкой умения *концентрации*, сделанной жертвой против броска персонажа на *насмешку*. Умение относится к атаке. Если насмешка увенчалась успехом, противник получает ухудшение *класса защиты* на разницу между броском насмешки и броском защитника (с максимальным ухудшением -6) на 5 раундов. Жертва получает 30% шанс неудачи заклинания, если она не смогла противостоять насмешке.

Особенности: Ухудшения от насмешки не суммируются. Умение дипломатии в *Neverwinter Nights* было разбито на два умения, *убеждения* и *насмешки*.

Использование: выберите умение и цель.

Использование магических устройств



Атрибут: Харизма. **Классы:** Бард и мошенники.

Без подготовки: нет.

Успешная проверка позволяет пользоваться свойствами магического предмета, как если бы это позволяли класс, раса или характер вашего героя.

Проверка: РС этой задачи определяется по стоимости предмета, если персонаж пытается использовать предмет, запрещенный для какого-либо класса. Если персонаж пытается подражать представителю определенной расы, КС увеличивается на 5, а если пытается изобразить определенный характер – на 10.

Использование: применяется автоматически, когда герой пытается использовать или положить в снаряжение предмет, при обычных обстоятельствах для него недоступный. Смотри таблицу на странице 114.

Навыки

Навык – особое свойство, дающее вашему персонажу какую-то новую способность или помогающее усовершенствовать способность, которая у него или у нее уже есть. Это скорее врожденные качества, чем умения, поэтому у них нет разрядов, и они не развиваются. Навык либо есть у персонажа, либо нет.

Навыки можно выбирать, когда они становятся доступными, начиная с одного навыка при создании персонажа. После этого персонаж получает по новому навыку каждые три уровня (3-й, 6-й, 9-й, 12-й, 15-й, и 18-й). Волшебники и бойцы получают дополнительные навыки, свойственные только этим классам, и выбирают их из особых списков (смотри раздел «Особые способности классов», страница 37). Люди также получают дополнительный навык на 1 уровне.

Для некоторых навыков существуют предварительные условия, и вашему персонажу нужно будет набрать нужное число пунктов атрибута, или иметь какой-то специфический навык, умение, или базовое улучшение атаки. Есть различные виды навыков; некоторые навыки являются «общими», что означает, что для их регулировки нет никаких особых правил; другие называются «метамагическими», позволяющими заклинателям готовить и читать заклинания с более сильным эффектом или более высокого уровня; а есть особые навыки, доступные только определенным классам: клерикам или паладинам в случае с *дополнительным изгнанием* или бойцам в случае с *выбором оружия*.

ЗАМЕЧАНИЕ о метамагических навыках: Во время подготовки заклинаний волшебник или сакральный заклинатель выбирает, какое заклинание он подготовит с помощью метамагического навыка (на более высоком уровне, чем обычно). В окне

«Известные заклинания» в книге заклинаний есть несколько закладок, обозначающих, какие заклинания могут быть подготовлены на этом уровне с помощью имеющихся метамагических навыков. Помимо закладок в «Известных заклинаниях», имеется по закладке для каждого метамагического навыка заклинателя.

Чародеи и барды могут выбрать, хотят ли они читать заклинания, или воспользуются метамагическими навыками, чтобы усовершенствовать их. Как и у других заклинателей, усовершенствованное заклинание читается так, словно оно более высокого уровня. У чародеев и бардов пункт «Метамагические навыки» появится в кольцевом меню чтения заклинаний, и с помощью этого метода можно читать любые заклинания, усовершенствованные с помощью метамагии. Метамагические заклинания также можно размещать на быстрой панели.

При этом метамагическое заклинание действует так же, как первоначальное заклинание, несмотря на то, что готовится и читается оно, как заклинание более высокого уровня. Модификаторы спасбросков не меняются (если в описании навыка не утверждается обратное). Изменения, сделанные этими навыками, касаются только заклинаний, прочитанных лично обладателем навыка. Заклинатель не может использовать метамагический навык, чтобы изменить заклинание, вызванное жезлом, свитком или иным устройством.

Метамагические навыки применяются не для всех заклинаний. Читайте описания отдельных навыков, чтобы узнать, какие заклинания нельзя изменить с помощью данного навыка. Метамагические навыки не суммируются, то есть к одному заклинанию можно применить только один метамагический навык, но при этом разные заклинания можно готовить при помощи разных метамагических навыков.

Как и в случае с умениями, в игре *Neverwinter Nights* игрокам предоставляется широчайший выбор навыков, и ни один персонаж не способен выбрать их все. Помня об этом, сосредоточьтесь на тех навыках, которые больше подходят к роли вашего героя. На странице 121 вы найдете таблицу навыков по типам.

Бдительность



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Особенности: улучшение +2 к проверкам *выслеживания* и *слуха* из-за обострения всех чувств.

Использование: автоматическое.

Смена рук



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: ловкость 15+.

Требуется для: усовершенствованного боя *двумя руками*.

Особенности: во время боя *двумя руками* сокращает ухудшения от атаки левой рукой на 4.

Использование: используется автоматически во время боя двумя руками. Следопыты даром получают этот навык на 1 уровне.

Навык брони (тяжелая)



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: *навык брони (легкая)* и *навык брони (средняя)*.

Особенности: этот навык помогает эффективно использовать тяжелые доспехи.

Использование: автоматическое. Бойцы, паладины и клерики получают этот навык даром.

Навык брони (легкая)



Тип навыка: общий.

Требуется для: *навыка брони (средняя)*.

Особенности: этот навык помогает эффективно использовать легкие доспехи.

Использование: автоматическое. Все классы, кроме монахов, чародеев и волшебников, получают этот навык даром.

Навык брони (средняя)



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: *навык брони (легкая)*.

Требуется для: *навыка брони (тяжелая)*

Особенности: этот навык помогает эффективно использовать средние доспехи.

Использование: автоматическое. Все классы, кроме монахов, мошенников, чародеев и волшебников, получают этот навык даром.

Отвлекающий удар



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: улучшение базовой атаки от +1 или выше.

Требуется для: оглушения.

Особенности: дает возможность наносить потенциально опасные удары по руке или по ноге противника. Отвлекающие удары делаются с ухудшением -4. Отвлекающий удар должен превзойти результаты проверки *дисциплины* противника, и в случае успеха наносит повреждения цели. Отвлекающий удар с атакой по ногам противника сократит скорость его движения на 20% и даст суммарное ухудшение -2 его *ловкости*. Отвлекающий удар с атакой по рукам противника даст суммарное ухудшение -2 к броскам противника на атаку. Действие успешно проведенных отвлекающих ударов продолжается 4 раунда.

Использование: выборочное

Раскол



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: сила 13+, навык *мощной атаки*.

Особенности: если персонаж с этим навыком убивает противника в рукопашном бою, он получает свободную атаку против любого противника, находящегося в пределах расстояния для рукопашной атаки.

Использование: автоматическое.

Боевые заклинания



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: способность читать заклинания 1 уровня.

Особенности: Персонаж, умеющий читать заклинания во время боя, не имеет стандартного ухудшения -4 к проверкам *концентрации*, когда находится в радиусе 3 метров от врага.

Использование: *автоматическое*.

Отражение стрел



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: ловкость 13+, усовершенствованный *удар без оружия*.

Особенности: персонаж может отразить рукой одну атаку стрелковым оружием за раунд (против КС 20 делаются спасброски по реакции).

Использование: автоматическое, если персонажа не застали врасплох. Монахи получают этот навык даром на уровне 2.

Обезоруживание



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: интеллект 13+.

Требуется для: усовершенствованного обезоруживания.

Особенности: Персонаж может попытаться обезоружить противника в ближнем бою. Попытка обезоруживания дает ухудшение -6 броска на атаку персонажа, а противник с большим оружием получает улучшение +4 за категорию сложности. Успешный удар дает нормальный урон, а если противник не проходит проверку *дисциплины*, оружие выпадает из его рук.

Использование: выборочное. Попытка обезоруживания вызывает атаку удобного случая.

Уклонение



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: ловкость 13+

Требуется для: подвижности

Особенности: Поразительное проворство персонажа дает улучшение уклонения +1 к *классу защиты* против атак текущей цели (или последнего атаковавшего).

Использование: автоматическое, хотя условия, отменяющие улучшение ловкости к классу защиты отменяют также любые улучшения уклонения. Несколько улучшений уклонения (различные навыки, расовые улучшения) суммируются.

Усиленное заклинание



Тип навыка: метамагический.

Предварительные условия: способность читать заклинания 2 уровня.

Особенности: магическое искусство позволяет читать некоторые заклинания с 50% увеличением различных числовых показателей (количество целей, урон и т.д.), исключая длительность действия.

Использование: Укрепленные заклинания занимают слоты на два уровня выше обычного. Спасброски и контрброски, которые применяются для использования эффекта рассеивания магии, воздействию не подвергаются.

Продолженное заклинание



Тип навыка: метамагический.

Предварительные условия: способность читать заклинания 1 уровня.

Особенности: магическое искусство позволяет читать некоторые заклинания со 100% увеличением длительности действия.

Использование: Продолженные заклинания занимают ячейки на 1 уровень выше обычного. На заклинания с мгновенным или постоянным действием этот навык не влияет.

Дополнительное изгнание



Тип навыка: особый.

Предварительные условия: только для клериков и паладинов.

Особенности: Эта сакральная способность позволяет персонажу изгонять нежить дополнительно шесть раз в день.

Использование: автоматическое.

Великая стойкость



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Особенности: персонаж с этим навыком отличается высокой стойкостью и получает улучшение +2 ко всем спасброскам по стойкости.

Использование: автоматическое.

Улучшенный критический удар



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: владение выбранным оружием, базовое улучшение атаки +8 или выше.

Особенности: эта боевая способность удваивает параметры угрозы критического удара с данным оружием. Длинный меч, который обычно наносит критический удар при броске на 19-20, с этим навыком будет наносить критический удар при броске на 17-20.

Использование: автоматическое. Параметры качественного оружия, которые уже удвоены, с этим навыком увеличиваются втрое. Этот навык можно выбирать много раз, применяя его все к новым категориям оружия.

Улучшенное обезоруживание



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: интеллект 13+, *обезоруживание*.

Особенности: Персонаж с этим навыком больше не провоцирует атаку удобного случая от противника при попытке разоружить его. При успехе он выбивает оружие из рук противника. Ухудшение при попытке разоружения сокращено до -4.

Использование: выборочное.

Улучшенный нокдаун



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: *нокдаун*, базовое улучшение атаки +7.

Особенности: Персонажи с этим навыком учатся использовать *нокдаун*. Как будто он на одну категорию больше, чем на самом деле. Остальные свойства *нокдауна* тоже остаются в силе.

Использование: выборочное. Монахи получают этот навык даром на 6 уровне.

Улучшенное парирование



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: интеллект 13+.

Особенности: Дает улучшение +4 к контрброскам на атаку во время использования умения *парирование*.

Использование: автоматическое.

Улучшенная мощная атака



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: *мощная атака*, сила 13+.

Особенности: Этот навык дает ухудшение атаки на -10 но улучшение урона на +10. Улучшенная мощная атака особенно полезна при сражении с большим количеством слабых противников.

Использование: Режим боя.

Улучшенный бой двумя руками



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: *бой двумя руками, смена рук*, базовое улучшение атаки +9 или выше.

Особенности: персонаж с этим навыком получает вторую атаку левой рукой (с ухудшением -5 при броске на атаку).

Использование: автоматическое. Следопыты получают этот навык на 9 уровне, даже если не соответствуют требованиям.

Улучшенный удар без оружия



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Требуется для: *оглушающий кулак, отражение стрел*.

Особенности: вооруженные противники больше не совершают атак удобного случая, когда вы проводите на них атаку без оружия.

Использование: автоматическое. Монахи получают этот навык даром на 1 уровне.

Железная воля



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Особенности: Фокусировка сознания дает улучшение +2 ко всем спасброскам по воле.

Использование: автоматическое.

Нокдаун



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Требуется для: *улучшенного нокдауна*.

Особенности: Благодаря этому маневру персонаж может повергнуть противника на землю. Бросок атаки делается с ухудшением -4, а в случае успеха делается контрбросок, сравнивающий ваш бросок на атаку с проверкой *дисциплины* противника. При успехе противник падает.

Использование: **выборочное.** Персонажи, лежащие на земле, атаковать не могут. Персонажи получают улучшение +4 для атаки против лежащих противников в рукопашной, но ухудшение -4 при использовании дистанционного оружия. Персонаж может сбить с ног только тех персонажей, которые не более чем на одну категорию размера больше него, или того же размера, или меньше. Противник получает улучшение +4 за каждую категорию размера, на которую он превосходит атакующего, и ухудшение -4 за каждую категорию, на которую он меньше. Монахи получают этот навык даром на 6 уровне.

Молниеносные рефлексy



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Особенности: Этот навык дает улучшение +2 ко всем спасброскам по реакции из-за того, что его рефлексy действуют быстрее, чем обычно.

Использование: автоматическое.

Максимальное заклинание



Тип навыка: метамагический.

Предварительные условия: способность читать заклинания 3 уровня.

Особенности: магическое искусство позволяет читать все заклинания с увеличением различных числовых показателей (количество целей, урон и т.д.) до максимального уровня.

Использование: Максимальные заклинания занимают ячейки на три уровня выше обычного. Спасброски и контрброски, которые, к примеру, применяются при использовании эффекта рассеивания магии, воздействию не подвергаются.

Подвижность



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: ловкость 13+, *уклонение*.

Особенности: персонаж с этим навыком учится более эффективно избегать атак удобного случая, получая улучшение уклонения +4 к *классу защиты* против них.

Использование: автоматическое, хотя условия, отменяющие улучшение *ловкости* к *классу защиты*, отменяют также любые улучшения *уклонения*. Несколько улучшений *уклонения* (различные навыки, расовые улучшения) суммируются.

Выстрел в упор



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Требуется для: *быстрого выстрела*.

Особенности: незанятый в ближнем бою персонаж с этим навыком не получает ухудшение -4 за использование стрелкового оружия в пределах дистанции ближнего боя, и получает улучшение +1 к атаке и урону стрелковым оружием, когда цель находится в радиусе 15 футов.

Использование: автоматическое.

Мощная атака



Тип навыка: Общий.

Предварительные условия: сила 13+.

Требуется для: *раскола, улучшенной мощной атаки*.

Особенности: персонаж с этим навыком производит мощные, но неуклюжие атаки. Когда этот навык выбран, он дает улучшение на 5 броска урона, но ухудшение на 5 броска атаки.

Использование: Режим боя.

Быстрое заклинание



Тип навыка: метамагический.

Предварительные условия: способность читать заклинания 4 уровня.

Особенности: магическое искусство позволяет читать заклинания мгновенно, делая их неуязвимыми для вмешательства или контрзаклинаний. Быстрое заклинание является свободным действием, и в том же раунде может быть предпринято другое действие, включая чтение другого заклинания. Однако в течение одного раунда можно прочесть только одно быстрое заклинание.

Использование: быстрые заклинания занимают слоты на четыре уровня выше обычного.

Быстрый выстрел



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: ловкость 13+, выстрел в упор.

Особенности: персонаж с этим навыком особенно проворен в обращении со стрелковым оружием, и при его использовании получает дополнительную атаку за раунд. При проведении быстрой атаки дополнительная атака делается с высшим базовым улучшением, хотя все атаки в раунде производятся с ухудшением - 2.

Использование: выборочное.

Оглушение



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: базовое улучшение атаки +1, *отвлекающий удар*.

Требуется для: *оглушающего кулака*.

Особенности: Персонаж с этим навыком атакует с ухудшением -4. Успешный удар производит нормальный урон и в этот момент жертва должна сделать проверку дисциплины против КС, равного модифицированной броску на атаку атакующего. Если бросок противника проигрывает, он или она цепенеет на 12 секунд. Оглушение действует только на существ большого размера или меньшего.

Использование: выборочное.

Щит



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Особенности: Персонаж с этим навыком получает базовые знания о том, как наиболее эффективно использовать в бою щит.

Использование: Все классы, кроме монахов, мошенников, чародеев и волшебников получают этот навык даром.

Безмолвное заклинание



Тип навыка: метамагический.

Предварительные условия: способность читать заклинания 1 уровня.

Особенности: магическое искусство позволяет читать некоторые заклинания без вербального компонента.

Использование: безмолвные заклинания занимают слоты на один уровень выше обычного.

Любимое умение



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: способность использовать умение.

Особенности: персонаж с этим навыком становится специалистом в определенном умении, получая улучшение +3 при всех проверках этого умения.

Использование: автоматическое. Этот навык можно выбирать много раз, но эффекты не суммируются. В каждом случае он применяется к разным умениям.

Школа заклинаний



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: способность читать заклинания 1 уровня.

Особенности: герой с этим навыком становится специалистом в определенной школе магии, получая улучшение +2 КС для спасбросков заклинаний от всех заклинаний этой школы, которые читает персонаж. Врагам становится сложнее противостоять воздействию заклинаний этой школы.

Использование: автоматическое. Этот навык можно выбирать много раз, но эффекты не суммируются. В каждом случае он применяется к разным школам магии.

Пронзающая магия



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: способность читать заклинания 1 уровня.

Особенности: персонаж с этим навыком может использовать магию, чтобы пробивать оборону противника, получая улучшение +2 к проверке на устойчивость к заклинаниям противника.

Использование: автоматическое.

Неподвижное заклинание



Тип навыка: метамагический.

Предварительные условия: способность читать заклинания 1 уровня.

Особенности: магическое искусство позволяет читать некоторые заклинания без жестов, игнорируя их жестовый компонент. Любые ухудшения, связанные с чтением заклинаний в доспехах не применяются к заклинаниям, подготовленным с помощью этого навыка.

Использование: неподвижные заклинания занимают слоты на один уровень выше обычного.

Оглушающий кулак



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: ловкость 13+, мудрость 13+, *оглушение*, базовое улучшение атаки +8 или выше, *улучшенный удар без оружия*.

Особенности: Персонаж с этим навыком может нанести выводящий из строя удар с ухудшением атаки -4 и ухудшением урона -4. В случае успеха он попадает в уязвимое место, и жертва должна делать спасбросок по стойкости (КС 10 + 1/2 уровня нападающего + модификатор мудрости нападающего) или будет оставаться на месте в течение трех раундов. Эта атака может использоваться один раз в день за каждые четыре уровня атакующего.

Использование: выборочное. Монахи получают этот навык даром на 1 уровне, даже если не соответствуют требованиям. Кроме того, монахи не страдают от ухудшений атаки/урона при использовании этого навыка, и могут применять его по разу в день за каждый уровень.

Механизмы и нежить иммунны к этому навыку, как и все прочие существа, иммунные к критическим ударам.

Стойкость



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Особенности: персонаж с этим навыком более стойкий, чем обычно, и получает по одному дополнительному хиту за уровень. При выборе этого навыка хиты добавляются за все уже имеющиеся уровни.

Использование: автоматическое.

Бой двумя руками



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Требуется для: *улучшенного боя двумя руками*.

Особенности: У персонажа с этим навыком сокращаются ухудшения из-за оружия в обеих руках. Обычное ухудшение -6 для правой руки и -10 для левой руки становится -4 для правой руки и -8 для второй руки.

Использование: навык *смена рук* сокращает ухудшение для второй руки на 4 (-4/-4). Лучшие результаты достигаются в случае, если в левой руке легкое оружие, поскольку это сокращает ухудшение для обеих рук еще на 2 (-2/-2). Следопыты получают этот навык даром на 1 уровне.

Точность атак



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: базовое улучшение атаки +1 или выше.

Особенности: персонаж с этим навыком учится использовать легкое оружие особенно эффективно, что позволяет ему делать броски на атаку с улучшением модификатора ловкости вместо улучшения силы (при условии, что показатель ловкости выше показателя силы).

Использование: автоматическое при использовании одного из следующих видов оружия: кинжал, ручная секира, кама, кукри, легкий арбалет, легкий молот, булава, рапира, короткий меч, сюрикен, серп, праща, метательный топорик и удар без оружия.

Любимое оружие

Тип навыка: общий.

Предварительные условия: владение выбранным типом оружия, базовое улучшение атаки +1 или выше.

Требуется для: выбора оружия (только для бойцов).

Особенности: персонаж с этим навыком отдельно занимается конкретным оружием, получая с этим оружием улучшение атаки +1.

Использование: автоматическое. Этот навык можно выбирать много раз, но эффекты не суммируются. В каждом случае он применяется к разным видам оружия.

Владение экзотическим оружием



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: базовое улучшение атаки +1 или выше.

Особенности: этот навык дает возможность особенно эффективно использовать экзотическое оружие. К экзотическому оружию относятся: тяжелая булава, двойная секира, кама, катана, кукри, коса, сюрикен, и двулезвийный меч.

Использование: автоматическое.

Владение боевым оружием



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Особенности: этот навык дает возможность особенно эффективно использовать любое боевое оружие. Персонаж не может использовать оружие, которым не владеет. К боевому оружию относятся: меч-бастард, боевой топор, двуручный топор, двуручный меч, алебарда, ручная секира, тяжелый кистень, легкий кистень, легкий молот, большой лук, длинный меч, рапира, скимитар, короткий меч, короткий лук, метательный топорик и боевой молот.

Использование: варвары, бойцы, паладины и следопыты автоматически владеют всеми видами боевого оружия.

Владение простым оружием



Тип навыка: общий.

Предварительные условия: нет.

Особенности: Этот навык позволяет эффективно использовать любое простое оружие, включая дубинку, кинжал, булаву, серп, копье, моргенштерн, боевой посох, легкий арбалет, дротики, пращу и тяжелый арбалет. Персонаж не может использовать оружие, которым не владеет.

Использование: все персонажи, кроме друидов, монахов, мошенников и волшебников автоматически владеют всем простым оружием. Заклинание *Превращение Тенсера* дает волшебнику временное владение всем простым оружием.

Выбор оружия



Тип навыка: особый.

Предварительные условия: боец с базовым улучшением атаки +4, *владение оружием* для выбранного типа оружия.

Особенности: Персонаж с этим навыком особенно упорно тренировался с выбранным видом оружия, и получает улучшение урона +2 для этой категории.

Использование: Этот навык можно выбирать много раз, но эффект не суммируется. Каждый раз он применяется к новому оружию, если для этой группы уже имеется *владение*.

Школы заклинаний

Школы магии – это группы родственных заклинаний, которые действуют сходным образом. Заклинателям доступны следующие школы магии: Отрицание, Подчинение, Прорицание, Зачарование, Призывание, Иллюзии, Некромантия, и Превращения.

Волшебник, специализирующийся на одной из школ магии, получает по дополнительному подготовленному заклинанию за уровень, но теряет способность читать заклинания одной из других школ. Волшебник не обязан специализироваться, в случае, если он этого не делает, у него сохраняется доступ ко всем заклинаниям.

УНИВЕРСАЛ

Это не школа. Так обозначается желание волшебника в равной степени разбираться во всех заклинаниях, без сосредоточения на одной из школ магии.

Запретная школа: нет

ОТРИЦАНИЕ

Заклинания отрицания используются для защиты заклинателя от физических и магических атак.

Запретная школа: призывание

ПОДЧИНЕНИЕ

Специалист по подчинению может вызывать живых существ, обычно в качестве союзников.

Запретная школа: превращения

ПРОРИЦАНИЕ

Прорицатели способны заглядывать в будущее и узнавать, что произойдет в следующее мгновение. Хотя в первую очередь это важно для сбора информации, некоторые заклинания данной школы помогают заклинателю и во время боя.

Запретная школа: иллюзии

ЗАЧАРОВАНИЕ

Заклинания зачарования помогают обрести власть над другим существом, или наделить объект применения особыми свойствами.

Запретная школа: иллюзии

ПРИЗЫВАНИЕ

Эти заклинания позволяют управлять энергией и создавать нечто из ничего. К этой школе магии относятся почти все лучшие атакующие заклинания.

Запретная школа: подчинение

ИЛЛЮЗИИ

Заклинания Иллюзии действуют на восприятие, самое распространенное из них – способность становиться невидимым.

Запретная школа: зачарование

НЕКРОМАНТИЯ

Заклинания, которые изменяют, создают или уничтожают жизнь.

Запретная школа: прорицание

ПРЕВРАЩЕНИЯ

Эти заклинания изменяют объект применения, либо неявно, либо явно.

Запретная школа: подчинение

Сферы

При создании персонажа клерики могут выбрать две сферы для изучения. Вы можете выбрать эти сферы из списка.

Каждая из сфер дает клерику доступ к особым силам данной сферы и дополнительным заклинаниям. Это увеличивает общее количество заклинаний, которое клерик может подготавливать ежедневно, на одно для заклинаний каждого уровня. Ниже мы приводим короткий список основных свойств всех сфер (дополнительные подробности смотрите на страницах 116-117).

Воздух: Можно изгонять духов стихий

Животные: Улучшает призывание монстров

Смерть: Воплощение отрицательного плана

Разрушение: Изгоняет поврежденные механизмы

Земля: Можно изгонять духов стихий

Зло: Можно изгонять пришельцев с других планов

Огонь: Можно изгонять духов стихий

Добро: Можно изгонять пришельцев с других планов

Исцеление: Все исцеляющие заклинания усиливаются

Знание: Больше заклинаний данной сферы

Магия: Больше заклинаний данной сферы

Растение: Можно изгонять паразитов

Защита: Божественная защита

Сила: Божественная сила

Солнце: Улучшенное изгнание нежити

Путешествия: Больше заклинаний данной сферы
Хитрость: Улучшает умения, обычно присущие мошенникам
Война: Боевое искусство
Вода: Можно изгонять духов стихий

Животное-компаньон

Животные-компаньоны – особые существа, чьи способности обычно намного превосходят простых животных. Многие животные-компаньоны совершенно неустрашимы в бою. Животное-компаньон будет повышать свой уровень, в точности так же, как ваш герой. Каждый раз, когда вы повышаете уровень для класса, способного иметь животное-компаньона, вы можете поменять тип сопровождающего вас компаньона.

Спутники

Спутники – магические существа, которых может призвать любой волшебник или чародей. Как и животные-компаньоны, это могущественные союзники в бою, правда, скорее, благодаря своим магическим способностям, чем боевому искусству.

Настройка вашего героя

Вы можете настроить внешний вид, описание и голос вашего героя.

Внешний вид

Вы можете выбрать из огромного разнообразия голов, типов тел, одежды, и татуировок те, что подходят для вашего героя. Вы также можете менять цвет кожи, волос и татуировок.

Информация о персонаже

Настроив внешний вид своего героя, вы можете ввести имя персонажа (или выбрать случайное имя из списка). Вы также можете ввести краткое описание своего героя, которое другие игроки смогут прочесть, когда будут осматривать вашего героя.

Установки быстрого чата

В игре *Neverwinter Nights* вы можете использовать быстрый чат, чтобы быстро связаться с другими игроками или со своими союзниками (последователями, спутниками, животными-компаньонами; смотрите подробности на странице 21).

Функции быстрого чата, отмеченные звездочкой (*) являются командами, которые ваши союзники будут выполнять. Вы активируете быстрый чат, нажимая клавишу быстрого чата, а затем вводите два или три клавишных кода, чтобы проиграть строку быстрого чата. У каждой из голосовых моделей свой вариант диалога для каждого пункта, так что для одного и того же пункта разные персонажи будут выражаться по-разному. По умолчанию установлены следующие клавиши:

Таблица 4: Команды быстрого чата

* Это означает, что команда относится к последователю.

V – активировать быстрый чат	C – Я могу это сделать
W – боевые команды	X – Я не могу этого сделать
E – Атака *	A – Задание выполнено
R – Боевой клич	S – Команды общения

D – Исцели меня*	S - Привет
W - Помогите	D - Да
A – Вижу врага	W - Нет
S - Бежим	E - Стоп
T - Насмешка	C - Отдых
F – Охраняй меня *	X - Скучно
X – Удерживай позицию *	A – До свидания
<i>E – команды исследования</i>	<i>X – Личное общение</i>
E – Следуй за мной *	X - Спасибо
W – Смотри сюда	W - Смех
D - Группируемся	C - Ругательство
S – Отойди в сторону	D - Веселье
<i>D – команды-задания</i>	S – Я хочу что-то сказать
W – Взлом замков	A – Хорошая идея
E – Обыскать область	Z – Плохая идея
S – Двигайся скрытно	E - Угроза

Бой

Решения в реальном времени

Neverwinter Nights – игра в реальном времени, сделанная на основе правил 3-его издания походовой игры *Dungeons & Dragons*. Это означает, что ваши решения будут иметь эффект в процессе боя. Вы управляете своими персонажами, давая им приказы, а эти приказы появляются в 'Очереди действий' (в левом верхнем углу экрана). Вы можете накапливать определенные приказы (называемые заданиями), такие как подборка предметов, открывание дверей или чтение заклинаний. Приказы, связанные с действиями, такими как перемещение или бой, отменяют любые задания, стоящие в очереди.

Когда вы познакомитесь с системой боя *Neverwinter Nights*, вы увидите, что очень полезно составлять тактический план боя. Например, вы можете выбрать три заклинания, которые захотите прочесть в начале боя, или перейти в режим боя, чтобы применить такие навыки, как *мощная атака* или *парирование*.

Очередь действий – быстрый и простой способ увидеть, что делает ваш герой в данный момент, и что он будет делать потом. Разумный игрок воспользуется всеми преимуществами этой возможности.

Враждебность против дружелюбия

РЕАКЦИИ NPC

NPC могут очень по-разному реагировать на вас, демонстрируя как враждебность, так и дружелюбие, и на эту реакцию могут влиять ваши действия во время игры. Вы можете потерять доброго друга, если будете нападать на невинных, и приобрести множество злых союзников, помогая группе злых персонажей. Ваш герой будет предпринимать настроенные по умолчанию действия в ответ на каждую такую реакцию.

Типы реакций таковы:

Враждебные

Обычно враждебно настроенные существа атакуют вас, как только видят, и сражаются до смерти. Вы не можете разговаривать с враждебными существами.

Действие по умолчанию: атака.

Нейтральные

Большинство обитателей мира относятся к вам нейтрально. Вы можете поговорить с этими персонажами, узнать какую-то информацию об окружающем мире и о приключениях, которые могут вас ожидать. Если атаковать нейтрального персонажа, он становится враждебным.

Действие по умолчанию: разговор.

Дружелюбные

Дружелюбно настроенные персонажи ведут себя в точности так же, как нейтральные, но дружелюбные персонажи могут помогать вам, обычно лечением, бесплатно. Если вы кого-то атакуете в присутствии дружелюбно настроенных персонажей, они могут помочь вам.

Действие по умолчанию: разговор

Занятые

В определенное время, обычно после или во время боя, когда вы пытаетесь поговорить с персонажем, вам отвечают, что он занят. Это означает, что персонаж не может разговаривать с вами, пока бой не будет закончен. Если вы получили это сообщение от кого-то, кто не участвует в битве, подождите один раунд боя и попробуйте поговорить еще раз.

Действие по умолчанию: они не могут разговаривать с вами, пока не закончат свои дела.

Неуязвимые

Некоторым персонажам невозможно причинить вред. Обычно это очень могущественные персонажи, которые помогают развитию сценария. Атака не рассердит их, но и никак не повредит им.

Действие по умолчанию: разговор

Стороны

В основе системы реакций лежит концепция *сторон*. Эта система прозрачна, и обычно вы напрямую не соприкасаетесь с ней. В принципе, каждое существо в мире принадлежит к какой-то группировке (например, группировка “Враждебных”, к которой принадлежит большинство монстров). В каждом городе есть несколько разных группировок (гражданин, торговец, стражник). Эти группировки часто делятся на подгруппировки (тюремный стражник, пиратский стражник). У каждой группировки есть свои симпатии и антипатии среди других группировок (то же касается и вашего героя). Некоторые группировки защищают другие группировки; другие атакуют любых представителей других группировок, которые попадают им на глаза.

Вот почему когда вы атакуете гражданина, вас атакует городской стражник. Они принадлежат к разным группировкам (гражданин и защитник, соответственно). Однако, защитники должны защищать граждан — таков устав их группировки.

Так что это означает для вас, игрока? Знайте, что нападение на определенные группировки может повлиять на ваши отношения с другими группировками. Если вы постоянно нападаете на мирных жителей, у вас будет плохая репутация и городская стража начнет притеснять вас. Это значит также, что иногда вы сможете уничтожить сразу две

враждующие группировки, просто натравив их друг на друга – они устроят резню, а вы соберете трофеи с трупов.

Прицеливание в противника

ПРИЦЕЛИВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ РАДИАЛЬНОГО МЕНЮ

Когда вы вызываете кольцевое меню, наведя курсор на объект, вы входите в режим прицеливания. Любой пункт меню, который вы выберете, будет направлен на выбранный вами объект. Например, вы монах и вызываете кольцевое меню, наведя курсор на нападающего на вас багбира. Теперь вы можете выбрать вариант Шквал ударов и обрушить его на нападающее существо.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МЕТОДЫ ПРИЦЕЛИВАНИЯ

Радиальное меню – не единственный метод прицеливания. Вы можете также помещать оружие, особые виды атаки, и заклинания на быструю панель. Ее можно использовать в режиме Прицеливания, если вы выберете, кто и что должен сделать. Например, вы снова играете за монаха. На этот раз, в момент приближения багбира, вы можете выбрать Шквал Ударов на быстрой панели (куда вы должны были поместить этот навык раньше). После этого, вы наводите курсор на багбира, и ваш монах атакует его Шквалом ударов.

Бросок на атаку

Когда начинается атака, атакующий бросает кость с 20 гранями (получается число от 1 до 20). Чтобы узнать, будет ли успешно нанесен удар, к этому броску добавляются все улучшения атаки, которые есть у персонажа. Потом полученный показатель сравнивается с Уязвимостью атакуемого существа. Если бросок на атаку равен или превосходит класс защиты жертвы, рассчитывается удар.

Ранение и смерть

Искатели приключений ведут интереснейшую жизнь, но такой образ жизни сопряжен с определенным риском — ранения, а иногда даже смерти. Если бросок на атаку совершается успешно, рассчитывается урон.

РАНЫ

Если вашему персонажу нанесен урон, он теряет хиты. Когда количество хитов приходит к 0, ваш герой умирает (смотри раздел Смерть и перерождение). Есть множество способов восстановить утраченные хиты.

Самым простым способом восстановить хиты является отдых. Вы можете отдохнуть, выбрав пункт кольцевого меню «Отдых». Отдых отнимает много времени, и вы должны удостовериться, что находитесь в безопасном месте, прежде чем начнете отдыхать. Вы также не можете отдыхать во время битвы или вскоре после нее.

Однако есть множество других способов лечения. Исцеляющие заклинания (такие как Исцеление легких ран), целебные зелья, и умение Исцеления могут восстанавливать потерянные хиты даже во время битвы.

СПАСБРОСКИ

Спасброски измеряют устойчивость персонажа или существа к особым видам атаки — к ядам, к магии и к некоторым особым эффектам, вроде Дыхания дракона. Спасбросок может сократить урон, или полностью предотвратить эффект от заклинания или атаки.

По стойкости: эти спасброски измеряют способность вашего героя противостоять массированному физическому давлению, такому как яд, или парализующая и мгновенно убивающая магия. К спасброскам по стойкости добавляется модификатор Конституции.

По реакции: чем выше показатели здесь, тем лучше вы уклоняетесь от хитрых атак, таких как огненный шар у волшебников, или смертоносное дыхание дракона. К спасброскам по реакции добавляется модификатор Ловкости.

По воле: этот спасбросок показывает, насколько сильно вы поддаетесь ментальному влиянию и большинству магических эффектов. К спасброскам по воле добавляется модификатор Мудрости.

Спасброски улучшаются по мере повышения уровня вашего героя. Многие магические предметы также улучшают спасброски, находясь в снаряжении. Некоторые заклинания могут временно улучшить ваши спасброски, но будьте осторожны, другие заклинания могут их ухудшить!

СМЕРТЬ И ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Ваш герой умрет, если количество его хитов будет равно 0 или менее. Когда персонаж умирает, он переносится в ближайший храм исцеления. Там потерянные хиты восстанавливаются, и вы можете решить вернуть его на то место, где он погиб. Если игрок выбирает перерождение, он потеряет небольшое количество пунктов опыта и золота. Игрок не может потерять уровень вследствие смерти или перерождения.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: То, что убило вашего героя, может быть еще там в момент вашего возвращения, и вы можете попасть прямо в разгар боя.

Оживление: два заклинания, Оживление и Воскрешение, могут вернуть персонажа из мира мертвых. Но к этим заклинаниям есть доступ только у клериков высоких уровней.

Застигнутые врасплох

Застигнутые врасплох персонажи не добавляют улучшение Ловкости (если таковое имеется) к Уязвимости. Застигнутые врасплох персонажи также легче поддаются смертоносному Тайному удару мошенников. Способность к интуитивному отскоку позволяет классам мошенников и варваров избегать потери улучшения Ловкости к Уязвимости, когда их застигли врасплох.

Персонаж считается застигнутым врасплох только если:

- Он выполнял небоевое задание.
- Он находился в режиме готовности.
- Он двигается вне радиуса боя.

Атака удобного случая

Иногда во время рукопашного боя один из участников отвлекается на какую-то небоевую задачу. В таком случае его противники могут воспользоваться удобным моментом и провести свободную атаку. Такие атаки называются атаками удобного случая.

Область угрозы: областью угрозы называется расстояние, в пределах которого вы можете проводить ближнюю атаку. Обычно в области угрозы находится все, что внутри 120-градусной прямой дуги на расстоянии 5 футов от вас. Враг, совершающий определенные действия в области угрозы, провоцирует атаку удобного случая с вашей стороны.

Провоцирование атаки удобного случая: если вы двигаетесь внутри, в область угрозы или из нее, вы обычно провоцируете атаку удобного случая. Если вы отступаете, то не провоцируете атаку удобного случая. Некоторые действия сами по себе провоцируют атаку удобного случая, например, чтение заклинаний или атака с помощью оружия дальнего боя. Вот полный список таких действий:

- Атака на расстоянии
- Атака без оружия (без навыка Улучшенный удар без оружия)

- Чтение заклинания
- Активация магического предмета «завершения заклинания» (свиток, палочка и т.д.)
- Использование сходной с заклинанием способности
- Бег
- Использование навыка*

*Некоторые навыки провоцируют атаку удобного случая, некоторые нет. Чтобы узнать подробности, читайте описание отдельных навыков.

Совершение Атаки удобного случая: атака удобного случая является единственной ближней атакой, проводимой с нормальным улучшением атаки. Вы можете осуществить только одну атаку удобного случая за раунд.

Соратники

Соратники это существа, непосредственно подчиняющиеся вашим распоряжениям. Животные-компаньоны и спутники считаются соратниками. К ним же относятся призванные или попавшие в подчинение монстры и последователи. Эти соратники окажут вам неоценимую помощь в преодолении самых разнообразных препятствий, которые встретятся вам во время игры в *Neverwinter Nights*.

Если у вас есть соратники, вы можете отдавать им приказы через систему кольцевого меню. Просто выберите соратника, активируйте кольцевое меню, и выберите один из следующих пунктов:



Следовать: соратники прекратят любые занятия и подойдут к вам.



Атаковать ближайшего: соратники будут атаковать врагов.



Охранять: соратники будут атаковать врагов, сосредоточившись на тех, кто будет атаковать вас.



Ни с места: Соратник не двинется с места, и будет оставаться там, где вы попросите. Если соратников атакуют, они будут защищаться.



Исцели меня: заставляет соратников прекратить свои занятия, чтобы по возможности исцелить вас.

Некоторым соратникам можно отдавать дополнительные распоряжения во время разговора. Вы можете, например, попросить их подойти ближе или дальше от вас, или даже начать поиск и обезвреживание ловушек!

Вы можете отдавать распоряжения своим соратникам и через систему быстрого чата.

Движение

Много факторов, включая класс, груз, магические предметы, и эффекты заклинаний влияют на скорость передвижения в игре *Neverwinter Nights*. Ни один персонаж не может двигаться медленнее, чем 10% (если только не удерживается и не парализован), или быстрее 150% от нормальной скорости движения. Улучшения скорости движения подробно обсуждаются в описаниях варвара и монаха. Ухудшения описаны ниже.

РЕЖИМЫ ОБНАРУЖЕНИЯ И СКРЫТНОСТИ

Находясь в любом из этих режимов, ваш герой не может бегать. Если персонаж находится сразу в обоих режимах, скорость передвижения сокращается до 50%.

ГРУЗ

Легко нагруженный персонаж не может бегать. Тяжело нагруженные персонажи двигаются со скоростью всего 50% от нормальной.

Таблица 5: Ухудшения скорости движения

Ситуация	Реальная скорость движения	Способность бегать
Не в активном режиме скрытности или обнаружения; без груза	100%	Да
Активное обнаружение	100%	Нет
Активная скрытность	100%	Нет
Легкий груз	100%	Нет
Любые два: Скрытность, Обнаружение, Легкий груз	50%	Нет
Скрытность, Обнаружение и легкий груз	25%	Нет
Тяжелый груз	Дополнительное ухудшение движения на 50%	Нет

Заклинания

Введение

В игре *Neverwinter Nights* мы предлагаем вам мощную, но простую в использовании систему, которая тесно связана с правилами *D&D*. Чтобы понять, как читаются заклинания в игре *Neverwinter Nights*, для начала нужно разобраться с базовыми вопросами. Когда этот базовый уровень будет освоен, заклинатель может начинать заниматься тактикой чтения заклинаний и даже индивидуальными заклинаниями.

Описание эффектов

Игровые эффекты помогают описать процесс взаимодействия персонажа с игровым миром, существами и предметами. Эффекты могут быть как очень сложными, вроде застревания в паутине, так и совсем простыми, вроде улучшения атаки. Ниже описаны все игровые эффекты, которые могут оказывать воздействие на персонажа в *Neverwinter Nights*. Эти эффекты отмечаются на *панели состояния персонажа*.

Наиболее распространенными источниками эффектов в игре являются заклинания, подобные

заклинаниям способности и магические предметы. Улучшения, получаемые из различных источников, могут суммироваться, но одно и то же улучшение или ухудшение никогда не может быть применено дважды, если происходит от одного и того же источника. Например, заклинание «Бычья сила» дает временное улучшение к силе. У персонажа не может быть двух улучшений силы от применения «Бычьей силы», даже если заклинатель прочтет заклинание дважды. Однако если «Бычья сила» дает персонажу улучшение силы на 3, а магическое кольцо дает улучшение на 2, эти улучшения суммируются, и общее улучшение силы персонажа составляет 5. Улучшения, полученные из одного и того же источника, не суммируются, но применяется улучшение с более высоким показателем. Так что если на персонажа дважды наложили заклинание «Бычья сила» с улучшениями на 5 и 2 соответственно, то будет применено улучшение на 5, даже если оно было получено не от последнего заклинания.

Изменение показателя атрибута

Значения модификаторов: от -10 до +10.

Значение одного из атрибутов повышается или понижается под влиянием модификатора атрибута. В эту же категорию эффектов попадает повреждение атрибута.

Изменение Класса защиты

Значения модификаторов: от -5 до +5.

К персонажу применяется улучшение класса защиты. В игре *Neverwinter Nights* есть пять типов улучшения класса защиты: совершенствование доспехов, совершенствование щита, уклонение, естественное, и отражение. Суммируются только улучшения уклонения до значения +5. Для всех остальных типов улучшений применяется самый высокий модификатор.

Изменение боевых атрибутов

Значения модификаторов: от -5 до +5.

Персонаж получает не суммируемое улучшение к атаке и урону.

Слепота

У слепых существ есть 50% шанс на промах и ухудшение на 4 ко всем броскам на атаку.

Очарование

Когда противник зачаровывает персонажа, зачарованный не может больше атаковать этого персонажа или монстра. Когда зачарован ваш герой, он не может совершать враждебные действия по отношению к этому персонажу или монстру во время действия заклинания.

Маскировка

Все персонажи, пытающиеся атаковать существо, находящееся под воздействием этого эффекта, имеют шанс неудачи при боевых бросках, даже до того, как ими будет сделан бросок на атаку.

Смятение

Находящееся под воздействием этого эффекта существо будет делать одно из трех: бесцельно блуждать, стоять неподвижно, или атаковать ближайшую видимую цель.

Проклятие

Под воздействием этого эффекта у персонажа уменьшается один или несколько показателей атрибутов, причем насколько сильно уменьшаются показатели, известно заранее. Эффекты проклятий обычно действуют постоянно, если только их не снимают мощными заклинаниями клерика.

Урон

Урон сокращает определенное количество хитов персонажа. Урон классифицируется на следующие категории: кислотный, огненный, морозный, электрический, звуковой, от отрицательной энергии, магический, сакральный, оглушающий, рубящий, или колющий.

Изменение урона

Значения модификатора: от -5 до +5, +1d4, +1d6, +1d8, +1d10, и +2d6.

Изменяет показатели наносимого персонажем урона на определенное количество и в определенном виде урона. Например, персонаж может иметь улучшение +1d4 огненного урона, или +2d6 кислотного урона.

Изменение иммунитета к урону

Значения модификатора: от -100 до 100%.

Выражается как процент, изменяющий весь поступающий урон определенного типа в большую или меньшую сторону. Например, персонаж с иммунитетом к огню 25% будет получать 30 пунктов урона от заклинания Огненный Шар, которое в обычном режиме производит 40.

Сокращение урона

Этот эффект представляет собой способность существа игнорировать определенное количество урона в рукопашной (оглушающего, рубящего, или колющего) от одиночного удара, если оружие, нанесшее рану, не имеет улучшения, равного или превышающего показатель сокращения урона. Сокращение урона рассчитывается вместе с показателем игнорируемого урона и мощностью оружия, необходимой для преодоления эффекта. Таким образом, существо с сокращением урона 20/+3 игнорирует первые 20 пунктов урона от любого оружия, которое не имеет улучшения +3 или выше. Небоевые виды урона, такие как урон от элементов или магический урон, не подвергаются воздействию этого эффекта.

Существа с сокращением урона считаются обладающими естественной атакой, равной этому сокращению. Например, красный дракон с сокращением урона 20/+3. При атаке противников с сокращением урона, он будет считаться обладающим улучшением атаки +3.

Сопротивление урону

Существа с этой способностью могут игнорировать некоторое количество урона определенного типа. В отличие от сокращения урона, сопротивление урону нельзя преодолеть при помощи оружия с более высоким улучшением. Как и в случае с сокращением урона, количество игнорируемого урона показывается как цифровой показатель и тип урона, например, «Огонь 20/-». Это означает, что первые 20 пунктов огненного урона, причиненного персонажу, полностью игнорируются.

Темнота

Когда персонажей окружает магическая тьма, они считаются ослепшими при попытке увидеть других существ, и невидимыми, когда другие существа пытаются увидеть их.

Глухота

Глухие существа не способны осуществлять «проверки слуха» и не слышат обращений и предупреждений союзников. Кроме того, они получают 20%

Шанс на неудачу любого тайного заклинания, которое они попытаются прочесть.

Шок

Шокированные существа находятся в состоянии ступора. Они не могут начинать атаки, читать заклинания, использовать навыки и умения. Они могут бежать с поля боя.

Смерть

Смерть может быть результатом физического урона или какого-то ужасного заклинания. В случае с героями, смерть – просто шанс снова вернуться к поискам приключений. Другим существам в игре везет гораздо меньше, и для них смерть – необратимое состояние.

Болезни

Болезни могут резко уменьшить показатели атрибутов персонажа, делая его слабым и несчастным. Когда у персонажа происходит первый контакт с болезнью, он делает спасбросок по стойкости. Если спасбросок удачен, болезнь не оказывает никакого действия, в противном случае у персонажа начинается инкубационный период. Спустя определенное

количество игровых часов или просто после ближайшего отдыха персонажа, болезнь проявится в виде урона, нанесенного атрибутам персонажа. После окончания инкубационного периода каждый раз во время отдыха персонаж должен будет делать спасбросок по стойкости, чтобы избежать дальнейшего ухудшения атрибутов. Если персонаж успешно делает два спасброска подряд, болезнь считается излеченной. Ухудшения атрибутов, произошедшие во время болезни, излечиваются во время отдыха. Некоторые болезни обладают особыми побочными эффектами, такими как слепота, или другими, еще более отвратительными, которые могут проявиться после конца инкубационного периода, или по прошествии 24 игровых часов.

Подчиненность

Подчиненное существо попадает под мысленный контроль внешнего агента. Другие персонажи в этом состоянии считаются членами группы вашего героя, и будут сражаться и умирать за него. Персонажи игроков, подчиненные внешним агентам, терпят невыносимые ментальные муки и становятся шокированными. Персонаж может подчинить себе только одно существо одновременно.

Плетение

Оплетенные персонажи не способны двигаться и считаются застигнутыми врасплох.

Испуг

Существа, пораженные ужасом, бегут от источника страха и теряют способность контролировать свои действия. Кроме того, в состоянии испуга существо получает ухудшение на 2 ко всем спасброскам.

Ускорение

Ускоренные существа получают улучшение на 50% к скорости движения, улучшение уклонения +4 к классу защиты и дополнительную атаку в раунд. В состоянии ускорения время чтения всех заклинаний сокращается вдвое.

Иммунитет

Персонаж может быть иммунен к любому из негативных эффектов, описанных в этом разделе. Например, персонаж с иммунитетом к болезням никогда не будет страдать от негативных эффектов болезней.

Невидимость

Невидимые атакующие существа получают 50% улучшение против атак и могут игнорировать модификатор ловкости любого противника, если только противник не владеет «Интуитивным отскоком».

Иммунитет к магии

Существа могут иметь или приобретать иммунитет к воздействию заклинаний или аналогичных им эффектов следующих типов:

- Конкретные заклинания.
- Заклинания определенных школ магии.
- Заклинания определенного уровня или ниже.

Шанс на промах

Под воздействием этого эффекта персонаж имеет процентный шанс пропуска броска атаки, который будет определен до того, как произойдет обычный бросок атаки.

Увеличение атак

Увеличивает количество базовых атак персонажа.

Изменение скорости движения

Увеличивает или уменьшает базовую скорость движения персонажа на определенный процент.

Отрицательные уровни

Некоторые монстры могут высасывать жизненную силу из других персонажей. Эффект

каждого отрицательного уровня дает модификатор -1 к броскам атаки, проверкам умений и спасброскам. Если отрицательные уровни существа равны или превосходят его текущий уровень, оно умирает.

Паралич

Парализованные существа не способны двигаться или совершать какие-либо действия и считаются лежащими. Парализованный персонаж с броском хитов 4 или меньше при атаке будет мгновенно убит.

Яд

Яд влияет на персонажа, нанося урон его качествам в два этапа. В первый момент персонаж делает спасбросок по стойкости, чтобы полностью преодолеть влияние яда. Если спасбросок не удастся, его качествам наносится определенный урон. По прошествии 1 минуты персонаж делает еще один спасбросок по стойкости, и, если он не удастся, его качествам опять наносится урон. Можно устранить действие яда до начала второго этапа, применив умение исцеления или заклинание «Нейтрализация яда» (при этом уже нанесенный урон вылечен не будет). Урон, нанесенный качествам ядом, можно вылечить отдыхом.

Положение лежа

Лежащие существа всегда считаются застигнутыми врасплох (смотри страницу 133) и поэтому теряют улучшение от ловкости классу защиты. Все атакующие лежащее существа получают улучшение к атаке $+4$.

Регенерация

Этот эффект определяет, какое количество нанесенного персонажу урона излечивается в течение определенного времени.

Изменение спасброска

Значения модификатора: от -10 до $+10$.

Спасброски могут улучшаться или ухудшаться поодиночке или в целом. Они также могут быть изменены только для определенных эффектов, как, например, яд или воздействие заклинаний, влияющих на разум.

Святылище

Святылище позволяет персонажу не производить никаких звуков и оставаться спрятанным, пока у окружающих не будет удачен спасбросок по воле.

Молчание

Существа под воздействием этого эффекта не издадут никаких звуков, но и сами ничего не слышат. Заклинатели под его воздействием не смогут читать заклинания с вербальным компонентом.

Изменение умений

Значения модификатора: от -20 до $+20$.

Эффективность модификаторов умений может быть уменьшена, или увеличена. Этот эффект может применяться к отдельным умениям, или ко всем умениям персонажа.

Сон

Спящие существа всегда считаются застигнутыми врасплох, и все атаки против них получают улучшение $+4$. Существо, атакованное во время сна, просыпается. Спящие персонажи с броском хитов 4 или меньше при атаке будут убиты мгновенно или атакованы.

Замедление

Замедленные существа будут двигаться со скоростью в 50% от нормальной. Кроме того, они получают ухудшение -2 к классу защиты, спасброскам по реакции и броскам на атаку и теряют одну атаку за раунд. Эффект замедления может быть отменен эффектом ускорения.

Соппротивление магии

Существа с сопротивлением магии получают эквивалент доспехов против заклинаний. Проверка уровня заклинателя ($1d20 +$ уровень заклинателя) должна дать результат, равный

или превышающий показатель сопротивления магии, иначе заклинание не будет иметь эффекта.

Оглушение

Оглушенные существа абсолютно беспомощны, находятся в состоянии ступора и считаются лежащими.

Вызванные

Существа, считающиеся вызванными, уязвимы к таким заклинаниям, как «Экзорцизм» и «Святое слово», которые изгоняют призванных монстров.

Временные хиты

Это временное улучшение текущих хитов персонажа. Благодаря такому методу количество хитов может стать больше максимального. Временные хиты нельзя ни исцелить, ни восстановить каким-либо другим способом.

Остановка времени

При этом в мире останавливаются все движения и действия, кроме движений существа, вызвавшего эффект.

Истинное зрение

Позволяет персонажу видеть существа, находящиеся в режиме невидимости, скрытности или святилища.

Изгнание

Изгнанная нежить считается испуганной и бегут от изгнавшего их клерика в течение 10 раундов.

Тактика заклинаний

Необходимость, к примеру, преодолеть защиту вражеского лича или противодействовать его заклинаниям, с помощью которых он пытается убить призванных вами чудовищ, делает тактику заклинаний важнейшей областью знаний для любого заклинателя. Тактику заклинаний можно разбить на следующие разделы: а. Союзники, б. Развеянье и в. Контрзаклинания.

СОЮЗНИКИ

Призванные союзники по большей части уязвимы для таких заклинаний, как «Экзорцизм» или «Слово веры».

РАЗВЕЯНЬЕ

В общем и целом, любые заклинания, которые способны лишать других персонажей защиты и усовершенствований, считаются заклинаниями развеянья. Заклинания «Пролом» и «Великий пролом» позволяют мгновенно устранить широкий спектр специфических видов защиты, которые могут охранять от урона вражеского мага. «Малое развеянье магии», «Развеянье магии», и «Великое развеянье магии» лишают персонажа всех эффектов, которые считаются временными и магическими, за исключением вызванных наличием магического предмета. Однако успех этих заклинаний не гарантирован. Чем более могущественный маг наложил чары на персонажа, тем сложнее будет развеять эту магию.

КОНТРЗАКЛИНАНИЯ

Если заклинатель входит в режим контрзаклинания, он может противодействовать попыткам противника читать заклинания. Чтобы прочитать контрзаклинание, маг должен пожертвовать заклинанием, которое он может прочесть в настоящее время. Чем больше магов противодействуют одному вражескому магу, тем выше их шансы справиться с воздействием заклинания. «Малое развеянье магии», «Развеянье магии», «Великое развеянье магии» и «Разделение Морденкайнена» являются универсальными контрзаклинаниями и способны противодействовать любому заклинанию того же уровня, или ниже. Любое заклинание

является контрзаклинанием для самого себя, если оно есть у обоих противостоящих друг другу магов. Для многих заклинаний существуют также свои контрзаклинания. Например, для «Ускорения» контрзаклинанием будет «Замедление», причем обратное утверждение также справедливо.

Описание заклинаний

В игре даны описания для каждого заклинания (просто посмотрите на заклинание, чтобы прочесть его описание). Ниже рассказывается о важных разделах в описании заклинания.

Уровень заклинателя: перечисляет различные классы, которые могут использовать данное заклинание, и указывает уровень заклинания для этих классов.

Собственный уровень: уровень, на котором заклинанию можно противодействовать с помощью универсальных контрзаклинаний и уровень, на котором заклинание используется для создания магических предметов в *Наборе Инструментов Neverwinter Nights*.

Школа: школа, к которой принадлежит заклинание. Позволяет определить, может ли заклинание быть использовано специалистами из волшебников и чародеев.

Особенности: дает общую классификацию заклинания, которая позволяет определить, какой вид иммунитета или защиты позволяет избежать действия заклинания.

Компоненты: у заклинания могут быть и вербальный и жестовый компоненты, необходимые для успешного чтения заклинания. Некоторые заклинания требуют наличие только одного компонента. Эффект молчания не позволяет использовать заклинания, требующие наличия вербального компонента.

Дистанция: заклинания могут действовать на следующих дистанциях: касание, небольшая, средняя и значительная.

Область охвата: заклинания могут иметь следующие области охвата: личная, одиночная, маленькая, средняя, большая, огромная и колоссальная.

Длительность: определяет, сколько будет длиться действие заклинания в раундах, ходах или часах.

Дополнительные контрзаклинания: заклинание или заклинания, которые могут являться противодействовать данному заклинанию, помимо универсальных контрзаклинаний и его самого.

Спасбросок: определяет наличие спасброска для данного заклинания и результаты этого спасброска.

Сопротивление магии: определяет, помогает ли от этого заклинания сопротивление магии.

Описание: короткое описание действия заклинания.

Краткое описание заклинаний

Ниже приведено краткое описание всех заклинаний, сгруппированных по классу и уровню. Полные описания вы найдете в игре. Список заклинаний с соответствующими иконками можно найти на странице 123.

БАРД

Заклинания барда 0 уровня

Исцеление незначительных ран: исцеляет 4 пункта урона.

Удивление: Если бросок хитов жертвы 5 или меньше, она цепенеет.

Свет: Создает небольшой источник света.

Сопротивление: улучшение всех спасбросков на 1.

Заклинания барда 1 уровня

Очарование персонажа: 50% улучшение отношения объекта к заклинателю.

Исцеление легких ран: 1d8 пунктов урона + 1/уровень исцеляемого.

Слизь: Замедляет или сбивает с ног противников.

Опознание: Дает улучшение 25+1 за каждый уровень заклинателя к осведомленности.

Малое развеянье: Слабая версия «Развеянья магии»

Доспехи мага: улучшение класса защиты на 4.

Защита от характера: Объект получает улучшение класса защиты на 2 и улучшение спасброска на 2 против существ с определенным характером.

Испуг: Пробуждает страх в слабых существах.

Усыпление: Побуждает существ с общими бросками здоровья на 2d4 заснуть.

Вызов существа I: Призывает дикого барсука.

Заклинания барда 2 уровня

Ослепление/глухота: Жертва слепнет и глухнет.

Бычья сила: Сила объекта увеличивается на 1d4+1.

Кошачья грация: Ловкость объекта увеличивается на 1d4+1.

Ясность: Устраняет эффекты усыпления, смятения, оглушения и очарования и защищает от них же.

Исцеление средних ран: Исцеляет 2d8 пунктов урона + 1/уровень.

Тьма: Покрывает существ покровом тьмы.

Величие орла: Харизма объекта увеличивается на 1d4 +1.

Лисья хитрость: Интеллект объекта увеличивается на 1d4 +1.

Призрачный облик: сокращение урона 10/+2; иммунитет к заклинаниям 1 уровня или ниже.

Удержание персонажа: Объект-гуманоид парализуется.

Невидимость: Объект остается невидимым, пока не атакует или не начнет чтение заклинания.

Совиная мудрость: Мудрость объекта увеличивается на 1d4 + 1.

Видеть невидимое: Объект получает способность видеть всех невидимых существ.

Молчание: Создает зону молчания вокруг объекта.

Звуковой взрыв: 1d8 звукового урона всем существам в области охвата.

Вызов существа II: Вызов свирепого кабана.

Ультравидение: Способность видеть в темноте и сумеречное зрение.

Заклинания барда 3 уровня

Наложить проклятие: Ухудшает все атрибуты объекта на 2.

Очарование монстра: 50% улучшение отношения жертвы к заклинателю.

Ясность слуха/Ясновидение: Объект получает улучшение +10 к проверкам слуха и выслеживания.

Смятение: Жертва ведет себя неадекватно.

Исцеление серьезных ран: Исцеляет 3d8 пунктов урона +1/уровень.

Развеянье магии: Снимает с существ магические эффекты.

Страх: Обращает врагов в бегство.

Обнаружение ловушек: +10 к проверкам поиска.

Ускорение: Одна дополнительная атака за раунд, кроме того, скорость движения увеличивается на 50%.

Сфера невидимости: Заклинатель и его союзники скрываются в сфере невидимости.

Магический круг против характера: Заклинатель и все его ближайшие союзники

получают +2 к классу защиты, +2 к спасброскам и иммунитет к заклинаниям, воздействующим на разум, от противников соответствующего типа характера.

Снятие проклятия: С объекта снимаются все проклятия.

Излечение болезни: Объект излечивается от всех болезней.

Замедление: Скорость движение жертвы замедляется на 50%.

Вызов существа III: Вызывает свирепого волка.

Заклинания барда 4 уровня

Исцеление критических ран: Исцеляет 4d8 пунктов урона +1 за уровень заклинателя.

Экзорцизм: Все призванные союзники жертвы изгоняются.

Подчинение: Объект временно оказывается под контролем заклинателя.

Удержание монстра: Объект-монстр парализуется.

Улучшенная невидимость: Возможность читать заклинания и атаковать, оставаясь невидимым.

Легендарные познания: улучшение к проверкам осведомленности на 10, +1 за 2 уровня заклинателя.

Нейтрализация яда: Отравленный объект исцеляется.

Вызов существа IV: Вызывает свирепого паука.

Боевой клич: улучшение атаки и урона для союзников на 2; все враги поражаются страхом.

Заклинания барда 5 уровня

Эфирный образ: сокращение урона 20/+3 и иммунитет к заклинаниям 2 уровня или ниже.

Великое развеянье: Более мощная версия «Развеянья магии».

Круг исцеления: У всех ближайших друзей исцеляется по 1d8 + 1 пункт за уровень заклинателя.

Туман разума: Ухудшение на 10 ко всем спасброскам по воле на время пребывания в тумане.

Вызов существа V: Вызывает свирепого тигра.

Заклинания барда 6 уровня

Буфер энергии: Объект получает устойчивость к урону 40/- против духовного урона.

Ледяная буря: 3d6 оглушающего урона плюс 2d6 урона от холода.

Массовое ускорение: Все ближайшие союзники получают дополнительную атаку за раунд и увеличения скорости движения на 50%.

Вызов существа VI: Вызывает свирепого медведя.

КЛЕРИК

Заклинания клерика 0 уровня

Исцеление незначительных ран: Исцеляет 4 пункта урона.

Свет: Создает небольшой источник света.

Сопротивление: улучшение +1 ко всем спасброскам.

Добродетель: 1 временный хит.

Заклинания клерика 1 уровня

Благословение: +1 к атаке и урону для всех союзников рядом с заклинателем.

Исцеление легких ран: 1d8 пунктов урона + 1/уровень исцеляемого.

Рок: Жертва получает модификатор -2 к броскам атаки и на урон; спасброскам, проверкам качеств и умений.

Устойчивость стихий: устойчивость к любому урону от элементов 10/-.

Защита от характера: объект получает улучшение класса защиты на 2 и улучшение спасброска на 2 от любых атак существ с определенным характером.

Снятие страха: с объекта снимаются все эффекты страха.

Святылище: Окружающие игнорируют присутствие заклинателя.

Испуг: Пробуждает страх в слабых существах.

Вызов существа I: Призывает дикого барсука.

Заклинания клерика 2 уровня

Помощь: Объект получает улучшение +1 к атакам и спасброскам против страха, а также 1d8 хитов.

Бычья сила: Сила объекта увеличивается на 1d4+1.

Исцеление средних ран: Исцеляет 2d8 пунктов урона + 1/уровень.

Тьма: Покрывает существ покровом тьмы.

Величие орла: Харизма объекта увеличивается на 1d4+1.

Выносливость: Конституция объекта улучшается на 1d4+ 1.

Обнаружение ловушек: +10 к проверкам поиска.

Лисья хитрость: Интеллект объекта увеличивается на 1d4+1.

Удержание персонажа: Объект-гуманоид парализуется.

Малое развеянье: Слабая версия развеянья магии

Меньшее восстановление: Устраняет все эффекты, которые касаются ухудшений показателей атрибутов, класса защиты, атаки, урона, устойчивости к заклинаниям или спасбросков.

Луч отрицательной энергии: 1d6 пунктов урона от луча отрицательной энергии.

Совиная мудрость: Мудрость объекта увеличивается на 1d4 + 1.

Снятие паралича: Все эффекты паралича и удержания снимаются с объекта.

Соппротивление стихиям: устойчивость 20/- к любым формам урона от стихий.

Молчание: Создает зону молчания вокруг объекта.

Звуковой взрыв: 1d8 звукового урона всем существам в области охвата.

Вызов существа II: Вызов свирепого кабана.

Ультравидение: Способность видеть в темноте и сумеречное зрение.

Заклинания клерика 3 уровня

Создание нежити: Вызывает существо-нежить.

Наложить проклятие: Понижает все показатели атрибутов объекта на 2.

Ослепление/глухота: Объект слепнет и глохнет.

Ясность: Устраняет эффекты усыпления, смятения, оглушения и очарования и защищает от них же.

Заражение: Объект поражает случайная болезнь.

Исцеление серьезных ран: Исцеляет 3d8 пунктов урона +1/уровень.

Развеянье магии: Снимает с существ магические эффекты.

Снятие невидимости: Снимает невидимость со всех ближайших существ.

Магический круг против характера: Заклинатель и все его ближайшие союзники получают +2 к классу защиты, +2 к спасброскам и иммунитет к заклинаниям, воздействующим на разум, от соответствующего типа характера.

Защита от отрицательной энергии: объект приобретает иммунитет ко всем атакам отрицательной энергии.

Молитва: Союзники получают улучшение +1 ко всем броскам на атаку, защиту, умение и спасброскам; противники получают ухудшение -1 к тем же категориям.

Защита от элементов: устойчивость 30/- ко всем формам урона от элементов.

Излечение слепоты/глухоты: Все ближайшие союзники исцеляются от слепоты и глухоты.

Снятие проклятия: С объекта снимаются все проклятия.

Излечение болезни: Объект излечивается от всех болезней.

Иссушающий свет: нежить получает урон 1d8/уровень; механизмы 1d6/уровень; другие 1d8 за 2 уровня заклинателя.

Вызов существа III: Вызывает свирепого волка.

Заклинания клерика 4 уровня

Исцеление критических ран: Исцеляет 4d8 пунктов урона +1 за уровень заклинателя.

Защита от магии смерти: Объект получает иммунитет ко всем смертоносным заклинаниям и эффектам.

Экзорцизм: Все призванные союзники жертвы изгоняются.

Божественная мощь: клерик получает улучшение хитов, Сила становится 18, улучшение атаки происходит соответственно.

Свобода передвижения: Объект получает иммунитет к параличу.

Молот богов: наносит 1d8 урона за 2 уровня заклинателя.

Нейтрализация яда: Отравленный объект исцеляется.

Яд: Отравляет объект ядом Синего Винни.

Восстановление: Устраняет большинство эффектов, включая высасывание уровней и слепоту.

Вызов существа IV: Вызывает свирепого паука.

Заклинания клерика 5 уровня

Круг рока: ковер насекомых, атакующих по вашему приказу.

Огненный удар: 1d6 огненного и сакрального урона на уровень.

Круг исцеления: У всех ближайших друзей исцеляется по 1d8+1 пункту за уровень заклинателя.

Оживление: возвращает покойника к жизни.

Умерщвление: Объект должен выполнить спасбросок по стойкости, или умереть.

Сопrotивление магии: устойчивость к магии 12 +1 за уровень заклинателя.

Вызов существа V: Вызывает свирепого тигра.

Истинное зрение: Возможность видеть, несмотря на заклинания «Святилище» и «Невидимость».

Заклинания клерика 6 уровня

Стальная преграда: создает стену клинков; урон 1d6/уровень.

Сотворить нежить: Создает одно существо-нежить.

Великое развеяньe: Более мощная версия Развеяньa магии.

Вред: Количество хитов жертвы сокращается до 1d4.

Исцеление: Объект полностью исцеляется.

Вызов существа VI: Вызывает свирепого медведя.

Заклинания клерика 7 уровня

Разрушение: Жертва проводит спасбросок, или умирает.

Великое восстановление: Снимает большинство временных и все постоянные отрицательные эффекты.

Регенерация: 6 хитов за каждый раунд регенерируют.

Воскрешение: возвращает покойника к жизни с полным набором хитов.

Вызов существа VII: Вызывает огромного духа стихии случайного типа.
Слово веры: Враги оглушаются или убиваются.

Заклинания клерика 8 уровня

Аура против характера: +4 к классу защиты, иммунитет к заклинаниям, воздействующим на разум, и сопротивление магии 25 против существ определенного характера.

Сотворить сильную нежить: Создает мощную нежить.

Огненная буря: Огненный дождь; 1d6 урона/уровень.

Массовое исцеление: Все ближайшие союзники полностью исцеляются.

Вызов существа VIII: Призывает великого духа стихии случайного типа.

Солнечный луч: 1d6 урона/уровень для нежити; 3d6 для остальных.

Заклинания клерика 9 уровня

Отток энергии: Объект временно получает 2d4 отрицательных уровня.

Врата: Вызывает балора.

Взрыв: Убивает все живое в области охвата.

Буря мщения: 3d6 хитов кислотных повреждений за уровень.

Вызов существа IX: Призывает старейшего духа стихии случайного типа.

ДРУИД

Заклинания друида 0 уровня

Исцеление незначительных ран: Исцеляет 4 пункта урона.

Свет: Создает небольшой источник света.

Сопротивление: улучшение всех спасбросков на 1.

Добродетель: 1 временный хит.

Заклинания друида 1 уровня

Исцеление легких ран: 1d8 пунктов урона + 1/уровень исцеляемого.

Устойчивость стихий: устойчивость 10/- к любому урону от стихий.

Плетение: Опутывает врагов растениями.

Слизь: Замедляет или сбивает с ног противников.

Усыпление: Побуждает существ с общими бросками хитов до 2d4 заснуть.

Вызов существа I: Вызывает свирепого барсука.

Ультравидение: Способность видеть в темноте и сумеречное зрение.

Заклинания друида 2 уровня

Задубевшая кожа: Укрепляет кожу объекта, улучшая класс защиты.

Бычья сила: Сила объекта увеличивается на 1d4+1.

Очарование персонажа или животного: 50% улучшение отношения жертвы к заклинателю.

Пламенный бич: 2d6 огненных повреждений + 1d6 за каждый уровень заклинателя выше 3.

Удержание животного: Объект-животное парализуется.

Малое развеянье: Слабая версия развеянья магии

Меньшее восстановление: Устраняет все эффекты, которые касаются показателей качеств, класса защиты, атаки, урона, устойчивости к заклинаниям или спасбросков.

Сопротивление стихиям: устойчивость 20/- к любым формам урона от стихий.

Вызов существа II: Вызов дикого кабана.

Заклинания друида 3 уровня

Вызов молнии: урон 1d6/уровень от удара молнии.
Заражение: Объект заражается случайной болезнью.
Исцеление средних ран: Исцеляет 2d8 пунктов урона + 1/уровень.
Подчинение животного: Объект-животное временно попадает под контроль заклинателя.
Нейтрализация яда: Отравленный объект исцеляется.
Яд: Отравляет объект ядом Синего Винни.
Защита от стихий: устойчивость 30/- ко всем формам урона от стихий.
Излечение болезни: Объект излечивается от всех болезней.
Вызов существа III: Вызывает свирепого волка.

Заклинания друида 4 уровня

Исцеление серьезных ран: Исцеляет 3d8 пунктов урона +1/уровень.
Развеивание магии: Снятие с существ всех магических эффектов.
Огненный удар: 1d6 огненного и сакрального урона/уровень.
Свобода передвижения: Объект получает иммунитет к параличу.
Удержание монстра: Объект-монстр парализуется.
Каменная шкура: 10/+5 пунктов сокращения урона.
Вызов существа IV: Вызывает свирепого паука.

Заклинания друида 5 уровня

Пробуждение: Животное-компаньон временно улучшается.
Исцеление критических ран: Исцеляет 4d8 пунктов урона +1 за уровень заклинателя.
Защита от магии смерти: Объект получает иммунитет ко всем смертоносным заклинаниям и эффектам.
Ледяная буря: 3d6 оглушающего урона и 2d6 урона от холода.
Умерщвление: Объект должен выполнить спасбросок по стойкости или умереть.
Сопротивление магии: Устойчивость к магии 12 +1 за уровень заклинателя.
Вызов существа V: Вызывает свирепого тигра.
Стена огня: 4d6 пункта огненного урона.

Заклинания друида 6 уровня

Буфер энергии: Объект получает устойчивость к урону 40/- против урона от стихий.
Великое развеивание: Более мощная версия Развеивания магии.
Улучшенная каменная шкура: 20/+5 сокращение повреждений.
Круг исцеления: У всех ближайших друзей исцеляется по 1d8 + 1 пункт за уровень заклинателя.
Регенерация: 6 хитов за каждый раунд регенерируют.
Вызов существа VI: Вызывает свирепого медведя.

Заклинания друида 7 уровня

Аура жизненной силы: Все союзники в области охвата получают улучшение на 4 к силе, конституции и ловкости.
Ползущая смерть: Ковер насекомых, атакующих по вашему приказу.
Огненная буря: Огненный дождь; 1d6 урона/уровень.
Вред: Количество хитов жертвы сокращается до 1d4.
Исцеление: Объект полностью исцеляется.
Вызов существа VII: Вызывает огромного духа стихии случайного типа.
Истинное зрение: Возможность видеть, несмотря на заклинания святилище и невидимость.

Заклинания друида 8 уровня

Перст смерти: Объект умирает.

Природное равновесие: Понижает вражеское сопротивление магии на 1d4 за 5 уровней заклинателя. Исцеляет союзников.

Предчувствие: Уменьшение повреждений на 30/+5.

Вызов существа VIII: Призывает великого духа стихии случайного типа.

Солнечный луч: 1d6 урона/уровень для нежити; 3d6 для остальных.

Заклинания друида 9 уровня

Рой духов: Один дух стихии с броском хитов 24 под контролем друида.

Массовое исцеление: Все ближайшие союзники полностью исцеляются.

Изменение формы: Способность превращаться в дракона, великана, балора, слаада или голема.

Буря мщения: 3d6 кислотных повреждений каждый раунд.

Вызов существа IX: Призывает старейшего духа стихии случайного типа.

ПАЛАДИН

Заклинания паладина 1 уровня

Благословение: +1 к атаке и урону для всех союзников рядом с заклинателем.

Исцеление легких ран: Исцеляются 1d8 пунктов урона + 1/уровень.

Устойчивость стихий: устойчивость 10/- к любому урону от стихий.

Защита от характера: Объект получает улучшение класса защиты +2 и улучшение спасбросков +2 против существ с определенным характером.

Сопротивление: улучшение +1 ко всем спасброскам.

Добродетель: 1 временный хит.

Заклинания паладина 2 уровня

Помощь: Объект получает улучшение +1 к атакам и спасброскам против страха; +1d8 хитов.

Бычья сила: Сила объекта увеличивается на 1d4+1.

Величие орла: Харизма объекта увеличивается на 1d4 +1.

Снятие паралича: Все эффекты паралича и удержания снимаются с объекта.

Сопротивление стихиям: устойчивость 20/- к любым формам урона от стихий.

Заклинания паладина 3 уровня

Исцеление средних ран: Исцеляет 2d8 пунктов урона + 1/уровень.

Развеивание магии: Снимает с существ магические эффекты.

Магический круг против характера: Заклинатель и все его ближайшие союзники получают +2 к классу защиты, +2 к спасброскам и иммунитет к заклинаниям, воздействующим на разум, от персонажей соответствующего типа характера.

Молитва: Союзники получают улучшение +1 ко всем броскам на атаку, защиту, умения и спасброскам; противники получают ухудшение -1 к тем же категориям.

Излечение слепоты/глухоты: Все ближайшие союзники исцеляются от слепоты и глухоты.

Заклинания паладина 4 уровня

Исцеление серьезных ран: Исцеляет 3d8 пунктов урона +1/уровень.

Защита от магии смерти: Объект получает иммунитет ко всем смертоносным заклинаниям и эффектам.

Свобода передвижения: Объект получает иммунитет к параличу.

Нейтрализация яда: Отравленный объект исцеляется.

СЛЕДОПЫТ

Заклинания следопыта 1 уровня

Исцеление легких ран: 1d8 пунктов урона + 1/уровень.

Плетение: Опутывает врагов растениями.

Слизь: Замедляет или сбивает с ног противников.

Вызов существа I: Призывает дикого барсука.

Ультравидение: Способность видеть в темноте и сумеречное зрение.

Заклинания следопыта 2 уровня

Кошачья грация: Ловкость объекта увеличивается на 1d4+1.

Удержание животного: Объект-животное парализуется.

Защита от стихий: устойчивость 30/- ко всем формам урона от стихий.

Усыпление: Побуждает существ с общими бросками хитов 2d4 заснуть.

Вызов существа II: Вызов свирепого кабана.

Заклинания следопыта 3 уровня

Помощь: Объект получает улучшение +1 к атакам и спасброскам против страха; +1d8 хитов.

Исцеление средних ран: Исцеляет 2d8 пунктов урона + 1/уровень.

Снятие невидимости: Снимает невидимость со всех ближайших существ.

Нейтрализация яда: Отравленный объект исцеляется.

Излечение болезни: Объект излечивается от всех болезней.

Вызов существа III: Вызывает свирепого волка.

Заклинания следопыта 4 уровня

Исцеление серьезных ран: Исцеляет 3d8 пунктов урона +1/уровень.

Свобода передвижения: Объект получает иммунитет к параличу.

Превращение себя: Заклинатель способен превратиться в пикси, тролля, коричневого увальня, гигантского паука или зомби.

Вызов существа IV: Вызывает свирепого паука.

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ/ВОЛШЕБНИКА

Заклинания чародея/волшебника 0 уровня

Удивление (Зачарование): Если класс защиты 5 или меньше, жертва цепенеет.

Свет (Призывание): Создает небольшой источник света.

Луч мороза (Подчинение): 1d4 холодного урона.

Сопротивление (Отрицание): улучшение всех спасбросков на 1.

Заклинания чародея/волшебника 1 уровня

Горящие руки (Превращение): 1d4/уровень огненных повреждений от огненного конуса.

Очарование персонажа (Зачарование): 50% улучшения отношения объекта к заклинателю.

Цветные брызги (Иллюзии): Ослепляет, нокаутирует, или оглушает существ.

Устойчивость стихий (Отрицание): устойчивость к урону 10/- для всех форм урона от стихий.

Слизь (Подчинение): Замедляет или сбивает с ног противников.

Опознание (Прорицание): Дает улучшение 25 + 1 за уровень заклинателя к проверкам осведомленности.

Доспехи мага (Подчинение): улучшение класса защиты на 4.

Магический снаряд (Призывание): 1 снаряд за каждые 2 уровня, и каждый снаряд производит 1d4 + 1 урона.

Луч отрицательной энергии (Некромантия): 1d6 пунктов урона от потока отрицательной энергии.

Защита от характера (Отрицание): Объект получает улучшение класса защиты на 2 и улучшение спасбросков на 2 против атак существ определенного типа характера.

Луч слабости (Некромантия): повреждение силы 1d6.

Испуг (Некромантия): Пробуждает страх в слабых существах.

Усыпление (Зачарование): Побуждает существ с общими бросками хитов на 2d4 заснуть.

Вызов существа I (Подчинение): Призывает дикого барсука.

Заклинания чародея/волшебника 2 уровня

Ослепление/глухота (Зачарование): Жертва слепнет и глухнет.

Бычья сила (Превращения): Сила объекта увеличивается на 1d4+1.

Кошачья грация (Превращения): Ловкость объекта увеличивается на 1d4+1.

Тьма (Призывание): Покрывает существ покровом тьмы.

Величие орла (Превращения): Харизма объекта увеличивается на 1d4 + 1.

Выносливость (Превращения): Конституция объекта улучшается на 1d4 + 1.

Лисья хитрость (Превращения): Интеллект объекта увеличивается на 1d4 + 1.

Призрачный облик (Иллюзии): 10/+2 сокращение повреждений; иммунитет к заклинаниям 0 и 1 уровней.

Прикосновение упыря (Некромантия): Парализует объект посредством атаки касанием.

Невидимость (Иллюзии): Объект обретает невидимость, пока не атакует или не начинает читать заклинание.

Стук (Превращения): применяется для открывания дверей и контейнеров.

Малое развеянье (Отрицание): Слабая версия «Развеянье магии»

Кислотная стрела Мелфа (Подчинение): кислотная стрела наносит 3d6 урона и 1d6 за раунд, пока действие заклинания не прекратится.

Совиная мудрость (Превращения): Мудрость объекта увеличивается на 1d4 + 1.

Сопrotивление стихиям (Отрицание): устойчивость 20/- ко всем атакам стихийного урона.

Видеть невидимое (Прорицание): Объект приобретает способность видеть всех невидимых существ.

Вызов существа II (Подчинение): Вызов дикого кабана.

Ультравидение (Превращения): Способность видеть в темноте и сумеречное зрение.

Паутина (Подчинение): Враги запутываются в паутине.

Заклинания чародея/волшебника 3 уровня

Ясность слуха/Ясновидение (Прорицание): Объект получает улучшение на 10 к проверкам выслеживания и слуха.

Ясность (Некромантия): Снимает эффекты усыпления, смятения, оглушения, и колдовства и защищает от них же.

Развеянье магии (Отрицание): Снятие магических эффектов с существ.

Обнаружение ловушек (Прорицание): +10 к проверкам поиска.

Огненный шар (Призывание): 1d6 огненных повреждений/уровень.

Огненная стрела (Подчинение): 4d6 повреждений за огненную стрелу; 1 стрела за каждые 4 уровня.

Ускорение (Превращения): Одна дополнительная атака за раунд, скорость движения увеличивается на 50%.

Удержание персонажа (Зачарование): Объект-гуманоид парализуется.

Сфера невидимости (Иллюзии): Заклинатель и его союзники скрываются в сфере невидимости.

Разряд молнии (Призывание): 1d6 пунктов электрических повреждений/уровень.

Магический круг против характера (Отрицание): Заклинатель и все его ближайшие союзники получают +2 к классу защиты, +2 к спасброскам от атак персонажей соответствующего типа характера и иммунитет к заклинаниям, воздействующим на разум.

Взрыв отрицательной энергии (Некромантия): 1d8 пунктов урона отрицательной энергии + 1 за уровень.

Защита от стихий (Отрицание): устойчивость к урону 30/- против всех форм урона от стихий.

Замедление (Превращения): Скорость движения жертвы снижается на 50%.

Зловонное облако (Подчинение): Существа цепенеют, и их тошнит.

Вызов существа III (Подчинение): Вызывает свирепого волка.

Прикосновение вампира (Некромантия): 1d6 повреждений за каждые два уровня заклинателя.

Заклинания чародея/волшебника 4 уровня

Проклятие (Превращения): Сокращает все показатели атрибутов объекта на два.

Очаровать монстра (Зачарование): 50% улучшение отношения объекта к заклинателю.

Смятение (Зачарование): Объект ведет себя неадекватно.

Заражение (Некромантия): Объект заражается случайной болезнью.

Щит стихий (Призывание): Кольцо огня наносит повреждения атакующим и дает заклинателю 50% устойчивости к холоду/огню.

Бессилие (Некромантия): Объект временно получает 1d4 отрицательных уровней.

Черные щупальца Эварда (Подчинение): Щупальца ловят врагов и атакуют их.

Страх (Некромантия): Обращает врагов в бегство.

Ледяная буря (Призывание): 3d6 оглушающего урона и 2d6 урона от холода.

Улучшенная невидимость (Иллюзии): Дает возможность атаковать и читать заклинания, не теряя невидимости.

Малый пролом (Отрицание): Снимает с вражеского мага до трех защит.

Малый шар неуязвимости (Отрицание): Все заклинания 3-го уровня и ниже не оказывают воздействия на заклинателя.

Призрачный убийца (Иллюзии): Убивает жертву заклинания.

Превращение себя (Превращения): Заклинатель получает способность превращаться в пиксию, тролля, коричневого увальня, гигантского паука или зомби.

Излечение слепоты/глухоты (Прорицание): Все ближайшие союзники исцеляются от глухоты и слепоты.

Снятие проклятия (Отрицание): С объекта снимаются все проклятия.

Заклинание тени (Иллюзии): способность вызвать один из следующих эффектов: «Тьма», «Невидимость», «Доспехи мага», «Магический снаряд» или «Вызов тени».

Каменная шкура (Отрицание): 10/+5 пунктов сокращения урона.

Вызов существа IV (Подчинение): Вызывает свирепого паука.

Стена огня (Призывание): Наносит 4d6 пунктов огненных повреждений.

Заклинания чародея/волшебника 5 уровня

Создание нежити (Некромантия): Вызывает существо класса нежить.

Облако смерти (Подчинение): Убивает существ с БХ 3 или менее; существа с БХ 4-6 должны сделать успешный спасбросок или умереть.

Конус холода (Призывание): 1d6 холодных повреждений/уровень.

Экзорцизм (Отрицание): Все призванные союзники объекта изгоняются прочь.
Подчинение (Зачарование): Объект временно попадает под контроль заклинателя.
Буфер энергии (Отрицание): Объект получает устойчивость к повреждениям 40/- против урона от стихий.
Слабоумие (Прорицание): 1d4 пунктов повреждения интеллекта/уровень.
Великое Заклинание тени (Иллюзии): вызывает теневой вариант множества заклинаний.
Удержание монстра (Зачарование): Объект-монстр парализуется.
Малый чистый разум (Отрицание): Делает объект иммунным к заклинаниям, оказывающим воздействие на разум; снимает все текущие заклинания, действующие на разум.
Малая планарная связь (Подчинение): Контролирует или призывает существо с других планов.
Малая чаромантия (Отрицание): Впитывает до 1d4 + 6 уровней заклинаний.
Туман разума (Зачарование): ухудшение -10 для всех спасбросков по воле во время нахождения в тумане.
Вызов существа V (Подчинение): Вызывает свирепого тигра.

Заклинания чародея/волшебника 6 уровня

Кислотный туман (Подчинение): Замедляет существ в области охвата и наносит кислотные повреждения.
Цепь молний (Призывание): 1d6 повреждений/уровень; второй разряд.
Круг смерти (Некромантия): Убивает 1d4 существ/уровень.
Эфирный образ: сокращение урона 20/+3 и иммунитет к заклинаниям 2 уровня и ниже.
Шар неуязвимости (Отрицание): Иммунитет к заклинаниям 4 уровня или ниже.
Великое развеянье (Отрицание): Более мощное развеянье магии.
Великий пролом (Отрицание): Снимает с вражеского мага до шести магических защит.
Великая каменная шкура (Превращения): сокращение повреждений 20/+5.
Легендарные познания (Прорицание): улучшение +10 к проверкам осведомленности, +1 за 2 уровня заклинателя.
Массовое ускорение (Зачарование): Все ближайшие союзники получают по одной дополнительной атаке за раунд и 50% увеличение скорости движения.
Планарная связь (Подчинение): Вызывание или контроль над существом с другого плана.
Тени (Иллюзии): Способность призывать теневой вариант Конуса холода, Огненного шара, Каменной шкуры, Стены огня, или Вызова тени.
Вызов существа VI (Подчинение): Вызывает свирепого медведя.
Превращение Тенсера (Превращения): заклинатель обретает физическую мощь.
Истинное зрение (Прорицание): Возможность видеть, несмотря на заклинания Святилище и Невидимость.

Заклинания чародея/волшебника 7 уровня

Управление нежитью (Некромантия): Подчиняет одно существо класса нежити.
Огненный шар замедленного действия (Призывание): 1d8 огненных повреждений/уровень; взрыв может задерживаться, пока объект не войдет в зону взрыва.
Перст смерти (Некромантия): Жертва умирает.
Меч Морденкайнена (Превращения): вызывает могущественное существо, владеющее мечом.
Слово Силы: Стой (Прорицание): Автоматически оглушает одиночную жертву.
Призматические брызги (Призывание): Случайный эффект, от причинения некоторого урона до смерти.

Защита от заклинаний (Зачарование): улучшение +8 ко всем спасброскам против заклинаний.

Щит теней (Иллюзии): Дает улучшение к классу защиты +5, сокращение повреждений 10/+3; иммунитет к эффектам смерти и отрицательной энергии.

Чаромантия (Отрицание): Впитывает до 1d8 + 8 уровней заклинаний.

Вызов существа VII (Подчинение): Призывает огромного духа стихии случайного типа.

Заклинания чародея/волшебника 8 уровня

Создание нежити (Некромантия): Создает 1 существо группы нежити.

Великая планарная связь (Подчинение): Парализует или вызывает чужака.

Ужасное увядание (Некромантия): 1d8 повреждений от отрицательной энергии за уровень заклинателя.

Обжигающее облако (Призывание): 4d6 огненных повреждений всем, кто находится внутри облака.

Массовое ослепление/глухота (Иллюзии): Все ближайшие враги поражаются глухотой и слепотой.

Массовое очарование (Зачарование): Все ближайшие существа улучшают свое отношение к заклинателю на 50%.

Чистый разум (Отрицание): делает всех ближайших союзников иммунными к заклинаниям, оказывающим влияние на разум.

Предчувствие (Прорицание): Сокращение повреждений 30/+5.

Вызов существа VIII (Подчинение): Вызывает великого духа стихии случайного типа.

Заклинания чародея/волшебника 9 уровня

Подчинение монстра (Зачарование): Жертва временно переходит под контроль заклинателя.

Отток энергии (Некромантия): Объект временно получает 2d4 отрицательных уровня.

Врата (Подчинение): Вызывает балора.

Великая чаромантия (Отрицание): Впитывает 1d12 + 10 уровней заклинаний.

Метеоритный дождь (Призывание): 20d6 повреждений всем в области охвата.

Разделение Морденкайнена (Отрицание): очень мощная версия 'Развеянья магии'.

Слово силы: Умри (Прорицание): существо, у которого менее 100 хитов, умирает.

Изменение формы (Превращения): Способность превращаться в дракона, великана, балора, слаада или голема.

Вызов существа IX (Подчинение): Призывает старейшего духа стихии случайного типа.

Остановка времени (Превращения): Заклинатель может атаковать и читать заклинания, а во всем остальном мире время останавливается.

Вопль баньши (Некромантия): все враги в области охвата должны сделать спасбросок или погибнуть.

Фатум (Иллюзии): Убивает врагов в области охвата.

Опыт и получение уровней

Во время приключений вы рискуете не зря, вас ждет вознаграждение: магические предметы, сундуки с золотом и опыт. По мере того, как вы набираетесь опыта, ваш герой получает новые уровни. Эти уровни дают персонажам доступ к новым умениям, навыкам, заклинаниям, и особым качествам. Чем выше уровень вашего героя, тем сильнее монстры, которых он может одолеть.

Получение уровня

Пункты опыта (ПО) являются показателем того, чему научился ваш герой за время своих приключений. В условиях игры ПО являются вознаграждением за преодоление препятствий и победы над монстрами.

Ваш герой получает ПО сразу после победы над монстром. Количество пунктов опыта зависит от уровня вашего героя и сравнительного рейтинга сложности врага. Если один из членов вашей группы одолел монстра, ПО получают все члены группы. После завершения особенно длинного приключения, ваш герой может получить опыт от задания. Эти ПО распределяются между всеми членами вашей группы. Когда вы наберете достаточно пунктов опыта, ваш герой получит новый уровень.

Когда ваш герой достигает нового уровня, он получает улучшения базовой атаки, базовых спасбросков, и умений, в соответствии с уровнем класса, который вы выбрали. Смотрите страницу 111, чтобы увидеть таблицу развития пунктов опыта.

КЛАСС

При повышении уровня вы в первую очередь должны решить, хотите ли вы повысить уровень класса, который у вас уже есть, или «купить» первый уровень в новом классе. Если вы решили выбрать новый класс, посмотрите раздел «Мультикласс» на странице 102. Чтобы добавить уровень к существующему классу, просто выберите его и нажмите «ОК».

ПОКАЗАТЕЛИ АТРИБУТОВ

На уровнях 4, 8, 12, 16, и 20, персонаж может повысить один из показателей своих основных атрибутов на 1 пункт.

ОЧКИ УМЕНИЙ

Каждый персонаж на каждом уровне получает очки умений, которые он может потратить на развитие своих умений. Дополнительные очки умений даются за высокий интеллект, так что простое повышение уровня на один пункт не даст вам дополнительные очки умений. Только показатели интеллекта вашего героя перед повышением уровня определяет количество пунктов умения, которые он получит на следующем уровне.

НАВЫКИ

Общий уровень персонажа определяет, когда этот персонаж получит дополнительный навык. На уровнях 3, 6, 9, 12, 15, и 18 ваш герой может выбрать еще один навык. Бойцы и волшебники время от времени получают дополнительные навыки, как указано в описании их классов.

ЗАКЛИНАНИЯ

Персонажи, обладающие способностью читать заклинания, с каждым новым уровнем получают возможность читать все более и более мощные заклинания. У каждого класса потенциальных заклинателей в таблице класса есть раздел «заклинания в день», где указано, сколько заклинаний персонаж может прочесть в день на данном уровне. Дополнительные подробности вы найдете в описании класса вашего героя.

ХИТЫ

Хиты вашего героя пересчитываются каждый раз при достижении им нового уровня, и к общей сумме добавляется улучшение от конституции.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССОВ

Каждый класс по мере повышения уровня приобретает разные особые способности. Посмотрите раздел способности классов на странице 114 для получения более подробной информации.

Персонажи мультикласса

Персонажи начинают с одним классом, но, по мере того, как они набираются опыта, вы можете добавить второй или даже третий класс. Это называется мультиклассовость, и делает игровую систему *Neverwinter Nights* особенно гибкой. Волшебник, например, может взять несколько уровней бойца, получив комбинацию волшебник/боец. Класс бойца даст ему возможность овладеть простым и боевым оружием, усовершенствовать спасброски по стойкости и т.д., но это означает также, что как волшебник персонаж не будет настолько же развит, поскольку его опыт будет потрачен на «покупку» нового класса. В игре *Neverwinter Nights*, персонаж может добавить второй класс после того, как он достигнет второго уровня в первом классе. Персонажи могут иметь максимум три класса.

УРОВЕНЬ ПЕРСОНАЖА И УРОВЕНЬ КЛАССА

Стоимость повышения уровня базируется на общем «уровне персонажа», а не на отдельных «уровнях классов». Уровень персонажа — это общий уровень персонажа, сумма всех уровней в любых классах. Боец 10 уровня и мошенник/волшебник 5/5 уровня оба имеют по 10 уровней персонажа.

Уровень персонажа используется для определения того, когда персонаж получает новые навыки и повышение показателей атрибутов, и именно этот уровень определяет стоимость повышения уровня в ПО. Например, бойцу 10 уровня/клерика 2 уровня потребуется равное количество ПО, чтобы поднять уровень бойца до 11, или чтобы поднять уровень клерика до 3.

ПРИМЕЧАНИЕ: в игре *Neverwinter Nights* персонаж может достичь максимум 20-го общего уровня персонажа, поделенного между всеми его классами. Уровни могут повышаться в любой комбинации, но их сумма не может превышать 20. Например, персонаж может быть 15/3/2 бойцом/магом/мошенником, или 10/10 клериком/бардом.

Персонаж мультикласса получает броски для увеличения хитов в каждом классе, в котором у него есть уровни, и отдельные улучшения каждого класса к базовой атаке и спасброскам суммируются. Кроме того, персонаж имеет доступ ко всем особым свойствам своих классов. Когда персонаж мультикласса получает уровень в одном из классов, он тратит очки умений этого уровня, как представитель данного класса. Навыки получаются через каждые три уровня персонажа, вне зависимости от уровня в отдельных классах, а атрибуты улучшаются каждые четыре уровня.

ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые свойства классов не работают с навыками и умениями других классов. Например, хотя мошенники владеют легкими доспехами, мошенник/волшебник в доспехах все равно имеет шанс на неудачу при прочтении заклинания.

ОПЫТ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ МУЛЬТИКЛАССА

Если классы вашего героя находятся примерно на одном уровне (с разницей не более 1 уровня), он может сочетать нужды своих классов. Персонаж мультикласса получает -20% ухудшение ПО за каждый класс, выходящий за пределы 1 уровня от наиболее развитого класса. Эти ухудшения применяются в тот момент, когда персонаж добавляет новый класс, или слишком высоко поднимает уровень одного из них. Например, волшебник 4-го

уровня/мошенник 3-го уровня не получает ухудшения, но если этот персонаж поднимет уровень своего волшебника до 5-го, он будет получать ухудшение -20%, пока уровни его классов не окажутся снова примерно равны.

Расы и ПО мультикласса: излюбленный класс расы не учитывается при расчете ухудшения ПО -20%. Например, карлик 11-го уровня (мошенник 9-го уровня/иллюзионист 2-го уровня) не получает ухудшения ПО, поскольку у него только один не излюбленный класс (для карликов волшебник является излюбленным классом). Предположим, что он достиг 12-го уровня и добавил к своим классам класс бойца, став мошенником 9-го уровня/иллюзионистом 2-го уровня/бойцом 1-го уровня. С этого момента он начинает получать ухудшение -20% к ПО, поскольку его уровень как бойца гораздо ниже, чем его уровень, как мошенника. Гном, боец 7-го уровня/клерик 2-го уровня не получает ухудшения, и не получит его, даже если добавит к имеющимся двум классам 1-й уровень мошенника, поскольку разница между уровнями клерика и мошенника составляет всего 1 уровень, а боец является излюбленным классом гномов. У людей и полуэльфов излюбленным классом всегда считается тот, уровень которого наиболее высок.

ОГРАНИЧЕНИЯ МУЛЬТИКЛАССА

Персонаж не может выбрать классы, для которых существует конфликт характеров. Например, друид не может взять уровень паладина, поскольку друид должен оставаться нейтральным, а паладин может быть только упорядоченно-добрым.

Точно так же персонаж не может продолжать получать уровни в классе, которому больше не соответствует его характер. Например, варвар, чей характер стал упорядоченно-нейтральным, не может больше получать уровни как варвар, пока его характер снова не станет неупорядоченным.

Снаряжение, магические предметы и сокровища

Доспехи и щиты

В игре *Neverwinter Nights* есть девять различных типов доспехов. Чем выше показатель класса защиты у доспехов, тем лучшую они предлагают защиту от атак. Однако хорошая защита имеет свою цену. Адепты тайной магии рискуют неудачно прочесть заклинание, если на них надеты доспехи. Дополнительные подробности вы найдете в Приложении А (страница 112).

ОДЕЖДА

КЛАСС ЗАЩИТЫ 0: Комплекты доспехов или их части такого уровня обеспечивают слабую защиту, ничуть не лучше, чем костюмы из ткани или даже тряпья.

ЛЕГКИЕ ДОСПЕХИ

КЛАСС ЗАЩИТЫ 1: Защита эквивалентна стеганому доспеху.

КЛАСС ЗАЩИТЫ 2: Защита эквивалентна дубленой коже.

КЛАСС ЗАЩИТЫ 3: Защита эквивалентна клепаному доспеху или толстой коже.

СРЕДНИЕ ДОСПЕХИ

КЛАСС ЗАЩИТЫ 4: Защита эквивалентна чешуйчатому доспеху.

КЛАСС ЗАЩИТЫ 5: Защита эквивалентна кольчуге.

ТЯЖЕЛЫЕ ДОСПЕХИ

КЛАСС ЗАЩИТЫ 6: Защита равна бахтерцу или пластинчатому доспеху.

КЛАСС ЗАЩИТЫ 7: Защита равна полулатному доспеху.

КЛАСС ЗАЩИТЫ 8: Защита эквивалентна полному рыцарскому доспеху.

МАЛЫЙ ЩИТ

При соответствующем использовании малый щит может обеспечить отличную защиту, совсем не отягощая владельца.

Улучшение класса защиты: + 1

БОЛЬШОЙ ЩИТ

Большой щит обеспечивает эффективную защиту искателям приключений, которые могут вынести большую нагрузку.

Улучшение класса защиты: +2

ВЫСОКИЙ ЩИТ

Высокий щит обеспечивает просто непробиваемую защиту, но нести его очень тяжело.

Улучшение класса защиты: +3

Оружие

Вы можете выбрать из множества видов оружия с самыми разными качествами. Полный список их характеристик приведен в таблице в Приложении А (страница 111), а здесь вы можете прочесть, подробное описание качеств.

Критические удары: у каждого оружия есть свой коэффициент угрозы, серия чисел, например 19-20/x2. Это очень важно, поскольку определяет, как часто оружие будет наносить критический удар, и сколько повреждений при этом делать. Критический удар наносится, когда результат броска на атаку попадает в пределы первой серии чисел (т.е. 19 или 20 в данном случае). Чтобы проверить, является ли удар критическим, персонаж делает бросок еще раз с теми же модификаторами. Если он снова попал, рассчитывается критический удар. Когда это происходит, повреждения рассчитываются по второму показателю (в данном случае повреждения выбрасываются дважды: 2x). У разных видов оружия разные коэффициенты угрозы и коэффициенты критических повреждений.

Размер оружия: Оружие бывает четырех размеров. Эти размеры влияют на то, существа какого размера (смотри страницу 112) могут сражаться этим оружием и как:

Крошечное: к этому типу относится легкое одноручное оружие, употребляющееся всеми существами маленького размера, или больше.

Маленькое: одноручное оружие для маленьких существ, таких как полурослики или карлики.

Среднее: Для маленьких существ, таких как карлики или полурослики, это оружие считается двуручным. Существа среднего размера могут сражаться этим оружием одной рукой.

Большое: маленькие существа, такие, как карлики или полурослики, не могут использовать большое оружие. Люди и другие существа среднего размера могут сражаться, держа это оружие двумя руками. Большие существа, такие как великаны, могут сражаться этим оружием одной рукой.

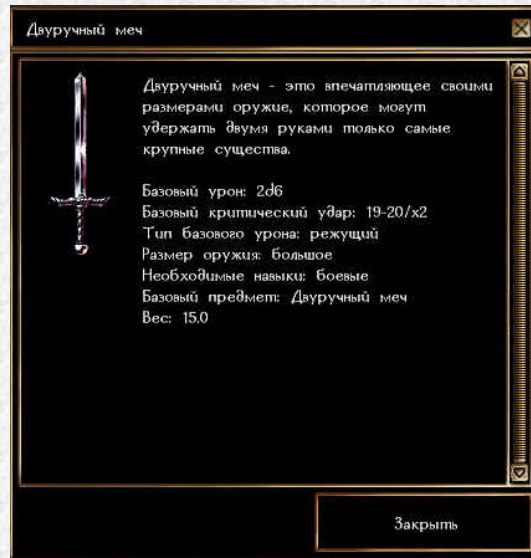
Бой двумя руками: если в левой руке вы держите второе оружие, то получаете одну дополнительную атаку в раунд. Вы получите ухудшение -6 к броскам атаки правой рукой, и ухудшение -10 к броскам атаки левой рукой. Есть несколько способов снизить значение этих ухудшений (они приведены в таблице на странице 113). К тому же, существует навык улучшенного боя двумя руками, дающий вторую атаку левой рукой, с дополнительным

ухудшением атаки –5.

Двойное оружие: использование двойного оружия аналогично использованию одновременно двух видов оружия (считается, что в левой руке легкое оружие).

Повреждения от оружия в левой руке: оружие, используемое левой рукой, получает только половину улучшения силы к атаке.

Повреждения от двуручного оружия: при использовании оружия двумя руками, используется полтора обычного улучшения от силы.



ПРОСТОЕ — БЛИЖНИЙ БОЙ

Атака без оружия: это атака кулаком или ногой.

Дубина: Это тяжелый кусок дерева для дробящих атак.

Кинжал: Маленькое оружие, которое легко спрятать. Его часто используют в качестве второго оружия.

Булава: Тяжелое металлическое оружие, позволяющее крушить противников.

Моргенштерн: Это простое оружие – нечто вроде дубинки с шипами.

Боевой посох: Это длинный, крепкий кусок тяжелого дерева.

Копье: Копье наносит колющие повреждения.

Серп: Это обычный фермерский серп, слегка переделанный, чтобы его можно было использовать в качестве оружия.

Праца: Праца стреляет свинцовыми пулями.

ПРОСТОЕ — МЕТАТЕЛЬНОЕ И СТРЕЛКОВОЕ

Дротик: У этого оружия, размером со стрелу, наконечник утяжелен, чтобы его можно было метать.

Легкий арбалет: Это оружие можно использовать только двумя руками, какого бы размера ни был ваш герой. Стреляет болтами – специальными стрелами для арбалета.

Тяжелый арбалет: Чтобы использовать это оружие, требуются две руки, какого бы размера ни был ваш герой. Он стреляет болтами и наносит больше повреждений, чем легкий арбалет.

БОЕВОЕ — БЛИЖНИЙ БОЙ

Боевой топор: Боевой топор – наиболее распространенное оружие ближнего боя среди гномов.

Меч-бастард: Это двуручный меч.

Кистень, легкий или тяжелый: Кистень – это тяжелая деревянная рукоятка с прикрепленным к ней металлическим шаром. Тяжелый кистень наносит больше повреждений.

Двуручный топор: Этот большой, тяжелый топор особенно любят варвары, или те, кому нравится наносить большие повреждения.

Двуручный меч: Это надежное и мощное оружие – одно из лучших в ближнем бою.

Алебарда: Это большое оружие с рубящим лезвием и колющим шипом.

Ручная секира: Это идеальное оружие для левой руки.

Легкий молот: Это небольшое дробящее оружие.

Длинный меч: Это простой, прямой клинок, излюбленное оружие практичных воинов.

Рапира: Хотя это не маленькое оружие, существа среднего размера могут использовать его в качестве такового, так что рапира является идеальным оружием для левой руки.

Скимитар: Закругленное лезвие делает это оружие особенно острым.

Короткий меч: Этот меч часто используется в качестве оружия левой руки, или в качестве главного оружия для маленьких существ.

Боевой молот: Это одноручный молот с большим, тяжелым оголовьем.

БОЕВОЕ—МЕТАТЕЛЬНОЕ И СТРЕЛКОВОЕ

Большой лук: Какого бы вы ни были размера, чтобы использовать лук, нужны две руки. Большие луки наносят больше повреждений, чем короткие.

Короткий лук: Какого бы вы ни были размера, чтобы использовать лук, нужны две руки.

Метательный топор: Метательный топор тщательно сбалансирован для лучшего полета, но при этом пришлось пожертвовать прочностью ради точности.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ — БЛИЖНИЙ БОЙ

Тяжелая булава: Это попытка соединить мобильность боевого посоха с боевой мощностью булавы. Это двуручное оружие.

Двойная секира: у этого топора два лезвия, и это самое распространенное оружие среди орков. Это двуручное оружие.

Катана: Это экзотическое оружие во многом напоминает меч-бастард, только ею можно сражаться одной рукой.

Кама: Монах, использующий каму, сохраняет свою базовую атаку без оружия, включая количество атак за раунд.

Кукри: Это тяжелый изогнутый кинжал.

Сюрикен: Это маленькое метательное оружие.

Коса: Коса особым образом укреплена и сбалансирована для боевого использования, она может производить как колющие, так и рубящие атаки.

Двулезвийный меч: У этого меча на каждом конце по клинку. Это двуручное оружие.

Прочие предметы

Амулеты/Ожерелья: амулеты это ожерелья с каким-нибудь большим украшением или символом. Большинство нужны просто для красоты, но некоторые обладают магическими свойствами.

Пояса: пояса носят на талии, но они ничего не добавляют к базовой защите доспехов, если

только не обладают магическими свойствами.

Обувь: Сапоги и ботинки бывают самыми разными и по форме и по назначению, но они ничего не добавляют к базовой защите доспехов, если только не обладают магическими свойствами.

Наручи: Наручи являются частью большинства комплектов доспехов, и не увеличивают защитных свойств доспехов, если только не обладают магическими свойствами.

Плащи: Это простая одежда из ткани, призванная защищать владельца от капризов погоды и прочих неприятностей, которые могут ждать его на большой дороге.

Перчатки: Перчатки являются частью большинства комплектов доспехов, и не увеличивают защитных свойств доспехов, если только не обладают магическими свойствами.

Аптечки: Аптечки позволяют персонажам применять умение исцеления к себе и другим. Аптечки могут восстанавливать хиты, лечить болезни и снимать действие ядов.

Шлемы: Шлемы бывают самые разные, но все они обеспечивают базовую защиту головы ценой небольшого ухудшения восприятия.

Кольца: Кольца обычно носят на пальцах как украшения, но некоторые из них обладают мощными магическими свойствами.

Воровские инструменты: Отмычки, напильники и прочие инструменты помогают персонажам открывать запертые двери и контейнеры.

Ловушки в комплекте: Эти уникальные предметы позволяют любому персонажу, умеющему устанавливать ловушки, размещать эти смертоносные изобретения. Существует множество видов действия ловушек, от взрывчатки до газов.

Сумки и коробки: В вашем инвентаре может оказаться множество типов контейнеров. Они помогают хранить вместе одинаковые вещи. Просто перетяните нужные вещи в контейнер. Вы можете получить доступ к содержимому контейнера, выбрав пункт «Открыть» в кольцевом меню.

Белладонна: Если вы проглотите пучок этой травы, то получите улучшение класса защиты +5 против оборотней, таких как вервольфы и веркрысы.

Чеснок: Съев головку этого сильно пахнущего растения, вы получите улучшение атаки +2 против нежити на одну минуту. Однако на время действия чеснок ухудшает Харизму на -1.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В мире *Neverwinter Nights* есть множество магических предметов. Вы непременно будете сталкиваться с магическим оружием (которое дает улучшение атаки и повреждений, а также обладает многими другими свойствами); магическими доспехами (дополнительное улучшение класса защиты доспехов), зельями (их тоже существует множество видов, чаще всего они используются для исцеления); свитками (эти предметы очень удобны для заклинателей, хотя только волшебники могут учиться заклинаниям из свитков; другие классы также могут находить свитки, с помощью которых можно читать заклинания); палочками, посохами и жезлами (эти предметы дают магическую силу большинству заклинателей).

Осведомленность

Все магические предметы, которые вы не купили в магазине, вначале считаются неопознанными. Чем дороже и могущественнее предмет, тем сложнее опознать его (как видно из таблицы на странице 114).

Существует несколько способов опознания предмета:

- Развивать свою осведомленность. Чем выше будет ваш модификатор в этом умении, тем больше предметов вы сможете опознавать автоматически.
- Прочитать заклинание опознания (или использовать свиток опознания), если вы заклинатель и специализируетесь на тайной магии. Это заклинание временно повышает вашу

осведомленность.

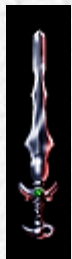
- Заплатить в лавке за опознание предмета. Для этого нужно осмотреть предмет, находясь в лавке, и нажать кнопку «Опознание». За это вам придется заплатить, зато предмет будет опознан, и его можно будет использовать.



Трофеи

Ниже мы приводим всего лишь несколько образцов магических предметов, которые вы можете встретить во время приключений:

Ангурвадал или огненный клинок



Клинки этого типа производились в мастерской Рэджика Хаммерхолда, кузнеца из Рашемара, который отказывался открывать свои секреты кому-либо, кроме избранных учеников. Неизвестно, сколько существует копий Ангурвадала, но новых точно больше не делают. Рэджик обнаружил, что его ученик знается с алыми волшебниками Тая, и, как считается, погиб в бою.

Звезды Ожи-до



Ожи был духовным наставником деревни Голден, но когда бандиты начали осаду деревни, ему пришлось заняться кузнечным делом. Он создал это и другое оружие, чтобы помочь защитникам обороняться, и, хотя не умел работать с металлом, возносил хвалу духам за каждый удачный удар своего молота. Эти звездочки существуют до сих пор, в доказательство истовости его веры.

Доспехи белого дракона



Доспехи белого дракона легкие, крепкие и обладают повышенной устойчивостью к холоду. Эти доспехи очень популярны, но немногие кузнецы соглашаются изготовить их. Необходимые материалы трудно добыть, а драконы очень злопамятны, когда дело касается их рода. Большинство кузнецов предпочитают не связываться с изготовлением доспехов из драконьей шкуры.

Создание собственного приключения

Редактор

Чтобы начать использование редактора игры *Neverwinter Nights*, выберите редактор в меню запуска игры или просто запустите файл *nwtoolset.exe* из папки игры.

Обзор интерфейса

Таблица 6: Схема редактора

Регион	Описание
Главное меню	В главном меню находятся команды, используемые для управления редактором.
Панель инструментов	На панели инструментов находятся наиболее часто используемые команды.
Содержание модулей	Здесь перечислены области модулей, диалоги и скрипты. Если вы добавите область в список, то сможете просматривать ее, не загружая.
Рабочий экран	Это редактируемый участок.
Палитра	Палитра нужна для рисования индикатора стартовой локации, местности, а также стандартных и настраиваемых проектов.
Сообщения / Обратная связь	Сообщает о том, что происходит в программе.
Панель состояния	Показывает информацию о привязке подсказок, элементов мозаичного изображения и игровых объектов.
Просмотр объектов	Эта панель позволяет просматривать выбранные объекты Рабочего экрана, Содержания модулей и Палитры.

Режимы рабочего экрана

Взаимодействуя с рабочим экраном, вы можете работать либо с типами местности, либо с экземплярами игровых объектов. Вы будете автоматически переключаться в соответствующий режим, если выберете палитру, или дважды щелкнете по экземпляру объекта в списке содержимого модулей. Вы можете выбрать режим вручную в меню Вид | Режим области, или нажав соответствующую кнопку на панели инструментов.

Модули

Все модули требуют по меньшей мере одной области и действующей стартовой локации для того, чтобы их можно было сохранить и запустить игру.

Чтобы создать новый модуль, просто выберите Файл | Новая команда в главном меню, или нажмите кнопку «Новый модуль» на панели инструментов: будет запущен «Мастер новых модулей», который специально разработан для того, чтобы подготовить все, что требуется игре для запуска вашего модуля.

Области

Области это места в вашем модуле, в которых происходит действие. Области состоят из текстур, которые сгруппированы по темам (и называются наборами текстур) как,

например, лес, подземелье, городской пейзаж; в области могут быть использованы элементы только из одного набора. В областях также содержатся все объекты, с которыми будут взаимодействовать игроки, такие как существа, предметы, и размещаемые объекты. Доступны и другие типы объектов, которые помогут вам оживить вашу область.

После использования «Мастера новых модулей», в вашей области будет по меньшей мере один модуль. Если позже вы захотите добавить и другие, просто выберите в главном меню пункт Мастера | Мастер областей.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ – УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

Прежде всего, вам следует выбрать область, которую вы будете редактировать. Дважды щелкните по выбранной области на панели содержания модулей, или выберите команду «Открыть» из контекстного меню. Таким образом, область будет открыта на рабочем экране.

Вы можете перемещать камеру, чтобы менять угол обзора области, используя кнопки на панели управления камерой, которую вы можете вызвать, выбрав Вид | Панели интерфейса | Управление камерой. Или, удерживая клавишу ctrl, используйте левую кнопку мыши для прокрутки и правую кнопку мыши для вращения камеры.

ИНСТРУМЕНТЫ

Для работы с текстурами области и их свойствами, рабочий экран должен быть в режиме ландшафта. Выберите палитру ландшафтов с правой стороны главного окна приложения, и рабочий экран автоматически перейдет в режим ландшафтов.

Кисти местностей

Местность состоит из базовых типов окружения в комплектах текстуры области. Когда вы рисуете с помощью кисти местности, элементы подбираются случайным образом, чтобы подходить под окружение.

Кисти топографических элементов

Топографические элементы это особые схемы, состоящие из одного или нескольких элементов. Некоторые топографические элементы автоматически создают связанные с ними объекты, как, например, двери. Чтобы убрать топографический элемент, нужно просто выделить один из элементов схемы и стереть его, или воспользоваться ластиком. Если с данным элементом были связаны какие-то объекты, вам предложат уничтожить и их тоже.

Ластик

Ластик быстро стирает топографические элементы и некоторые типы местностей.

Обратная связь

Когда вы попытаетесь нарисовать местность и добавить в область топографические элементы, вы получите сообщение о том, будут ли работать эти элементы с выбранной областью. Вкратце, либо изменится цвет неверно выбранных элементов до начала рисования, либо, если рисование проходило нормально, но что-то пошло не так, вокруг элемента, из-за которого возникли проблемы, временно появится прямоугольник.

СВОЙСТВА ОБЛАСТЕЙ

Окно свойств области для текущей области можно вызвать, выбрав команду главного меню Вид | Свойства области, или выделив нужную область на панели содержания модуля и выбрать команду «Свойства» в контекстном меню. Обратите внимание, что вам не обязательно переключаться на область, чтобы начать работу с ее свойствами.

Освещение

Помимо многих других свойств, которые вы можете настроить для своей области, вам придется выбрать яркий, рассеянный и туманный цвета для солнца и луны. Любые изменения, которые вы вносите в свойства освещения какой-либо области, немедленно появятся на рабочем экране. Запомните главное: область освещается с помощью особых световых текстур. Смотрите ниже.

Погода

Вы можете добавлять в вашу область погодные эффекты, такие как ветер, дождь и молния. Погодные эффекты не отражаются на рабочем экране.

Звук

Вы можете установить для вашей области специальную музыку и звуковые эффекты.

СВОЙСТВА ТЕКСТУР

Чтобы получить доступ к свойствам определенной текстуры, выберите команду свойства из контекстного меню выбранной текстуры.

Анимация

Некоторые текстуры имеют встроенную анимацию. Анимация текстур не отражается на рабочем экране.

Освещение

У текстур есть два основных света и до двух источников света.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ОБЛАСТЕЙ

Области связываются между собой дверями, триггерами смены областей, а также стандартными триггерами, для которых вы сами написали скрипт.

Объекты

Игроки будут взаимодействовать с объектами, которые вы разместите в областях. Объекты расположены на палитрах, которые видны только тогда, когда область находится на рабочем экране, и находятся с правой стороны от главного окна приложения. Выберите объект на палитре и разместите его в области. Чтобы нарисовать несколько объектов, просто удерживайте клавишу Shift. Если вы хотите отменить какое-то действие после того, как выбрали что-то на палитре, просто нажмите клавишу Escape. Список объектов, уже находящихся в области и сгруппированных по типу, можно увидеть на панели содержания модулей, находящейся с левой стороны главного окна приложения. Чтобы производить какие-то действия с размещенными в области объектами, Рабочий экран должен быть в режиме Объектов.

ВЫБОР ОБЪЕКТОВ / СВОЙСТВА / ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Чтобы выбрать объект, щелкните по нему на рабочем экране. Доступ к свойствам объекта вы можете получить, запустив команду «Свойства» в контекстном меню объекта на рабочем экране. Вы можете добавить объект к уже выделенным объектам, удерживая клавишу Shift при выборе объекта. Чтобы переместить объект, просто перетяните его в другое место на рабочем экране. Объект может быть переориентирован удерживанием клавиши Shift и перетягиванием с нажатой правой кнопкой мыши.

СТАНДАРТНАЯ ИЛИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ПАЛИТРА

У каждого объекта есть две палитры, стандартная и пользовательская. Стандартная палитра содержит объекты, доступные во всех модулях. Пользовательская палитра содержит объекты, созданные разработчиком модуля, которые доступны только в текущем модуле.

СУЩЕСТВА / ПРЕДМЕТЫ / РАЗМЕЩАЕМЫЕ ОБЪЕКТЫ

Если вы нарисуете эти объекты, игрок сможет видеть их и взаимодействовать с ними.

СМЕНА ОБЛАСТЕЙ / ВСТРЕЧИ / ТРИГГЕРЫ

Эти объекты игрок не будет видеть, но будет взаимодействовать с ними. Эти объекты требуют, чтобы вы нарисовали в области многоугольник, поверх которого будет размещен

объект. После того, как вы разметите вершины многоугольника, дважды щелкните по рабочему экрану, чтобы закрыть многоугольник.

ТОРГОВЦЫ / ЗВУКИ / ПУНКТЫ МАРШРУТА

Эти объекты игроки не будут видеть, и с ними не будут взаимодействовать. Используйте NWScript, чтобы взаимодействовать с данными объектами во время прогона программы.

Диалоги

Редактор диалогов, доступный в меню инструментов и в окошках свойств определенных игровых объектов, позволяет вам плести канву вашего приключения. Благодаря диалогам с другими персонажами, игроки будут получать задания и вознаграждения за их успешное выполнение. Диалоги показываются в виде дерева, где каждая ветвь представляет сравнительно полное утверждение другого персонажа или героя.

ТЕКСТ

Это текст, который видит игрок во время игры. Поскольку текст должен направляться с сервера на каждый из компьютеров клиентов, лучше, чтобы количество текста в каждой ветви было сравнительно небольшим; установлено ограничение до 1024 символов.

ДИКТОР

Диктор распознает объект, который будет говорить в этом месте, либо как хозяина диалога, игрока, либо как некий другой объект. Если вы редактируете файл диалога в окне свойств существа, редактор диалога подразумевает, что существо является персонажем-хозяином.

УСЛОВИЯ

Вы можете установить ограничения появления ветви, написав скрипт, который запускается во время прогона программы, до того, как игрок увидит текст данной ветви. Если скрипт возвращает TRUE, ветвь появляется, в другом случае она не будет появляться во время игры. Мы включили в наш комплект мастер скриптов, чтобы помочь вам писать стандартные скрипты условий, базирующиеся на таких критериях, как раса игрока, класс или показатели качеств.

ДЕЙСТВИЯ

Вы можете написать также скрипт по действиям, которые совершаются, когда выбрана ветвь. Мы включили в наш комплект мастер скриптов, чтобы помочь вам писать стандартные скрипты действий.

НАШИ ГРУППОВЫЕ СКРИПТЫ

Групповые скрипты, приложенные к каждому существу, определяют их поведение, диктуемое скриптами OnSpawnIn (nw_c2_default9) и User Defined. Взгляните на эти скрипты, чтобы узнать, как моделировать поведение, приложив минимум усилий.

Скрипты

Силу, с которой NWScript влияют на игровой процесс, трудно переоценить. Скрипты пишутся при помощи редактора скриптов, который доступен в меню инструментов и в закладке событий в окне свойств большинства игровых объектов. Скрипты назначаются обработчикам отдельных событий и запускаются, когда данные события происходят в игре.

Вы не обязательно должны писать скрипты, чтобы в вашей игре что-то происходило. У каждого из объектов на стандартной палитре уже есть свои скрипты, которые заставляют их вести себя соответствующим образом. Любые изменения, которые вы сделаете в этих скриптах, будут действовать только в текущем модуле.

Правила присваивания имен

Чтобы не вступать в конфликт с существующими данными BioWare (областями, скриптами, диалогами и т.д.), старайтесь не называть свои файлы с префиксами NW_ или M. Данные с префиксом NW_ считаются глобальными и доступны всем модулям. Данные с префиксом M доступны только определенным модулям (т.е., данные, относящиеся к Главе 1, начинаются с префикса M1). Чтобы ваши разработки не вступали в конфликт с будущими материалами от BioWare, избегайте также названий файлов, начинающихся с X.

Подсказки и особые приемы

Вот несколько самых распространенных вещей, которые вы можете захотеть сделать:

Пункты опыта: в игре *Neverwinter Nights* дается примерно 10% от пунктов опыта, предлагаемых правилами *D&D*, поскольку во время компьютерной игры игрок сражается с большим количеством существ, чем если в его распоряжении имеются только ручка и бумага. Однако в свойствах модуля вы можете изменить этот процент, повысив, или понизив его.

Смерть и умирание: два модульных скрипта события, `OnPlayerDeath` и `OnPlayerDying` могут быть переписаны, чтобы изменить то, как герой будет умирать. Просмотрите раздел «эффекты» в `NWScript`, чтобы узнать некоторые интересные идеи относительно того, как могут проходить умирание и смерть персонажей.

Дикие области: чтобы установить области, в которых будут действовать «Ходьба без следа» и «Чувство природы», требуется выбрать следующие свойства области (Открытая местность, Природа и Поверхность земли — таково наше определение диких областей)

Дополнительная информация

Дополнительную информацию вы найдете в сетевом руководстве пользователя *Aurora Toolset*.

Мастер игры

Запуск игры в режиме «Мастер игры»

Чтобы запустить игру в режиме «Мастер игры», запустите исполняемый файл `Dungeon Master`. Вы заметите, что игровой экран немного изменился. Однако начало игры будет таким же, как в стандартной игре. Клиент DM состоит из двух основных компонентов, Создателя и Избирателя.

Создатель

Создатель позволяет создавать экземпляры проектов текущего модуля. Таким образом, могут быть созданы существа, предметы, встречи, пункты маршрута, триггеры, порталы и размещаемые объекты.



АКТИВАЦИЯ СОЗДАТЕЛЯ

Существует два способа запустить режим создателя:

1. Нажать клавишу «,» на клавиатуре.
2. Нажать кнопку «создатель» на панели задач DM.

СОЗДАНИЕ ОДИНОЧНОГО ОБЪЕКТА

Чтобы создать одиночный объект, выберите объект в избирателе и нажмите кнопку 'создать'. Курсор сменит форму на значок указателя. В этот момент щелкните по земле там, где вы хотите создать объект.

СОЗДАНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ОБЪЕКТОВ ОДНОВРЕМЕННО

Чтобы создать одиночный объект, выберите объект в избирателе и нажмите кнопку «создать». Курсор сменит форму на значок указателя. В этот момент нажмите и удерживайте клавишу SHIFT и щелкните по земле, там, где вы хотите создать объект. Курсор останется в режиме указателя, и вы сможете создать несколько экземпляров объектов.

Избиратель



АКТИВАЦИЯ ИЗБИРАТЕЛЯ

Существует два способа запустить режим избирателя:

1. Нажать клавишу «,» на клавиатуре.
2. Нажать кнопку «избиратель» на панели задач DM.

ПОМЕТКА НЕСКОЛЬКИХ ОБЪЕКТОВ

В избирателе вы можете одновременно пометить несколько объектов. Чтобы сделать это, удерживайте клавишу SHIFT, когда щелкаете по существам.

ДЕЙСТВИЯ ИЗБИРАТЕЛЯ

Goto

Действие Goto переместит воплощение «Мастера игры» к выбранному объекту. В случае, если речь идет об области, воплощение «Мастера» переместится в центр области.

Убить

Это действие убивает существ и уничтожает другие объекты. В случае с существами, будет запущено событие OnDeath. Неуязвимые существа не могут быть убиты.

Прыжок

Это действие переносит выбранное существо (или существ) к указанному пункту. После нажатия кнопки Прыжок, игра перейдет в режим прицеливания. В этот момент щелкните по тому месту, куда вы хотите перенести существо.

Исцеление (Только существа)

Исцеляет все хиты выбранному существу.

Заточение

Перемещает выбранный объект (объекты) в область заточения. Находясь в заточении, объекты не имеют ИИ. Чтобы освободить объект из заточения, используйте функцию «Прыжок».

Осмотр

Вызывает панель осмотра для выбранного объекта.

Управление

Перехватывает управление выбранным объектом. Управление существом аналогично владению спутником в обычной игре. DM функционально устраняется на время владения. Чтобы выйти из режима владения, щелкните правой кнопкой по существу, которым владеете, и выберите «Конец управления» в кольцевом меню.

Полное управление

Аналогично простому управлению, но все функции DM восстанавливаются.

Отдых (только существа)

Восстанавливает все заклинания и хиты выбранным существам.

Неуязвимость

Устанавливает флажок для объекта, делая его иммунным к смерти и повреждениям.

Поиск по имени

Поиск конкретного объекта по имени. Если объект будет найден, область, в которой он находится, будет открыта, а предмет помечен.

Найти далее

Используя текущий поиск, найти следующую привязку текущего объекта.

Переключатель ИИ

Включает и отключает ИИ для выбранного объекта.

Действия дверей (кольцевое меню)

ЗАПЕРЕТЬ

ОТПЕРЕТЬ

Действия существ (кольцевое меню)

Большинство действий идентичны командам панели Избирателя; ниже приведены команды, которых в Избирателе нет:

ОСМОТР

Аналогично осмотру в действиях игроков

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дать / Взять

Вы выбираете действие и вводите количество в диалоговом окне. Действия таковы:

Дать золото и Взять золото

Дать ПО и Взять ПО

Дать уровень и Взять уровень

ВЛАДЕНИЕ / ПОДРАЖАНИЕ

Одержимость

Владение позволяет вам завладеть существующим созданием со всеми его качествами. Вас могут убить в режиме владения другим существом.

Подражание

Эта функция позволяет вам стать персонажем/монстром, не лишаясь своих сил DM. Вы неуязвимы, когда подражаете другому персонажу/существу

Действия триггеров (кольцевое меню)

ОТПРАВИТЬ ВВЕДЕННОЕ СОБЫТИЕ

ОТПРАВИТЬ КОНЕЧНОЕ СОБЫТИЕ

Действия групп

Когда вы пометите группу, вы можете совершать по отношению к ней различные действия или командовать, чтобы она совершала различные действия в качестве группы.

ВЫБОР ГРУППЫ

Чтобы выбрать группу, удерживайте клавишу CTRL и тяните курсор. Область выбора будет окружать желтый прямоугольник. Когда вы отпустите кнопку мыши, вокруг ног всех помеченных существ появятся лиловые круги.

ОТМЕНА ВЫБОРА ГРУППЫ

Чтобы отменить выбор группы, растяните прямоугольник на голой земле, чтобы в него не попало ни одно существо.

НАЗНАЧЕНИЕ ГОРЯЧЕЙ КЛАВИШИ ДЛЯ ГРУППЫ

Когда группа будет помечена, нажмите CTRL и цифру. Таким образом, вы привяжете текущую группу к данной клавише. Чтобы вновь выбрать группу, просто нажмите цифру, которую вы назначили для данной группы.

СОВЕРШЕНИЕ ГРУППОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

По умолчанию, стандартные действия будут совершаться DM. Чтобы заставить совершать их выбранную группу, удерживайте клавишу SHIFT, когда будете давать команду.

ДЕЙСТВИЯ, КОТОРЫЕ МОЖЕТ СОВЕРШАТЬ ГРУППА

Идти: выбранная группа будет идти, если вы, удерживая клавишу Shift, щелкнете по пустому месту на земле

Атаковать: выбранная группа будет атаковать, если вы, удерживая клавишу Shift, щелкнете по враждебному существу и выберете пункт «Атака» в кольцевом меню.

Список игроков

Под портретом Dungeon Master будут перечислены все игроки, в настоящее время находящиеся в игре. С их портретами вы можете совершать любые действия, которые вы в обычном порядке совершаете с существами, щелкнув по портрету правой кнопкой для вызова кольцевого меню.

Командная строка

Чтобы использовать командную строку, вы можете вызвать консоль, используя клавишу «тильда». Вы также можете вводить команды консоли в окне чата, предваряя их двойной решеткой – «##».

ВЫНОС КОМАНДНОЙ СТРОКИ НА БЫСТРУЮ ПАНЕЛЬ

Чтобы вынести команду на быструю панель, правой кнопкой щелкните по слоту на быстрой панели, чтобы вызвать кольцевое меню. Выберите пункт «Вынос командной строки». Введите метку. Потом введите команду, предварив ее ##.

САМЫЕ РАСПРОСТРАНЕННЫЕ КОМАНДЫ

ModAge #	SetSTR #	SetVarFloat
ModAttackBase #	SetDEX #	SetVarString
ModSave	SetCON #	SetVarObject
ModSTR #	SetINT #	SetVarVector
ModDEX #	SetWIS #	GetVarModInt
ModCON #	SetCHA #	GetVarModFloat
ModINT #	SetSpellResistance #	GetVarModString
ModWIS #	GiveXP #	GetVarModObject
ModCHA #	GiveLevel #	GetVarModVector
ModSaveFort	runscript NAME	SetVarModInt
ModSaveReflex	GetVarInt	SetVarModFloat
ModSaveWill	GetVarFloat	SetVarModString
ModSpellResistance #	GetVarString	SetVarModObject
SetAge #	GetVarObject	SetVarModVector
SetAttackBase #	GetVarVector	SetAppearance
SetSave	SetVarInt	

Справка по быстрым командам DM

<p>, Вызывает режим создателя . Вызывает режим избирателя SHIFT-ЩЕЛЧОК МЫШЬЮ в режиме избирателя. Пометка нескольких объектов SHIFT-ЩЕЛЧОК МЫШЬЮ по земле в режиме создателя. Создание нескольких объектов SHIFT-ЩЕЛЧОК МЫШЬЮ по существу в игре. Добавить к текущей группе CTRL-ЩЕЛЧОК МЫШЬЮ по существу в игре. Исключить из текущей группы CTRL-ПЕРЕТАСКИВАТЬ в игре. Выбор группы. ЦИФРА выбранной группе назначается цифра. Если группы нет, отменяет пометку.</p>	<p>БЕЗ ТЕКУЩЕЙ ПОМЕЧЕННОЙ ГРУППЫ: ЩЕЛЧОК МЫШЬЮ по существу в игре. Создать существо в текущей группе CTRL-ЦИФРА назначение этой цифры. С ПОМЕЧЕННОЙ ГРУППОЙ: ЩЕЛЧОК МЫШЬЮ по существу в игре. Совершает по отношению к существу действие, установленное по умолчанию ЩЕЛЧОК МЫШЬЮ по земле. Перемещает группу (и воплощение DM) в этот пункт CTRL-ЦИФРА привязывает текущую группу к цифре</p>
---	--

Приложение А

Таблицы и схемы

Таблица 7: Очки умений по классам

Класс	Очки умений , получаемые на первом уровне*	Очки умений , получаемые при повышении уровня**
Варвар	(4+Модификатор интеллекта)х4	4+Модификатор интеллекта
Бард	(4+Модификатор интеллекта)х4	4+Модификатор интеллекта
Клерик	(2+Модификатор интеллекта)х4	2+Модификатор интеллекта
Друид	(4+Модификатор интеллекта)х4	4+Модификатор интеллекта
Боец	(2+Модификатор интеллекта)х4	2+Модификатор интеллекта
Монах	(4+Модификатор интеллекта)х4	4+Модификатор интеллекта
Паладин	(2+Модификатор интеллекта)х4	2+Модификатор интеллекта
Следопыт	(4+Модификатор интеллекта)х4	4+Модификатор интеллекта
Мошенник	(8+Модификатор интеллекта)х4	8+Модификатор интеллекта
Чародей	(2+Модификатор интеллекта)х4	2+Модификатор интеллекта
Волшебник	(2+Модификатор интеллекта)х4	2+Модификатор интеллекта

*Люди получают +4 к общей сумме на 1 уровне. **Люди получают +1 на каждом

Таблица 8: Список оружия

Крошечное оружие					
Название	Цена	Урон	Критический	Вес	Тип
Кинжал	4 зол.	1d4	19-20/x2	1	Колющий
Кама	4 зол.	1d6	x2	1	Режущий
Сюрикен	5 зол.	1	x2	0	Колющий
Маленькое оружие					
Название	Цена	Урон	Критический	Вес	Тип
Секира, метательная	40 зол.	1d6	x2	1	Режущий
Арбалет, легкий	35 зол.	1d8	19-20/x2	6	Колющий
Дротик	1	1d4	x2	0	Колющий
Молот, легкий	2 зол.	1d4	x2	2	Оглушающий
Ручная секира	12 зол.	1d6	x3	5	Режущий
Булава	10 зол.	1d8	x2	6	Оглушающий
Серп	12 зол.	1d6	x2	3	Режущий

Копье	2 зол.	1d8	x3	3	Колющий
Праща	2 зол.	1d4	x2	0	Оглушающий
Короткий меч	20 зол.	1d6	19-20/x2	3	Колющий
Среднее оружие					
Название	Цена	Урон	Критический	Вес	Тип
Боевой топор	20 зол.	1d8	x3	7	Режущий
Дубинка	2 зол.	1d6	x2	3	Оглушающий
Арбалет, тяжелый	50 зол.	1d10	19-20/x2	9	Колющий
Кистень, легкий	16	1d8	x2	5	Оглушающий
Катана	80 зол.	1d10	19-20/x2	10	Режущий
Длинный меч	30 зол.	1d8	19-20/x2	4	Режущий
Моргенштерн	16 зол.	1d6	x2	8	Оглушающий и колющий
Боевой посох	2зол.	1d6/1d6	x2	4	Оглушающий
Рапира	40 зол.	1d6	18-20/x2	3	Колющий
Скимитар	30 зол.	1d6	18-20/x2	4	Режущий
Короткий лук	60 зол.	1d6	x3	2	Колющий
Боевой молот	24 зол.	1d8	x3	8	Оглушающий
Большое оружие					
Название	Цена	Урон	Критический	Вес	Тип
Меч-бастард	70 зол.	1d10	19-20/x2	10	Режущий
Тяжелая булава	80 зол.	1d8/1d8	x2	20	Оглушающий
Двулезвийный меч	200 зол.	1d8/1d8	19-20/x2	15	Режущий
Двойная секира	60 зол.	1d8/1d8	x3	25	Режущий
Кистень, тяжелый	30	1d10	19-20/x2	20	Оглушающий
Двуручный топор	40 зол.	1d12	x3	20	Режущий
Двуручный меч	100 зол.	2d6	19-20/x2	15	Режущий
Алебарда	20 зол.	1d10	x3	15	Колющий и режущий
Большой лук	75 зол.	1d8	x3	3	Колющий
Коса	36 зол.	2d4	x4	12	Колющий и режущий

Таблица 9: Характеристики доспехов

Разряд доспехов	Улучшение защиты	Образец доспехов	Макс. улучшение ловкости	Ухудшение проверки доспехов	Неудача тайного заклинания	Прибл. Вес	Приближительная цена	Класс
Разряд 0	+0	Нет доспеха	—	—	—	—	—	Нет
Разряд 1	+1	Стеганый	+8	0	5%	10 ф.	5зол.	Легкий
Разряд 2	+2	Кожа	+6	0	10%	15 ф.	10зол.	Легкий
Разряд 3	+3	Клепаная кожа, толстая кожа	+4	-1	20%	25ф.	15 зол.	Легкий
Разряд 4	+4	Короткая кольчуга,	+4	-2	20%	25ф.	100 зол.	Средний

		чешуйчатый доспех						
Разряд 5	+5	Кольчуга, нагрудник	+2	-5	30%	40ф.	150зол.	Средний
Разряд 6	+6	Пластинчатый доспех, бахтерец	+1	-7	40%	45ф.	200зол.	Тяжелый
Разряд 7	+7	Полулатный доспех	0	-7	40%	50ф.	600зол.	Тяжелый
Разряд 8	+8	Полный рыцарский доспех	+1	-8	45%	50ф.	1,500зол.	Тяжелый

Таблица 10: Ухудшения при бое двумя руками

Обстоятельства	Правая рука	Левая рука
Нормальное ухудшение	-6	-10
В левой руке легкое оружие. (Легким оружием считается оружие, которое на одну категорию меньше, чем размер вашей расы)	-4	-8
Навык смены рук	-6	-6
Навык боя двумя руками	-4	-8
В левой руке легкое оружие и навык смены рук	-4	-4
В левой руке легкое оружие и навык боя двумя руками	-2	-6
Навык смены рук и навык боя двумя руками	-4	-4
В левой руке легкое оружие, навык смены рук и навык боя двумя руками	-2	-2

Таблица 11: Оценка осведомленности

Модификатор осведомленности	Стоимость предмета*
1	10
2	50
3	100
4	150
5	200
6	300
7	400
8	500
9	1000

10	2500
11	3750
12	4800
13	6500
14	9500
15	13000
16	17000
17	20000
18	30000
19	40000
20	50000
21	60000
22	80000
23	100000
24	150000
25	200000
26	250000
27	300000
28	350000
29	400000
30	500000
31	+ Дополнительные 100,000 зол. за каждый пункт после 30

Таблица 12: Умение Использование магических устройств

Использование магических устройств	Использование предмета с классовыми ограничениями	Использование предмета с расовыми ограничениями	Использование предмета с ограничениями по характеру
1	1000 зол. или менее	Невозможно	Невозможно
5	4800 зол. или менее	1000 зол. или менее	Невозможно
10	20000 зол. или менее	4800 зол. или менее	1000 зол. или менее
15	100000 зол. или менее	20000 зол. или менее	4800 зол. или менее
20	100000 зол. или менее	100000 зол. или менее	20000 зол. или менее
25	100000 зол. или менее	100000 зол. или менее	100000 зол. или менее

Таблица 13: Базовые спасброски и атаки для всех классов

Уровень класса	Базовые спасброски, повышение/понижение	Базовая атака: Боец, Варвар, Паладин, Следопыт	Базовая атака: Клерик, Друид, Мошен-ник, Бард, Монах	Базовая атака: Волшебник, Чародей	Требуемые пункты опыта	Макс. Одиночный предмет	Макс. общая стоимость предметов
1	+0/+2	+1	+0	+0	0	1000	5000
2	+0/+3	+2	+1	+1	1,000	1500	7500
3	+1/+3	+3	+2	+1	3,000	2500	15000
4	+1/+4	+4	+3	+2	6,000	3500	30000
5	+1/+4	+5	+3	+2	10,000	5000	60000

6	+2/+5	+6/+1	+4	+3	15,000	6500	85000
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3	21,000	9000	100000
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	28,000	12000	150000
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	36,000	15000	200000
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	45,000	19500	300000
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	55,000	25000	400000
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	66,000	30000	500000
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	78,000	35000	600000
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	91,000	40000	700000
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	105,000	50000	800000
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	120,000	65000	900000
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	136,000	75000	1000000
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	153,000	90000	1100000
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	171,000	110000	1200000
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	190,000	130000	1300000

Таблица 14: Бард: известные заклинания и количество заклинаний в день

Уровень	Базовое количество заклинаний в день							Известные заклинания						
	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6
1	2	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—	—	—	—
2	3	0	—	—	—	—	—	4	2	—	—	—	—	—
3	3	1	—	—	—	—	—	4	3	—	—	—	—	—
4	3	2	0	—	—	—	—	4	3	2	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—	4	4	3	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—	4	4	3	—	—	—	—
7	3	3	3	0	—	—	—	4	4	4	2	—	—	—
8	3	3	3	1	—	—	—	4	4	4	3	—	—	—
9	3	3	3	2	—	—	—	4	4	4	3	—	—	—
10	3	3	3	2	0	—	—	4	4	4	4	2	—	—
11	3	3	3	3	1	—	—	4	4	4	4	3	—	—
12	3	3	3	3	2	—	—	4	4	4	4	3	—	—
13	3	3	3	3	2	0	—	4	4	4	4	4	2	—
14	4	3	3	3	3	1	—	4	4	4	4	4	3	—
15	4	4	3	3	3	2	—	4	4	4	4	4	3	—
16	4	4	4	3	3	2	0	4	5	4	4	4	4	2
17	4	4	4	4	3	3	1	4	5	5	4	4	4	3
18	4	4	4	4	4	3	2	4	5	5	5	4	4	3
19	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4
20	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4

Таблица 15: Клерик: количество заклинаний в день

Уровень	Базовое количество заклинаний в день									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—

3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	6	4	3	2	2	—	—	—	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Таблица 16: Сферы клериков

Сфера	Особая способность	1	2	3	4	5	6	7
Воздух	Можно изгонять духов, как нежить			Вызов молнии			Цепь молний	
Животное	Улучшенное призывание монстров		Кошачья грация	Истинное зрение		Превращение себя		
Смерть	Воплощение негативного плана				Призрачный убийца	Бессилие		
Разрушение	Изгнание поврежденных механизмов			Зловонное облако			Кислотный туман	
Земля	Можно изгонять духов стихий, как нежить				Каменная шкура	Буфер энергии		
Зло	Можно изгонять чужаков, как нежить	Луч отрицательной энергии		Взрыв отрицательной энергии		Бессилие		
Огонь	Можно изгонять духов стихий, как нежить				Огненная стена	Буфер энергии		
Добро	Можно изгонять чужаков, как нежить				Каменная шкура	Малая планарная связь		

Исцеление	Все исцеляющие заклинания усиливаются		Лечение серьезных ран			Исцеление		
Знание	Дополнительные заклинания сферы	Опознание	Ультравидение	Ясность слуха/ Ясновидение	Истинное зрение		Знание легенд	
Магия	Дополнительные заклинания сферы	Доспехи мага	Кислотная стрела Мелфа	Взрыв отрицательной энергии	Каменная шкура	Ледяная буря		
Растение	Можно изгонять вредителей, как нежить		Задубевшая кожа					Ползучая смерть
Защита	Божественная защита				Малый шар неуязвимости	Буфер энергии		
Сила	Божественная сила			Божественное могущество		Каменная шкура		
Солнце	Улучшенное изгнание нежити		Иссушающий свет					Солнечный луч
Путешествие	Дополнительные заклинания сферы	Плетение	Паутина	Свобода передвижения	Замедление	Ускорение		
Обман	Улучшает умения, обычно используемые мошенниками		Невидимость	Сфера невидимости	Улучшенная невидимость			
Война	Мастер боя		Кошачья грация					Аура жизненной силы
Вода	Можно изгонять духов, как нежить			Яд		Ледяная буря		

Таблица 17: Друид: количество заклинаний в день

Уровень	Базовое количество заклинаний в день									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—

8	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Таблица 18: Боец: Дополнительные навыки

Смена рук

Отвлекающий удар

Раскол

Отражение стрел

Обезоруживание

Уклонение

Улучшенный критический удар

Улучшенное обезоруживание

Улучшенное сбивание с ног

Улучшенное парирование

Улучшенная мощная атака

Улучшенный бой двумя руками

Таблица 19: Монах: улучшения атак, АК и скорости

Уровень класса	Улучшение при атаке без оружия	Повреждения* при атаке без оружия	Улучшение АК	Скорость бега
1	+0	1d6 / 1d4	+0	100%
2	+1	1d6 / 1d4	+0	100%
3	+2	1d6 / 1d4	+0	110%
4	+3	1d8 / 1d6	+0	110%
5	+3	1d8 / 1d6	+1	110%
6	+4/+1	1d8 / 1d6	+1	120%
7	+5/+2	1d8 / 1d6	+1	120%
8	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	120%
9	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	130%
10	+7/+4/+1	1d10 / 1d8	+2	130%
11	+8/+5/+2	1d10 / 1d8	+2	130%
12	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
13	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
14	+10/+7/+4/+1	1d12 / 1d10	+2	140%
15	+11/+8/+5/+2	1d12 / 1d10	+3	145%

16	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
17	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
18	+13/+10/+7/+4/+1	1d20 / 2d6	+3	150%
19	+14/+11/+8/+5/+2	1d20 / 2d6	+3	150%
20	+15/+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+4	150%

* Первая цифра – урон, наносимый монахами среднего или большого размера. Вторая цифра – урон, наносимый маленькими монахами.

Таблица 20: Паладин и Следопыт: количество заклинаний в день

Уровень	Базовое количество заклинаний в день			
	2	3	4	
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—
13	1	1	1	—
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Таблица 21: Мошеник: дополнительные навыки

Калечащий удар
 Авантюрист
 Мастерство в умении
 Увертливый ум
 Улучшенное уклонение
 Защитный кувырок

Таблица 22: Чародей: известные заклинания и количество заклинаний в день

Уровень	Базовое количество заклинаний в день										Известные заклинания									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—

3	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	4	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	4	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	4	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	4	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	4	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	4	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	4	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	4	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	4	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	4	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	4	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	4	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	4	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	4	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Таблица 23: Волшебник: количество заклинаний в день

Уровень	Базовое количество заклинаний в день									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	—
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Таблица 24: Волшебник: дополнительные навыки

Боевые заклинания

Усиленное заклинание

Продолженное заклинание
 Максимальное заклинание
 Быстрое заклинание
 Безмолвное заклинание
 Школа заклинаний
 Пронзающее заклинание
 Неподвижное заклинание

Таблица 25: Сетка характеров

Ось Порядка/Хаоса	100	Хаотично-добрый	Нейтрально-добрый	Упорядоченно-добрый
	70	Хаотично-нейтральный	Истинно-нейтральный	Упорядоченно-нейтральный
	30	Хаотично-злой	Нейтрально-злой	Упорядоченно-злой
	0	100	70	30

Ось Добра/Зла

Таблица 26: Размеры по расам

Раса	Размер
Человек	Средний размер
Гном	Средний размер
Эльф	Средний размер
Карлик	Маленький*
Полуэльф	Средний размер
Полуорк	Средний размер
Полурослик	Маленький *

* Маленькие существа не способны владеть большим оружием (а оружие среднего размера должны держать двумя руками)

Таблица 27: Схема умений

Умение	Врв	Брд	Клр	Дрд	Бц	Мнх	Пал	Слп	Мош	Чар	Вол	Нетр	Ключ
Сочувствие животным	х	х	х	•	х	х	х	х	х	х	х	Нет	Хаар
Концентрация	—	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	Да	Кон
Обезвреживание ловушек	—	—	—	—	—	—	—	—	—	•	—	Нет	Инт
Дисциплина	•	•	—	—	•	—	—	—	—	—	—	Да	Сил
Исцеление	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	Да	Муд
Маскировка	—	•	—	—	—	•	—	•	•	—	—	Да	Лов
Слух	•	•	—	—	—	•	—	•	•	—	—	Да	Муд
Осведомленность	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	Да	Инт
Тихая походка	—	•	—	—	—	•	—	•	•	—	—	Да	Лов
Взлом замков	—	—	—	—	—	—	—	—	•	—	—	Нет	Лов

Парирование	•	•	•	•	•	•	•	•	•	—	—	Да	Лов
Исполнение	х	•	х	х	х	х	х	х	х	х	х	Да	Хар
Убеждение, Дипломатия	—	•	•	•	—	•	•	—	•	—	—	Да	Хар
Карманная кража	—	•	—	—	—	—	—	—	•	—	—	Нет	Лов
Поиск	—	—	—	—	—	—	—	•	•	—	—	Да	Инт
Установка ловушек	—	—	—	—	—	—	—	•	•	—	—	Нет	Лов
Колдовство	—	•	•	•	—	—	—	—	—	•	•	Нет	Инт
Выслеживание	—	—	—	—	—	—	—	•	•	—	—	Да	Муд
Насмешка, Дипломатия	•	•	—	—	—	—	•	—	—	—	—	Да	Хар
Использование магических устройств	х	•	х	х	х	х	х	х	•	х	х	Нет	Хар

Нетр = Без тренировки

Ключ = Ключевое качество

• Классовое умение

— Внеклассовое умение













х Вы не можете приобрести это умение, поскольку оно является эксклюзивным для другого класса

Таблица 28: Навыки по типу

Боевые навыки	Активные боевые навыки	Защитные навыки	Магические навыки	Другие
Смена рук	Отвлекающий удар	Навык брони (тяжелая)	Боевые заклинания	Бдительность
Раскол Улучшенный критический удар	Обезоруживание	Навык брони (легкая)	Укрепленное заклинание	Дополнительное изгнание
Улучшенное парирование	Улучшенное обезоруживание	Навык брони (средняя)	Расширенное заклинание	Школа умений
Улучшенный бой двумя руками	Улучшенное сбивание с ног	Отражение стрел	Максимальное заклинание	
Улучшенный удар без оружия	Улучшенная мощная атака	Уклонение	Быстрое заклинание	
Выстрел в упор	Сбивание с ног	Великая стойкость	Безмолвное заклинание	
Бой двумя руками	Мощная атака	Железная воля	Школа	

			заклинаний	
Точность атак	Быстрый выстрел	Молниеносные рефлексы	Пронзающая магия	
Любимое оружие	Оглушение	Подвижность	Неподвижное заклинание	
Владение оружием: боевое, экзотическое и простое оружие	Оглушающий кулак	Владение щитом		
		Стойкость		

Приложение В: Иконки заклинаний

	Аура жизненной силы
	Аура против характера
	Бессилие
	Благословение
	Боевой клич
	Божественная мощь
	Буря мщения
	Буфер энергии
	Бычья сила
	Великая мантия заклинаний
	Великая планарная связь
	Великий магический пролом

	Великое восстановление
	Великое развеянье
	Величие орла
	Взрыв отрицательной энергии
	Видеть невидимое
	Вопль баньши
	Воскрешение
	Восстановление
	Врата
	Вред
	Вызов молнии
	Вызывание тени
	Выносливость
	Горящие руки
	Добродетель
	Доспехи мага
	Задубевшая кожа
	Закливание большой тени
	Закливание тени

	Замедление
	Заражение
	Защита от заклинаний
	Защита от магии смерти
	Защита от отрицательной энергии
	Защита от стихий
	Защита от характера
	Звуковой взрыв
	Зловонное облако
	Знание легенд
	Излечение болезни
	Излечение Слепоты/Глухоты
	Изменение формы
	Испуг
	Иссушающий свет
	Истинное зрение
	Исцеление
	Исцеление критических ран
	Исцеление легких ран




















	Исцеление незначительных ран
	Исцеление серьезных ран
	Исцеление средних ран
	Каменная шкура
	Кислотная стрела Мелфа
	Кислотный туман
	Конус холода
	Кошачья грация
	Круг исцеления
	Круг рока
	Круг смерти
	Ледяная буря
	Лисья хитрость
	Луч мороза
	Луч отрицательной энергии
	Луч слабости
	Магический круг против характера
	Магический снаряд
	Малая планарная связь

















	Малая чаромантия
	Малое развеянье
	Малый пролом
	Малый чистый разум
	Малый шар неуязвимости
	Массовое исцеление
	Массовое ослепление/глухота
	Массовое очарование
	Массовое ускорение
	Меньшее восстановление
	Метеоритный дождь
	Меч Морденкайнена
	Молот богов
	Молитва
	Молчание
	Невидимость
	Нейтрализация яда
	Обжигающее облако
	Облако смерти

	Обнаружение ловушек
	Огненная буря
	Огненная плеть
	Огненная стрела
	Огненный удар
	Огненный шар
	Огненный шар замедленного действия
	Оживление
	Опознание
	Ослепление/глухота
	Остановка времени
	Отток энергии
	Оцепенение
	Очарование монстра
	Очарование персонажа
	Очарование персонажа или животного
	Паутина
	Перст смерти
	Планарная связь

	Плетение
	Подчинение
	Подчинение животного
	Подчинение монстра
	Ползучая смерть
	Помощь
	Превращение себя
	Превращение Тенсера
	Предчувствие
	Призматические брызги
	Призрачный облик
	Призрачный убийца
	Прикосновение вампира
	Прикосновение упыря
	Природное равновесие
	Пробуждение
	Проклятие
	Развеянье магии
	Разделение Морденкайнена

	Разрушение
	Разряд молнии
	Регенерация
	Рой стихий
	Рок
	Свет
	Свобода передвижения
	Святылище
	Слабоумие
	Слизь
	Слово веры
	Слово силы, Стой
	Слово силы, Умри
	Смятение
	Снятие невидимости
	Снятие паралича
	Снятие проклятия
	Снятие страха
	Совиная мудрость

	Создание нежити
	Солнечный луч
	Сопротивление
	Сопротивление магии
	Сопротивление стихиям
	Сотворить сильную нежить
	Стальная преграда
	Стена огня
	Страх
	Стук
	Сфера невидимости
	Тени
	Туман разума
	Тьма
	Удержание животного
	Удержание монстра
	Удержание персонажа
	Ужасное увядание
	Улучшенная каменная кожа

	Улучшенная невидимость
	Ультравидение
	Умерщвление
	Управление нежитью
	Ускорение
	Устойчивость стихий
	Усыпление
	Фатум
	Цветные брызги
	Цепь молний
	Чаромантия
	Черные щупальца Эварда
	Чистый разум
	Шар неуязвимости
	Щит стихий
	Щит теней
	Экзорцизм
	Эфирный образ
	Яд



Ясность



Ясность слуха/Ясновидение

Приложение В: Словарь терминов

Отрицание: Эти заклинания защищают заклинателя от магических и физических атак.

Класс защиты: Класс защиты – качество персонажа, позволяющее ему избегать или отражать атаки.

Проверка качеств: Простая проверка 1d20 плюс соответствующий модификатор.

Характер: Отражает отношение вашего героя к концепциям добра, зла, порядка и хаоса.

Атака удобного случая: Одна дополнительная атака в ближнем бою, когда враг оказывается особенно уязвимым.

Заклинание-шалость: Низший уровень заклинания.

Уровень заклинателя: Эквивалентен уровню класса заклинателя.

Класс: Профессия или призвание персонажа.

Классовое умение: Умение, которое часто используется определенным классом.

Подчинение: Эти заклинания вызывают к заклинателю разных существ, которые обычно являются его союзниками.

КО: Класс опасности. Чем выше эта категория, тем труднее справиться с врагом. Обычно четыре персонажа определенного уровня способны победить одно существо с КО, равным среднему уровню персонажей без особых сложностей.

Критический удар: Разрушительная атака, причиняющая больше урона, чем обычная.

Внеклассовые умения: Умение, которое редко используется определенным классом.

РС: Рейтинг сложности. Чем выше будет этот рейтинг, тем сложнее будет персонажу пройти проверку умения или навыка.

Прорицание: Эти заклинания используются для сбора информации.

Зачарование: Эти заклинания позволяют подчинить себе другое существо, или наделить его особыми свойствами.

Перегрузка: Когда игрок несет больше груза, чем ему позволяет показатель силы, у него снижается скорость движения.

Отток энергии: Некоторые виды атак (особенно со стороны нежити) приводят к тому, что персонаж получает отрицательные уровни.

Эксклюзивное умение: Умение, которому может научиться только определенный класс.

Сторона: Особая группа, к которой могут принадлежать игроки, NPC, или существа. Обычно принадлежность к сторонам влияет на то, как их члены реагируют на всевозможные ситуации.

Навык: Навык – это особая способность, которая предоставляет вашему персонажу новые возможности или совершенствует те, которые у него уже были.

Застигнутый врасплох: Если персонаж не ожидал атаки или был не готов к ней, он считается застигнутым врасплох. В таком состоянии персонаж теряет улучшение от ловкости к классу защиты.

Спасбросок по стойкости: Отражает вашу способность сопротивляться сильному физическому давлению, как, например яд, паралич, или магия мгновенной смерти. К спасброскам по стойкости добавляется модификатор конституции.

Золотые: Золотые монеты: стандартная валюта в игре *Neverwinter Nights*.

БХ: Имеется в виду бросок хитов, то есть количество бросков определенной кости, суммирующихся для получения конечной суммы хитов.

Хиты: Это здоровье персонажа. Именно такое количество повреждений можно нанести персонажу, прежде чем он умрет.

Иллюзия: Эти заклинания используются для изменения восприятия и создания иллюзий.

Количество пунктов предметов: Количество магических предметов, которыми может владеть персонаж. Зависит от уровня персонажа.

Ки: Духовная энергия монаха.

Осведомленность: Это качество персонажа, позволяющее производить опознание магических предметов и снаряжения.

Метамагический навык: Эти навыки позволяют заклинателям менять некоторые аспекты читаемых ими заклинаний, чтобы сделать их более мощными, продлить время действия и т.д. Метамагические заклинания читаются на более высоком уровне, чем обычные.

Некромантия: Заклинания, позволяющие менять, создавать или уничтожать жизнь.

Проверки противопоставления: Проверки противопоставления проводятся против результата проверки умения другого персонажа.

Комплект: Набор навыков и умений, наиболее подходящих для класса персонажа.

ГпГ: Герой против героя.

Быстрая панель: Это панель в нижней части экрана. Она дает игрокам быстрый доступ к разным функциям.

Кольцевое меню: Это главный инструмент взаимодействия с миром *Neverwinter Nights*. Щелчок правой кнопкой мыши по объекту вызывает кольцевое меню для данного объекта.

Спасбросок по реакции: Чем выше его показатели, тем выше для вас вероятность уклониться от «Огненного шара» или смертоносного дыхания дракона. К спасброскам на реакцию добавляется модификатор ловкости.

Раунд: Шесть секунд игрового времени.

Спасбросок: Определяет уровень сопротивления существ разным типам атак и эффектов. Если спасбросок прошел успешно, количество повреждений сокращается.

Умение: Это отдельные области практических знаний.

Проверка умения: проверка умения проводится, когда персонаж пытается применить одно из своих умений. Проверка умения зависит от разряда умения, и РС задачи.

Очки умений: Эти пункты даются при создании персонажа и повышении уровня, и позволяют персонажу повышать разряды умений.

Разряд умения: Определяет уровень владения определенным умением персонажа. Чем выше разряд умения, тем выше вероятность, что персонаж успешно пройдет его проверку.

Взаимодействующие умения: Некоторые умения особенно хорошо работают вместе. 5 или более разрядов в одном из таких умений дают улучшение взаимодействия +2 при использовании другого умения. Умения с улучшениями взаимодействия указаны в описаниях умений.

Превращения: Эти заклинания меняют объект применения, совсем незначительно или очень сильно.

Ход: 10 раундов, или 60 секунд игрового времени.

Проверка без подготовки: некоторые умения позволяют персонажу производить проверки умения при разряде умения 0.

Спасбросок по воле: эти спасброски определяют вашу способность противостоять мысленному воздействию и подчинению, а также многим магическим эффектам. К спасброскам на волю добавляется модификатор мудрости.

ПО: Пункты опыта.

Титры

BioWare

Cor Core Game Design e Game Design
Trent Oster Marc Holmes
Scott Greig Don Moar
Mark Brockington Brent Knowles
James Ohlen Rob Bartel
Tobyn Manthorpe

Анимация

ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР

Enrique Deo Perez

ИГРОВАЯ АНИМАЦИЯ

Carman Cheung Tony de Waal
Steve Gilmour Chris Hale
Mark How Rick Li
John Santos Larry Stevens
Henrik Vasquez

Художники

ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК

Marc Holmes

ВЕДУЩИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ ХУДОЖНИК

Tobyn Manthorpe

ХУДОЖНИКИ ПРОТОТИПОВ

Marc Holmes Casey Hudson
Lindsay Jorgensen Tobyn Manthorpe
Trent Oster Tony de Waal

ХУДОЖНИКИ ЭФФЕКТОВ

Alex Scott

ХУДОЖНИКИ 2D

Mike Grills Marc Holmes
Sung Kim Mike Leonard
Sean Smailes Rob Sugama
Derek Watts Jono Lee

ХУДОЖНИКИ 3D

nolan Cunningham Lindsay Jorgensen
Arnel LaБарда Jono Lee
Kalvin Lyle Chris Mann
Tobyn Manthorpe Alex Rodrique
Trent Oster Mike Grills

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ХУДОЖНИКИ

Mike Sass Todd Grenier
Mike Leonard Sung Kim
Marc Holmes

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХУДОЖНИКИ

Ryan Blanchard Kelly Goodine
Matthew Goldman Todd Grenier
Yunkyung Kim Sherridon Routley
Elben Schafers Jason Spykerman
Cass Scott

ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК (BIOWARE)

David Hibbeln

ДИРЕКТОР ПО РЕКЛАМНЫМ ИЗОБРАЖЕНИЯМ (BIOWARE)

Michael Sass

ДИРЕКТОР ПО КОНЦЕПТУАЛЬНЫМ ИЗОБРАЖЕНИЯМ (BIOWARE)

John Gallagher

Звук

ЗВУКОРЕЖИССЕР

Alan Miranda

РАЗРАБОТКА И МОНТАЖ ЗВУКА

David Chan John Henke

МУЗЫКА

Music composed and performed by Jeremy Soule

www.jeremysoule.com

Music production services provided by Artistry Entertainment

СПЕЦЭФФЕКТЫ

РАЗРАБОТКА ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ

Frank Bry/Creative Sound Design

Paul Gorman / Duff Studios

Видео

ПОСТАНОВЩИК

David Hibbeln

ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК

Sherridon Routley

ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК МОДЕЛЕЙ ПЕРСОНАЖЕЙ

Christopher Mann

МОДЕЛИ

Ryan Blanchard Nolan Cunningham
Todd Grenier Jono Lee
Sherridon Routley Mike Spalding

ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР

Tony de Waal

АНИМАЦИЯ

Carman Cheung Chris Hale
Mark How Rick Li
Enrique Deo Perez John Santos
Larry Stevens Henrik Vasquez
Ryan Blanchard

ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР ЭФФЕКТОВ

Ryan Blanchard

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Tony de Waal Christopher Mann
Sherridon Routley

МОНТАЖ

Sherridon Routley

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХУДОЖНИКИ

Todd Grenier Mike Sass

Разработка

ВЕДУЩИЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Brent Knowles James Ohlen

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

Rob Bartel Dave Gaider
Drew Karpyshyn Luke Kristjanson
Kevin Martens Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk

СКРИПТЫ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ВХОДЫ

Andrew 'Colonel Bob' Nobbs John Winski

СИСТЕМНАЯ РАЗРАБОТКА

Preston Watamaniuk Rob Bartel

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА:

Mike Geist Cori May
Bob McCabe Dan Whiteside

РУКОВОДСТВО

Brent Knowles Trent Oster
Preston Watamaniuk Bob McCabe
Luke Kristjanson Jim Bishop
Keith Soleski

Производство

ДИРЕКТОР ПРОЕКТА / РЕЖИССЕР
Trent Oster

ПОМОЩНИК РЕЖИССЕРА

Alan Miranda

СЕРИЙНЫЙ ПРОДЮСЕР

Keith Soleski

СОИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОДЮСЕРЫ/АДМИНИСТРАТОРЫ BIOWARE

Ray Muzyka Greg Zeschuk

Программирование

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ
Scott Greig

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ ИНСТРУМЕНТАРИЯ

Don Moar

ВЕДУЩИЙ НАУЧНЫЙ СОТРУДНИК

Mark Brockington

АССИСТЕНТ ВЕДУЩЕГО ПРОГРАММИСТА

Don Yakielashek

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Howard Chung Mike Devine
Brenon Holmes Noel Borstad
Paul Roffel Sophia Smith
Rob Boyd Ross Gardner
Dan Morris Mark Darrah

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ГРАФИКИ

Graphics Lead
Jason Knipe
Graphics Programming
John Bible Peter Woytiuk

ОРИГИНАЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА

Stan Melax

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТАРИЯ

Pat Chan Sydney Tang
Neil Flynn Darren Wong
Chris Christou Owen Borstad
Aaryn Flynn Marc Audy

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Justin Smith Charles “Chuckles” Randall
Rob Babiak David Falkner
Ryan Hoyle
Public Relations Public Relations
Brad Grier Teresa Cotesta
Tom Ohle

КОМАНДЫ ИНТЕРНЕТ ПОДДЕРЖКИ И ПОДДЕРЖКИ СООБЩЕСТВА

КОМАНДА ПОДДЕРЖКИ СООБЩЕСТВА

Помощник продюсера
Derek French
Общественный менеджер
Jay Watamaniuk
Специалист по работе с клиентами
Dave McGruther
Программисты
Craig Welburn Andrew Gardner

КОМАНДА ИНТЕРНЕТ-ПОДДЕРЖКИ

Web-разработчики
Robin Mayne Duleера “Dups” Wijayawardhana
Web-художник
Todd Grenier

Группа контроля качества

РУКОВОДИТЕЛЬ ГРУППЫ КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА

Nathan Frederick

ГРУППА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА

Bob McCabe Chris Priestly
Derrick Collins Jonathan Epp
Karl Schreiner Kevin Booth
Scott Horner Scott Langevin
Stanley Woo
Special Thanks Special Thanks

ПОДДЕРЖКА BIOWARE

Jim Bishop for text editing
Raymond Prach for data entry

АДМИНИСТРИРОВАНИЕ

Richard Iwaniuk Mark Kluchky
Theresa Baxter Agnes Kokot Goldman
Jo-Marie Langkow Juliette Irish

СИСТЕМНЫЕ АДМИНИСТРАТОРЫ

Chris Zeschuk Craig Miller
Nils Kuhnert Julian Karst
Brett Tollefson Dave Hamel

Infogrames

ПРОИЗВОДСТВО

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ СТУДИИ

Jean-Philippe Agati

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ГРУППЫ РАЗРАБОТКИ ПРОДУКТА

Steve Ackrich

ПРОДЮСЕР

Todd Hartwig

Marketing Marketing

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ МАРКЕТИНГА ПРОДУКТА

Steve Allison

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ

Jean Raymond

БРЭНД-МЕНЕДЖЕР

Mike Webster

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Laddie Ervin

СВЯЗЬ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ

PR Менеджер

Matt Frary

PR Специалист

Wiebke Vallentin

ДОКУМЕНТАЦИЯ

Директор редакторской и информационной службы

Liz Mackney

Менеджер издания

W.D. Robinson

Дизайн руководства

Bruce Harlick

СЛУЖБЫ МАРКЕТИНГА

Главный художник-постановщик

David Gaines

Директор творческого отдела

Steve Martin

Технические службы

Главный менеджер технических служб

Luis Rivas

Технический специалист

Ken Edwards

СОВМЕСТИМОСТЬ

Диспетчер лаборатории совместимости

Dave “Blonde” Strang

Руководители отдела совместимости

Geoffrey Smith

Jason Cordero

Аналитики совместимости

Chris McQuinn

Burke McQuinn

Enoch Ornstead

Randy Buchholz

Служба контроля качества

Директор службы контроля качества

Michael Craighead

Руководство сертифицированием

Kevin Jamieson

Lead Testers

Mike Romatelli, Dan Frisoli

Тестеры

Gregory Amato, John An, Tom Andrade, Scott Bigwood, Matthew Bragg, Mark Brand, Tim Burpee, Tony Calabresi, Brett Casta, Sagi Cezana, Sarah Cherlin, Donald T. Clay, Marshall Clevesy, Jason “Ironman” Cordero, William Deets, Wilfredo Dimas, Mason Dixon, Kenneth Donato, Paul Duke, Jason Fitzgerald, Mark FlorentiNo, Joe Fried, Lee Frohman, Robb Gagne, Daniel Garcia, Bobby Gilkerson, Karen Gledhill, Don Gorday III, D’Artagnan Greene, Shawn He, Richard Higbee, Helen Hinchcliffe, Joe Howard, Mark Huggins, Roy Husson, Miguel Jauregui, Erik Jeffrey, Jen Kaczor, Mike Krapovicky, Nick Lazzara, Andrew Lemat, Jeff Loney, Arthur Long, Becky Madore, Michael Maggard, Erik Maramaldi, Clif McClure, Christopher McPhail, Lenny Montone, Mike Murphy, Matt Pantaleoni, Tad Pantaleoni, Brett Penkul, Jason Pope, Chris Reimer, Cherilyn “Bunnies” Rocha, Ron Rodriguez, Tanya Royer, Brian Scott, Tobias Seltsam, P. Tserin SodbiNow, Jared Sorensen, Dave “Red” Strang, Josh Strom, Kingsley C. Sur, Paul Swedis, Brian Swedis, Joe Taylor, Jeffery Tolleson, Ted “The Undead” Tomasko, FrПомощь Toribio, Fernando Valderrama, Carl Vogel, Mike Walkingstick, Alden Wong

Лицензирование

Директор, New Business Development

Tim Campbell

Маркетинг и коммуникации Online
Исполнительный продюсер
Jon Nelson
Главный продюсер
Kyle Peschel
Продюсер
Jean-Christophe Bornaghi
Главный Web-разработчик
Micah Jackson
Главный Web-программист
Gerald Burns

Black Isle/Interplay (Первоначальный издатель)

Feargus Urquhart Ken Rosman
Dan Kingdom Reg Arnedo
Lisa Bucek
Озвучение
Продюсер озвучения
Bill Black, Big Fat Kitty LLC
Директор озвучания
Doug Stone
Dorig Stone Enterprises, Inc.
Звукооператор озвучения
Al Johnson
Additional Direction
Charles de Vries
ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ
РАЗРАБОТКА ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ
Frank Bey / Creative Sound Design
Paul Gorman / Duff Studios

Юридическая информация

END-USER LICENSE AGREEMENT

This game is licensed to you under the terms and conditions of the End-user License appearing in the installation sequence and in the README file. By installing this game you acknowledge that you have read the End-user License, you understand it, and you agree to be bound by its terms.

COPYRIGHT

Neverwinter Nights is based on an original game design by Trent Oster (BioWare), Ray Muzyka (BioWare), Greg Zeschuk (BioWare) and Feargus Urquhart (Black Isle/Interplay) NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Infogrames, Inc., New York, NY. Portions © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Волшебники of the Coast logo are trademarks owned by Волшебники of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000/XP are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners.