

DUNGEONS & DRAGONS

Быстрый старт для игроков **D&D Next**

КУРС МОЛОДОГО ИГРОКА



АВТОР: СЕРГЕЙ ТЕН

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ БЛОГА

[DOING IT RIGHT](#)

Создание персонажа

1. Выбери свой Класс – сочетание профессии, навыков и

- **Warrior – Воин** – боец ближнего боя, не носит брони, способен выдержать много урона и впадать в боевую ярость.
- **Bard - Бард** – социальный класс, усиливает других персонажей, владеет магией иллюзий и обмана, обладает множеством знаний и умений.
- **Cleric - Клирик** – последователь определенного божества. Хорошо защищен, усиливает и лечит других персонажей божественной магией или уничтожает ей врагов.
- **Druid - Друид** – владеет силами природы, с помощью которых он ослабляет врагов. Умеет превращаться в животных.
- **Fighter – Воин** – многопрофильный боец. Может драться любым оружием, в зависимости от избранного стиля боя. Умеет носить любую броню.
- **Monk – Монах** – боец ближнего боя. Не носит брони, но владеет внутренней энергией Ки. Получает бонусы, когда дерется голыми руками.
- **Paladin – Паладин** – воин, поклявшийся сражаться со злом. Хорошо бронирован, лечит и усиливает других персонажей божественной магией.
- **Ranger – Рейнджер** – следопыт и охотник. Стреляет из лука, умеет выживать в дикой природе, читать следы и владеет ограниченной природной магией.
- **Rogue – Вор** – умеет воровать и обезвреживать ловушки. Скрытный и ловкий, обладает множеством умений и наносит дополнительный урон атаками из скрытности.
- **Sorcerer – Колдун** – обладает внутренней магией с рождения. Владеет разрушительными заклинаниями, которыми уничтожает врагов.
- **Warlock – Чернокнижник** – заключает пакт со сверхъестественным существом в обмен на магическую силу. Проклинает, очаровывает и ослабляет врагов.
- **Wizard – Волшебник** – маг широкого профиля, владеющий самым обширным спектром заклинаний и магических знаний.

Характеристики и Навыки (физические)

Abilities - Характеристики – основные «природные данные» вашего персонажа.

Skills - Навыки – те знания и умения, которым персонаж обучился.

- **Strength – «Стренджа» – Сила** – грубая физическая сила.
 - **Athletics – Атлетика** – плавание, прыжки и лазание.
- **Dexterity – «Декса» – Ловкость** – ловкость и координация движений.
 - **Acrobatics – Акробатика** – сделать сальто, удержать баланс на веревке итд.
 - **Sleight of Hand – Ловкость рук** – воровство, фокусы итд.
 - **Stealth – Скрытность** – прокрасться тихо и незаметно.
- **Constitution – «Конста» – Телосложение** – выносливость и стойкость.

Характеристики и Навыки (ментальные)

- **Intelligence – «Инта» – Интеллект** – логика, эрудиция, память
 - *Arcana – Аркана* – знание магических формул и принципов, умение определять тип заклинаний и школу магии.
 - *History – История* – знание истории игрового мира, древних языков, знаний итд.
 - *Investigation – Расследование* – поиск улик и связывание их воедино.
 - *Nature – Природа* – знание географии, растений и животных игрового мира, погоды и природных явлений.
 - *Religion – Религия* – знание религий, пантеонов богов, обрядов и духовных традиций.
- **Wisdom – «Визда» – Мудрость** – восприятие и умение сохранять спокойствие.
 - *Animal Handling – Обращение с животными* – уход, дрессировка, контроль.
 - *Insight - Проницательность* – умение чувствовать ложь и настроение, читать язык тела.
 - *Medicine – Медицина* – умение лечить раны немагическими методами, уход за ранеными.
 - *Perception – Восприятие* – зрение, слух, поиск ловушек.
 - *Survival – Выживание* – умение выживать в дикой природе, охотиться, читать следы.
- **Charisma – Харизма** – сила духа и умение влиять на других людей.
 - *Deception – Обман* – умение лгать.
 - *Intimidation – Запугивание* – умение запугивать и угрожать.
 - *Performance – Выступление* – умение развлекать публику – танцы, пение, игра на музыкальном инструменте.
 - *Persuasion – Убеждение* – умение убеждать.

Создание персонажа

2. Выбери свою Расу

- **Dwarf – Дворфы** – низкорослые, но сильные, коренастые и стойкие обитатели подгорных королевств. Получают +2 к значению Телосложения.
 - **Подвиды: Hill dwarf – Холмовые дворфы** – дополнительно получают +1 к значению Мудрости. *Хороши как Клирики.*
 - **Mountain dwarf – Горные дворфы** – дополнительно получают +2 к значению Силы. *Хороши как Воины и Варвары.*
- **Elf – Эльфы** - изящные и ловкие обитатели лесов. Получают +2 к значению Ловкости.
 - **Подвиды: High elf – Высшие эльфы** – дополнительно получают +1 к значению Интеллекта. *Хороши как Волшебники.*
 - **Wood Elf – Лесные эльфы** – дополнительно получают +1 к значению Мудрости. *Хороши как Рейнджеры и Друиды.*
 - **Drow – Темные эльфы** – дополнительно получают +1 к значению Харизмы. *Хороши как Чародеи и Чернокнижники.*
- **Halfling – Полурослики** – маленькие, ловкие и смелые обитатели степей. Получают +2 к значению Ловкости.
 - **Подвиды: Lightfoot – Легконогие** – дополнительно получают +1 к значению Харизмы. *Хороши как Воры и Барды.*
 - **Stout – Стойкие** – дополнительно получают +1 к значению Телосложения. *Хороши как Воины, Монахи и Рейнджеры.*
- **Human – Люди** – изобретательные, многочисленные и предприимчивые. Люди получают +1 ко всем **Характеристикам**, +2 тренированных Навыка, а также +1 тренированный Спасбросок на выбор. *Люди хороши в любом Классе.*
- **Dragonborn – Драконорожденные** – сильные и харизматичные человекоподобные потомки драконов. Получают +2 к значению силы и +1 к значению Харизмы. *Хороши как Чародеи, Чернокнижники, Паладины и Воины.*

Создание персонажа

2. Выбери свою Расу –

- **продолжение.** **Гномы** – маленькие, добродушные и изобретательные обитатели лесов и гор. Получают +2 к значению Интеллекта.
 - **Подвиды: Forest Gnome – Лесные гномы** – дополнительно получают +1 к значению Ловкости. *Хороши как Рейнджеры.*
 - **Rock Gnome – Каменные гномы** – дополнительно получают +1 к значению Телосложения. *Хороши как Волшебники.*
- **Half-Elf – Полуэльфы** – потомки людей и эльфов, взявшие лучшее от двух рас. Получают +2 к значению Харизмы и +1 к значениям двух Характеристик на выбор. *Полуэльфы хороши как Барды, Колдуны, Чернокнижники и Паладины.*
- **Half-Orc – Полуорки** – яростные и сильные потомки людей и орков. Получают +2 к значению Силы и +1 к значению Телосложения. *Полуорки хороши как Варвары и Воины.*
- **Tiefling – Тифлинги** – полудемоны, потомки людей, которые заключили кровный пакт с демоном. Искусные и хитрые, тифлинги всегда ищут путь, чтобы преодолеть недоверие других рас. Или чтобы укрепить его. Получают +1 к значению Интеллекта и +2 к значению Харизмы. *Хороши как Колдуны, Чернокнижники, Волшебники и Барды.*

Как вычислить Ability Modifier - Модификатор Характеристики

Значение	Мод.
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3

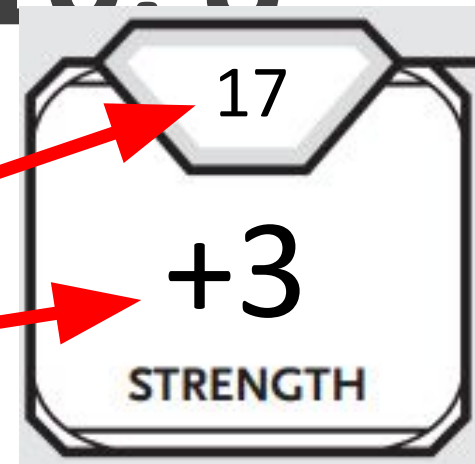
Модификатор – числовое выражение Характеристики.

Чем он выше – тем лучше развита у персонажа данная Характеристика.

Со старта у тебя есть **шесть Характеристики** и стандартный набор на распределение между ними.

15, 14, 13, 12, 10, 8

- Распредели набор между своими Характеристиками;
- Прибавь бонусы от **Расы персонажа**;
- Запиши **сумму – Значение Характеристики** вот сюда.
- Вычисли **Модификатор** по таблице и запиши его вот сюда.



Создание персонажа

3. Определи остальные параметры – указаны в описании твоего

Класса.

- **Класс** – в Навыках – из списка доступных на выбор.
- **Тренировка в Saving Throws – Спасбросках** – указана в описании Класса.
- **Количество Очков Здоровья** – указано в описании Класса.
- **Proficiency Bonus – Бонус умения** – зависит от Уровня персонажа.
- **Умение пользоваться экипировкой – Броня, Оружие и остальное** – указано в описании Класса.
- **Наличие экипировки – Броня, Оружие и остальное** – из списка доступных на выбор для твоего Класса.
- **Дополнительные способности** - указаны в описании Класса.
- **Выбери заклинания из списка доступных для твоего класса** – если персонаж умеет колдовать.
- **Боевые характеристики** – AC, Initiative, Speed - будет описано дальше.

Proficiency Bonus – Бонус умения – общий параметр, отображающий компетентность персонажа в тех сферах, в которых он тренирован. **Зависит от уровня персонажа (см. таблицу). Прибавляется к:**

- Атакам оружием, которым персонаж умеет сражаться,
- Атакам заклинаниями,
- Навыкам, в которых персонаж тренирован,
- Использованию Инструментов, которыми персонаж умеет пользоваться,
- Спасброскам, в которых персонаж тренирован,

Уровень	Бонус	Уровень	Бонус
1-4	+2	13-16	+5
5-8	+3	17-20	+6
9-12	+4		

Полное описание создания персонажа можно найти в **Player's Handbook – Руководстве Игрока** на стр. 11-15

Знание языков – определяется Расой, Классом и Предысторией

Создание персонажа

4. Создай Background - Предысторию своего персонажа.

Предыстория – определенные жизненные события, которые пережил твой персонаж. Они определяют его как личность.

Виды Предысторий: **Acolyte** (Послушник храма), **Charlatan** (Шарлатан), **Criminal** (Преступник), **Entertainer** (Артист), **Folk Hero** (Народный герой), **Guild Artisan** (Ремесленник гильдии), **Hermit** (Отшельник), **Noble** (Аристократ), **Outlander** (Дикарь-чужестранец), **Sage** (Мудрец-книжник), **Sailor** (Моряк), **Soldier** (Солдат), **Urchin** (Уличный сирота).

Предыстория определяет:

- **Personality Trait** – яркую особенность личности.
- **Ideal** – главный жизненный идеал персонажа.
- **Bond** – зацепку – определенный факт или событие из жизни персонажа, которое может появиться в игре.
- **Flaw** – недостаток персонажа, который мешает ему жить.

Также Предыстория дает персонажу **Особенность**, умение пользоваться определёнными **Инструментами** и **тренировку в Навыках**.

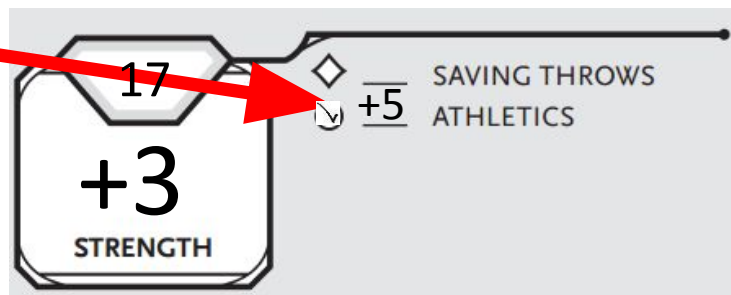
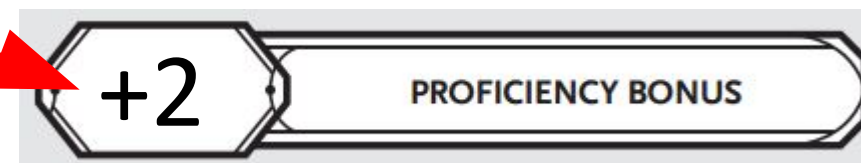
За качественный отыгрыш Предыстории персонаж может получить от ГМа **Inspiration – Вдохновение**, которое можно потратить, чтобы дать себе **Advantage - Преимущество** на любой бросок **Атаки, Навыка** или **Спасброска**.

Как вычислить Модификатор Навыка?

Модификатор Навыка – числовое выражение Навыка. Чем он выше – тем лучше.

Все Навыки напрямую зависят от Характеристики.

- Возьми **Модификатор Характеристики**;
- Прибавь **Proficiency Bonus**, если персонаж тренирован в данном Навыке (это определяется твоим **Классом** и **Предысторией**), если нет – пропусти этот шаг;
- Запиши **сумму** вот сюда.



Если персонаж тренирован в данном Навыке – отметь его галочкой.

Tools - Инструменты

Некоторые задачи можно решить только с помощью Инструментов.

Персонаж может применять только те инструменты, которыми он умеет пользоваться (имеет Proficiency). Это определяется Классом и Предысторией персонажа.

Инструменты:

- **Artisan's Tools – Инструменты ремесленника** – позволяют создавать определенные предметы. Бывают многих видов, в зависимости от сферы производства.
- **Disguise Kit – Набор для маскировки** – позволяет косметически изменить внешность.
- **Forgery Kit – Набор для подделки документов.**
- **Gaming Set – Набор для азартных игр.** Бывают многих видов, в зависимости от игры.
- **Musical Instrument – Музыкальный инструмент.**
- **Navigator's Tools – Инструменты для навигации в море.**
- **Poisoner's Kit – Набор для создания ядов.**
- **Thieves' Tools – Набор вора** – позволяет взламывать замки и обезвреживать ловушки.

Как применить Навык (сделать чек)?

«Сделай чек на...»



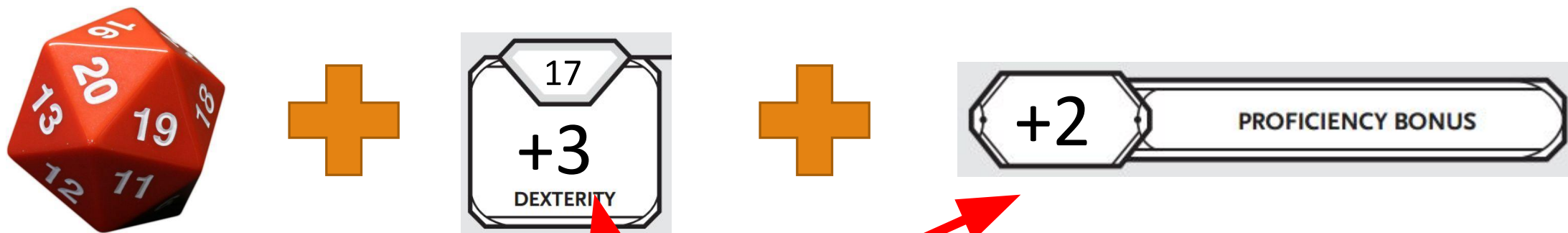
- Брось двадцатигранный кубик (d20);
- Прибавь Модификатор Навыка;
- Скажи ГМу сумму.

Если она **выше или равна сложности** (ее ставит ГМ, в зависимости от ситуации) – у тебя получилось. Применение Навыка удачно. Если **ниже** – нет.

Импровизируй, не бойся нестандартных решений. Все в твоих руках.

Как применить Инструменты?

«Сделай чек на использование Инструментов»



- Брось двадцатигранный кубик (d20);
- Прибавь **Модификатор** подходящей **Характеристики** (тебе скажет ГМ);
- Прибавь твой **Proficiency Bonus**.
- Скажи ГМу **сумму**.

Если она **выше или равна сложности** (ее ставит ГМ, в зависимости от ситуации) – у тебя получилось. Применение Инструментов удачно. Если **ниже** – нет.

Advantage/Disadvantage Преимущество/Помеха

В определенных игровых ситуациях персонаж может получить на проверку Навыка, Спасброска или атаки **Advantage - Преимущество** (если ситуация для него выгодна) или **Disadvantage - Помеху** (если ситуация невыгодна).

Advantage – Преимущество –
бросаешь два кубика d20 и выбираешь лучший.



Disadvantage – Помеха –
бросаешь два кубика d20 и выбираешь худший.

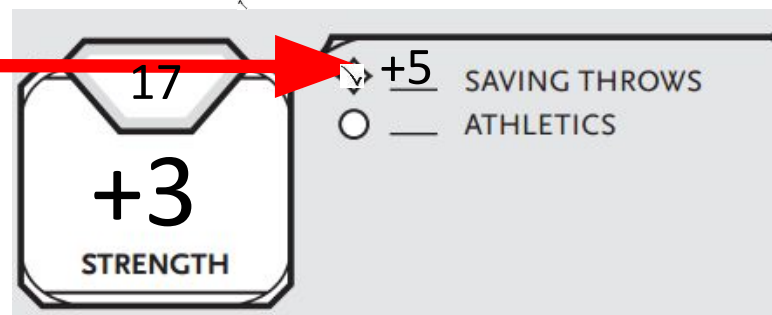
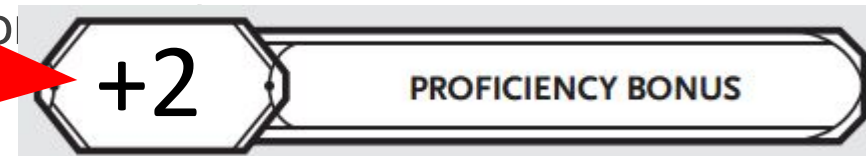


Saving Throws - Спасброски

Когда персонаж подвергается определенным опасностям, заклинаниям и негативным эффектам, у него есть право на Спасбросок, чтобы уменьшить эффект или избежать его полностью.

Спасброски бывают шести видов – по одному на каждую Характеристику и отвечают каждый за свою сферу защиты, зависимо от Характеристики (например, *Спа Телосложения отвечает за то, подействовал на персонажа яд или нет*).

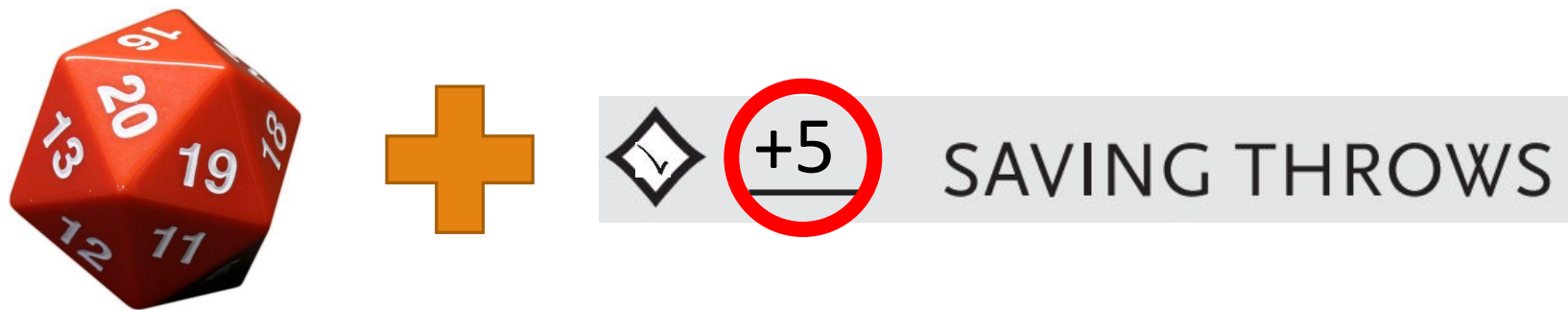
- Возьми **Модификатор Характеристики**;
- Прибавь **Proficiency Bonus**, если персонаж тренирован в данной характеристике (это определяется твоим **Классом**), если нет – пропусти этот шаг;
- Запиши **сумму** вот сюда.



Если персонаж тренирован в данном спасброске – отметь его галочкой.

Как сделать Спасбросок?

«Сделай Спасбросок на...»



- Брось кубик d20;
- Прибавь **Модификатор Спасброска соответствующей Характеристики** (тебе скажет ГМ);
- Скажи ГМу **сумму**.

Если она **выше или равна сложности эффекта** (ее ставит ГМ в зависимости от эффекта) – у тебя получилось. Спасбросок успешен. Если **ниже** – нет.

-Некоторые эффекты на успешном спасброске отменяются полностью, некоторые просто ослабляются.

Боевые Характеристики

AC – Armor Class – Класс брони

Определяет насколько тяжело попасть по персонажу в бою.

На него влияют: броня, Модификатор Ловкости и наличие щита.



Initiative – Инициатива

Определяет насколько рано персонаж ходит в бою.

Равна Модификатору Ловкости.

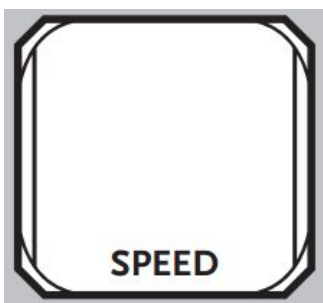


Speed – Скорость

Определяет насколько далеко персонаж может походить за 1

Передвижение в бою.

На него влияют: Раса и Класс персонажа.

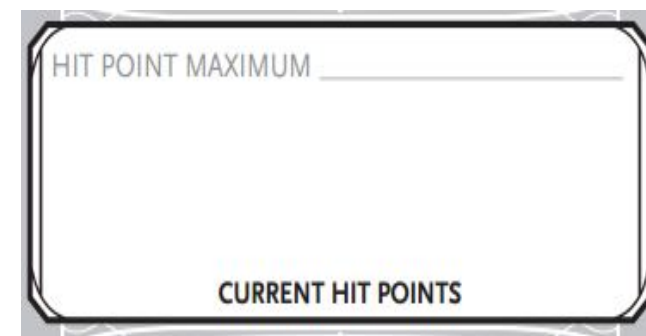


Hit Points – Очки

Здоровья – «Хиты»

Определяет сколько урона может выдержать персонаж в бою. Пока есть хотя бы 1 – персонаж может сражаться.

На них влияют: Класс персонажа, Модификатор Телосложения, Раса.



Атаки

Melee Attacks - Атаки ближнего боя

Модификатор атаки = Модификатор Силы + Proficiency Bonus (если персонаж умеет владеть данным оружием)

Урон = Урон оружия + Модификатор Силы

ИЛИ

Модификатор Ловкости + Proficiency Bonus (если персонаж умеет владеть данным оружием) – если оружие имеет свойство *finesse (изящное)*.

Урон = Урон оружия + Модификатор Ловкости

Ranged Attacks - Атаки дальнего боя

Модификатор атаки = Модификатор Ловкости + Proficiency Bonus (если персонаж умеет владеть данным оружием)

Урон = Урон оружия + Модификатор Ловкости

ИЛИ

Модификатор Силы + Proficiency Bonus (если персонаж умеет владеть данным оружием) – если оружие имеет свойство *thrown (метательное)*.

Урон = Урон оружия + Модификатор Силы

Spell Attacks - Атаки заклинаниями

Модификатор атаки = Модификатор Характеристики, от которой персонаж творит заклинания (*указана в описании Класса*) + Proficiency Bonus

Урон – указано в описании заклинания.

Некоторые заклинания не требуют попадания, но позволяют противнику сделать **Спасбросок**.

Сложность Спасброска = 8 + Proficiency Bonus + Модификатор Характеристики, от которой персонаж творит заклинания.

Записываются атаки

ВОТ ТАК

	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
Короткий меч	+5	1d6+3 piercing
Длинный лук	+5	1d8+3 piercing
Кинжал	+5	1d4+3 piercing

Как попасть по врагу?

«Я атакую!»



Длинный лук

+5

1d8+3 piercing

- Брось кубик d20;
- Прибавь Модификатор атаки;
- Скажи ГМу **сумму**.

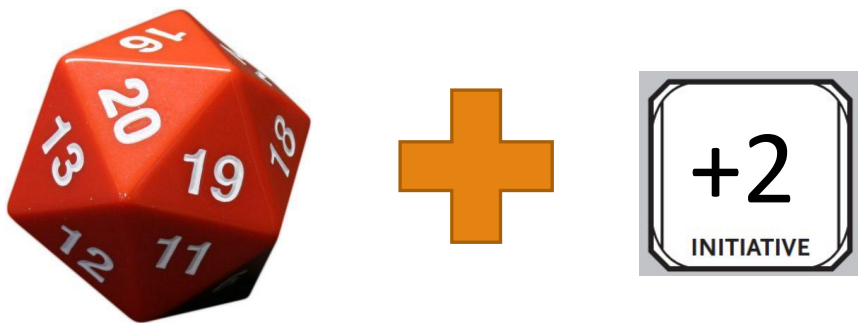
Если она **выше или равна АС врага** – у тебя получилось. Нанеси урон. Если **ниже** – промах!

1 на кубике – всегда промах.

20 на кубике – всегда критическое попадание – удвой количество **всех** кубиков урона.

Как определить порядок хода в бою?

«Бросайте инициативу...»



- Брось кубик d20;
- Прибавь Модификатор Инициативы;
- Скажи ГМу **сумму**.

Чем выше **сумма**, тем раньше действует персонаж. Все участники боя ходят в порядке Инициативы.

Если сумма у двух участников боя одинакова – раньше ходит тот, у кого **значение Ловкости** выше.

Персонажи могут по своей воле понижать инициативу.

бою

У каждого персонажа в каждом раунде есть:

- **Move - Передвижение** – персонаж может передвинуться на расстояние до своей скорости. *Передвижение можно дробить между действиями.*
- **Action – Действие** - см. справа.
- **Bonus Action – Бонусное действие** – выпить зелье, ударить оружием во второй руке, сотворить некоторые заклинания итд.
- **Reaction – Реакция** - дать Атаку по Возможности (Opportunity Attack), совершить **Ready Action - Заготовленное Действие.**

Action – Действие – одно из:

- Совершить Атаку
- Сотворить Заклинание
- Сделать второе Передвижение
- Disengage – Уход - избежать всех Атак по возможности в данном раунде.
- Dodge – Уклонение – все враги в данном раунде получают Disadvantage на атаки по персонажу.
- Ready – Заготовить Действие до определенного события.
- Help – Помощь другому персонажу – дать ему Advantage на атаку или чек.
- Hide – Спрятаться.
- Search – Найти что-либо.
- Использовать Объект.

Помимо этого персонаж может одно из:

- Поднять объект с пола.
- Достать/спрятать оружие.
- Передать вещь другому персонажу.
- Нажать на рычаг.
- Перезарядить арбалет.
- Открыть/закрыть незапертую дверь.
- Одеть/снять кольцо.
- Прочие мелкие действия (спрашивай у ГМа).

Особые атаки

Grapple - Борьба

Персонаж может схватить другого персонажа, *если тот не больше его по размеру на две категории и выше*, совершив удачную проверку **Атлетики** против **Атлетики** или **Акробатики** (по выбору) противника.

- При успехе, противник считается **grappled (захваченным)**.
- Чтобы выбраться из захвата, нужно потратить **Action – Действие** и совершить удачную проверку **Атлетики** или **Акробатики** (по выбору) против **Атлетики** противника.

Two-weapon fighting – атака двумя оружиями.

Персонаж может держать по оружию в каждой руке, при условии что оба оружия имеют свойство **light (легкое)**.

- Чтобы атаковать оружием во второй руке нужно потратить **Bonus Action (Бонусное Действие)**.
- Модификатор Характеристики **не добавляется к урону** второй атакой.

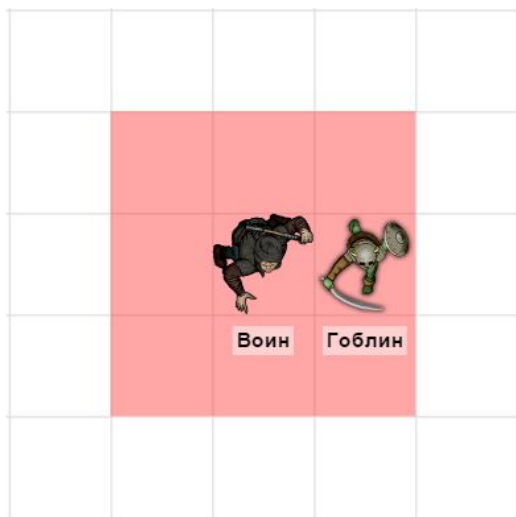
Shove - Толчок

Персонаж может толкнуть другого персонажа, *если тот не больше его по размеру на две категории и выше*, совершив удачную проверку **Атлетики** против **Атлетики** или **Акробатики** (по выбору) противника.

- При успехе, противник отталкивается на 5 футов или падает **prone (плашмя)**.
- **Вставание с пола** стоит **15 футов** Передвижения.

Особые правила по атакам

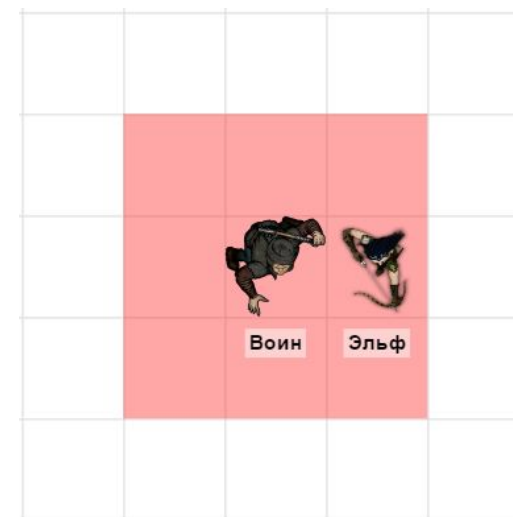
Opportunity Attack – Атака по возможности
Персонаж имеет право потратить Реакцию, чтобы совершить атаку в ближнем бою, когда враг выходит из его зоны поражения без маневра **Disengage (Уход)**.



Если Гоблин выйдет из красной зоны, Воин может дать ему бесплатную атаку.

Стрельба в ближнем бою

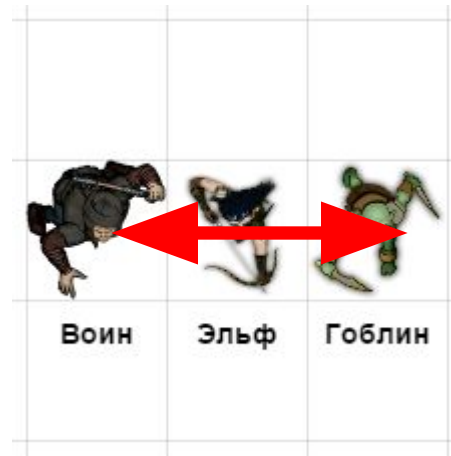
Стрелки получают **Disadvantage** на все атаки дальнего боя, пока находятся в зоне поражения персонажей с оружием ближнего боя.



Пока Эльф в красной зоне, он получает **Disadvantage** на стрельбу.

Flanking - Окружение

Определенные тактические позиции на боевой карте могут дать персонажам **Преимущество на атаки ближнего боя**. Такая позиция называется **Окружением**. Оно достигается когда два союзных существа стоят на двух противоположных клетках относительно их противника (по вертикали, горизонтали или диагонали).

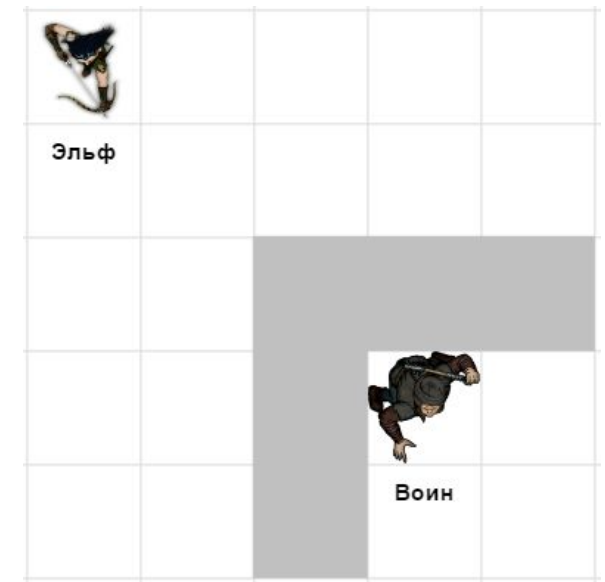


Воин и Гоблин стоят на противоположных сторонах относительно Эльфа. Они оба получают Преимущество на атаки ближнего боя по Эльфу (при условии, что они союзники).

Каждая клетка на боевом поле = 5 футов (1.5 метра)

Cover - Укрытие

Растительность, стены, объекты и другие персонажи дают персонажам **Cover** -



Воин за колонной имеет от Эльфа $\frac{1}{2}$ **Укрытие**, что дает ему

+2 АС и **+2** на спасброски

Повдкости от Эльфа.
Каждая клетка на боевом поле = 5 футов (1.5 метра)

Воин в густых кустах имеет от Эльфа $\frac{3}{4}$ **Укрытие**, что дает ему

+5 АС и **+5** на спасброски

Повдкости от Эльфа.

Эльф не видит Воина за высокой стеной. Воин имеет **Полное Укрытие (Total Cover)**.

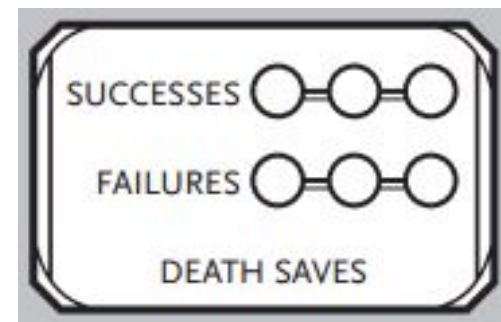
Эльф не может атаковать Воина.

Урон и смерть

Каждая успешная атака снимает персонажу **Hit Points – Очки Здоровья** или «хиты».

Когда у персонажа хиты падают до 0 – он падает без сознания и начинает умирать. Каждый раунд в свой ход он бросает на умирание.

«Бросай на умирание»



- Брось кубик d20;
- Выпало **10 или больше** – запиши **Success (Успех)**. Выпало **меньше** – запиши **Failure (Неудачу)**. Выпало **20** – запиши **два Успеха**. Выпало **1** – запиши **две Неудачи**.

Три Успеха – персонаж стабилизирован и больше не умирает, но без сознания. **Три Неудачи** – персонаж умер.

Получение любого урона, пока персонаж умирает, добавляет **одну Неудачу**. Любое магическое лечение **немедленно приводит персонажа в чувство** и обнуляет счетчик. Единовременное получение урона, который **равен или превышает** максимум Очков Здоровья персонажа, пока тот умирает, **убивает его мгновенно**.

Стабилизировать умирающего можно чеком **Medicine (Медицины)** со сложностью **10**.

Лечение и отдых

В бою персонажи могут получать лечение от **Healing Potions (Зелий Лечения)**, лечащих заклинаний и эффектов.

Вне боя персонажи также могут использовать свои **Hit Dice (Кубики Хитов)**.

- Для того, чтобы их использовать, персонаж должен провести **Short Rest (Короткий Отдых)** – 1 час игрового времени.
- Он может потратить Кубики Хитов из своего запаса. Их запас **равен уровню персонажа**.
- Размер Кубика Хитов зависит от **Класса**. К броску **каждого** Кубика Хитов прибавляется **Модификатор Телосложения**.

Персонаж восстанавливает столько Очков Здоровья, **сколько выпало у него на Кубиках Хитов** (прибавляя Модификатор Телосложения).

Long Rest (Длинный Отдых) – 8 часов игрового времени. Он восстанавливает:

- **все** Очки Здоровья,
- **половину** от максимального запаса Кубиков Хитов, (округляя вниз),
- **все** использованные Spell Slots (Слоты Заклинаний),
- **перезаряжает** множество уникальных способностей персонажа и его магических вещей.



Сопротивление и иммунитет к урону

Разные атаки, заклинания и оружие наносят разные типы урона.

Типы урона:

- **Acid** (Кислотный), **Bludgeoning** (Дробящий), **Cold** (Холод), **Fire** (Огонь),
- **Force** (Сила), **Lightning** (Электричество), **Necrotic** (Негативная энергия), **Piercing** (Колющий),
- **Poison** (Яд), **Psychic** (Психический), **Radiant** (Свет), **Slashing** (Режущий), **Thunder** (Гром).

Damage Resistance (Сопротивление Урону) к определенному типу урона означает, что персонаж получает от него **только половину** урона. Несколько Сопротивлений Урону из разных источников **не складываются**.

Damage Immunity (Иммунитет к Урону) к определенному типу Урона означает, что персонаж не получает урона подобного типа вообще.

Как читать описание заклинания?

Время, нужное на его применение
Компоненты заклинания:
V – словесная формула
S – жесты
M – материальный компонент

Класс заклинателя.

Название заклинания MAGE ARMOR	
CASTING TIME 1 action	RANGE Touch
COMPONENTS V, S, M	DURATION 8 hours
<i>a piece of cured leather</i>	
You touch a willing creature who isn't wearing armor, and a protective magical force surrounds it until the spell ends. The target's base AC becomes 13 + its Dexterity modifier. The spell ends if the target dons armor or if you dismiss the spell as an action.	
Sorcerer	1st level Abjuration

Расстояние, на которое можно колдовать данное заклинание.

Продолжительность действия заклинания.

Эффект заклинания.

Уровень заклинания и Магическая Школа.