

# Baldur's Gate

Андрей  
АЛАЕВ

**Baldur's Gate** — наиболее подробная и точная реализация системы правил AD&D на PC. И хотя досконально знать все тонкости настольного варианта совершенно не обязательно, определенные понятия нуждаются в пояснении. Особенно это касается генерации персонажа, которая, как всегда, имеет очень большое значение. Да и многие элементы системы, благодаря своей настольной наследственности, не всегда понятны даже уже не раз игравшему в ролевые игры человеку.

Сразу оговоримся — отрицательные «бонусы», ухудшающие что-либо, будем называть пенальти.

## СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Разумеется, такой вариант, как использование готового персонажа, отмечается сразу. Настоящие геймеры предпочитают быть кузнецами собственного игрового счастья. На выбор предоставлено огромное количество возможностей — **6** рас и множество классов. Попытаемся дать всему краткую характеристику в том порядке, в котором это сделано в самой игре.

**Пол** — абсолютно ни на что не влияет. Хотя вру — на выбор картинки.

**Raca** — **Baldur's Gate** расположена в самом известном из миров AD&D — Затерянных Королевств (**Forgotten Realms**). Это довольно стандартная фэнтези-вселенная, в которой, помимо людей, обитают и прочие существа. А именно:

**Humans** — люди. В мире *Forgotten realms* они являются доминирующей расой. У них нет никаких спецспособностей, бонусов к параметрам, им недоступны сочетания профессий (мультикласс). Однако не все так плохо. Во-первых, только люди могут быть Паладинами, также им доступны редкие классы Бард и Друид и все виды магов-специалистов. А, во-вторых, только они способны на **Dual-Class** — смена класса прямо по ходу игры. И, наконец, у них отсутствует ограничение роста по уровню, в отличие от всех прочих рас.

**Elves** — эльфы, стандартный толкиеновский народец. Обладают инфравидением — способностью видеть в темноте, получают бонус **+1** к ловкости и пенальти **-1** к телосложению. Природная способность противостоять заклинаниям **Sleep** и **Charm**. Приличный выбор классов и мультиклассов.

**Half-Elves** — полуэльфы, продукт скрещивания эльфов и людей. Сочетают лучшие черты обеих рас. Доступна туча классов и мультиклассов, ограниченная сопротивляемость заклинаниям **Sleep** и **Charm**, а также инфракрасное зрение.

**Dwarves** — гномы горные (в разных переводах также обываемые дварфами и карликами). Низкие, сварливые бородачи. Хорошо сопротивляются магии и ядам. Имеют бонус **+1** к телосложению, но пенальти **-1** на ловкости и **-2** на обаяние. Также обладают инфракрасным зрением. Выбор профессии очень небольшой — Вор, Жрец или Воин, и пара мультиклассов — ВоинВор и ВоинЖрец.

**Gnomes** — лесные гномы, отдаленные родственники горных. Как почти все в этом безумном мире, могут видеть в темноте, а также хорошо сопротивляются магии. Бонус **+1** к интеллекту, но **-1** к мудрос-

ти. Выбор класса немногим шире, чем у горных собратьев, однако, им доступен даже один из видов мага-специалиста — иллюзионист, и специфические мультиклассы: совмещения иллюзиониста с Воином, Воином и Жрецом.

**Halflings** — хоббиты (они же халфлинги, они же полурослики). Прославленные герои эпопеи о Кольце Всевластья в мире Затерянных Королевств — записные Воры, хотя также они могут стать Жрецами, Воинами или ВоинамиВорами. Видят в темноте (правда, не очень хорошо), обладают природной сопротивляемостью к магии и ядам. Бонус **+1** к ловкости, однако пенальти **-1** к силе.

**Class** — выбор класса, профессии, едва ли не менее важен, чем выбор расы. Ведь только люди могут в процессе игры поменять свое решение, всем же остальным придется либо играть тем, чем есть, либо начинать заново.

В принципе, все профессии можно разделить на 4 группы, которые ведут свое происхождение еще от классов в D&D. Это бойцы, воры, священники и маги. Да, когда-то классов было всего четыре, теперь же, к счастью, выбор заметно увеличился. Итак:

**Fighter** — воин, самый простой и прямолинейный персонаж, боец. Ему (как, впрочем, и другим бойцам) доступна сила со значением более **18** — если вы соберетесь играть воином, то обязательно дожидесь выпадения таких значений! Он может носить любые доспехи и пользоваться любым типом оружия. Во владении оружием может достигать **5-го** уровня — **Grand Master**. На каждом уровне получает от **1** до **10** хит-пойнтов. При генерации получает **4** очка для **Weapon Proficiencies**.

**Ranger** — рейнджер, воин-охотник с некоторыми магическими способностями. Владеет любым оружием, носит любую броню. Получает **4** очка для **Weapon Proficiencies**, развивать их может до **2-го** уровня. На высоких уровнях способен колдовать (в **Baldur's Gate** он их набрать не успеет, так что придется подождать сиквела). При генерации вас попросят выбрать рейнджеру заклятого врага — **racial enemy**. В боях с существами, принадлежащими к этому виду, он получит бонус **+4** к атакующим броскам. Их способность **Stealth** позволяет наносить из замаскированного состояния мощные удары, однако хорошо работает только на природе. Ну и, наконец, они могут очаровывать людей и, в особенности, животных, беря их под свой контроль. Рост хит-пойнтов — **1-10** на уровень. Еще одна особенность — может быть только **Good**. В **Baldur's Gate** рейнджеры лишены своей очень полезной способности держать по мечу в каждой руке.

**Paladin** — паладин, рыцарь без страха и упрека. Может быть только человеком, причем с характером исключительно **Lawful Good**. Как и рейнджер, получает **4** очка для **Weapon Proficiencies**, а развивать их может до **2-го** уровня — тут они оба уступают воину. Он также сможет колдовать некоторые заклинания из арсенала Жрецов, но опять-таки не в этой части. А на данный момент ему доступно несколько аналогичных заклинаниям спецспособностей. Это, во-первых, **Lay Hands**, вылечивающая **2** хит-пойнта на уровень паладина. Затем **Protection form Evil**,

дающая некоторую защиту против злых противников; и **Turn Undead** — способность переводить нежить в окончательно мертвое состояние и пугать их... ммм... до смерти. Хит-пойнты растут в размере от **1** до **10** за уровень.

**Thief** — вор он и есть вор. Профессия не менее распространенная, чем воин. В выборе оружия ограничен — тяжелые двуручные мечи и алебарды тягать ему не под силу, лучшим оружием для него является **Long Sword**, длинный меч. С брней все совсем плохо — только два рода кожаной, а из щитов только карликовый **Buckler**. Зато, как ясно из названия класса, персонаж сей должен быть натренирован в воровстве. И точно — у него есть **3** способности: **Pick Pockets** (карманнычество), **Pick Locks** (взлом замков), **Find and Remove Traps** (обнаружение и обезвреживание ловушек). Также имеется способность **Stealth**, позволяющая становиться невидимым для врагов и наносить из невидимого состояния удары повышенной мощности. На старте вам выдают **30** очков, которые можно распределить по этим четырем категориям, а затем каждый уровень он будет получать еще по **20** очков. Различные расы имеют бонуса к этим навыкам, наибольшими располагают халфлинги.

Во владении оружием воры не могут подняться даже до уровня паладинов и рейнджеров. Им, как и всем остальным профессиям, доступен только первый уровень умения, а на старте они получают два очка. Рост здоровья — от **1** до **6** очков за уровень. И еще — воры не бывают **Lawful Good**.

**Bard** — бард, работник люти и флейты, а, вообще-то, гибрид вора с магом. От вора унаследована способность лазить по чужим карманам, а от мага — колдовство. Он намного свободнее в выборе оружия и даже доспехов, чем вор. Его песни помогают партии в борьбе с враждебными элементами, и он также полезен для идентификации предметов. Должен быть частично **Neutral**. Получает от **1** до **6** хит-пойнтов за уровень. К сожалению, пока бард носит доспехи, колдовать он не может, несмотря на все заверения разработчиков в обратном.

**Cleric** — жрец. Тоже, в общем-то, работает с магией, но особого рода — в основном оборонительного и излечивающего характера. Помимо колдовства, успешно борется с нежитью с помощью способности **Turn Undead**. Носит любую броню и щиты, среди оружия ему доступны в основном булавы и аналогичные тупые средства — предполагается, что проливать кровь жрецам запрещает религия. Здоровье его растет вполне приличными темпами — от **1** до **8** хит-пойнтов на уровень.

**Druid** — друид, особый род жреца, служащий силам природы и равновесия — отсюда неременное условие иметь характер **True neutral**. Броню носит легкую, да и выбор оружия крайне беден. Однако на высоких уровнях (и, слава богам, на сей раз эти уровни можно набрать уже здесь и сейчас) он может превращаться в медведя или волка, что в бою иной раз может очень даже и пригодиться. Хит-пойнты растут аналогично жреческим.

**Mage** — маг: повелитель сверхъестественных сил, колдун. Поначалу будет крайне слаб, да и впоследствии физичес-

кой мощи у героев этого класса не ищите — их хит-пойнты растут со скоростью от **1** до **4** за уровень. Да и сама магия поначалу не слишком сильна. В сочетании с крайней бедностью арсенала и отсутствием брони это делает мага очень трудным персонажем. Зато впоследствии его мощь нарастет, а волшебство будет способно вершить чудеса.

**Specialist Mage** — маг-специалист. Дело в том, что существует **8** школ магии. Выбрав себе стезю такого рода колдуна (учтя, что все школы доступны только людям), вы получаете возможность запоминать одно дополнительное заклинание на каждый уровень. Однако за узкую специализацию придется платить — заклятия противоположной школы выучить будет нельзя. В остальном же от мага никаких отличий специалист не имеет.

**Multiclass** — возможность совместить несовместимое: стать одновременно магом и воином, например. Однако, во-первых, мультикласс недоступен людям — а значит, рано или поздно (скорее всего, в третьей части **BG**) столкнешься с пределом в развитии. А, во-вторых, прогрессировать такой герой будет вдвое медленнее. Дело в том, что весь опыт такого вот ВоинМага будет делиться пополам — отдельно на продвижение по магической иерархии, отдельно — по воинской. И по обоим он будет ползти вдвое медленнее, нежели «чистый» колдун или файтер. А такие монстры, как, например, ВоинManВор, второе медленнее. Надо учесть, что урежется и распределение хит-пойнтов. То есть ВоинМаг на файтерском уровне будет получать от **1** до **10**, то есть **1-5**. А на мажьем не от **1** до **4**, а **1-2** очка. В общем, выбирать мультиклассового персонажа или нет — личное дело каждого, но я этого бы не советовал.

**Alingment**. Характер персонажа. Складывается из двух составляющих. Первая — отношение к общественным установкам и условностям. Три варианта: **Lawful** — законопослушный гражданин; **Neutral** — нейтральный; **Chaotic** — эгоистичный тип. Вторым компонентом является его состояние души. Бывают люди добрые (**Good**), злые (**Evil**) и нейтральные (**Neutral**). Так вот и получаются **Lawful Good**, средоточие добродетелей, и **Chaotic Evil**, эгоистичные сволочи. Если оба параметра нейтральны, то получается **True Neutral** — сборник абсолютного равновесия, необходимый характер для друида.

В основном характер важен у ваших подопечных **NPC** — хаотичные персонажи могут довольно свободно уйти из партии, тогда как законопослушные так не поступят. Однако и ваш элаймент надо принимать во внимание — если вы добрый, то злых героев к себе не ждите, и наоборот. То есть сотрудничество возможно, но оно быстро заканчивается. Но, вообще, я бы злым становиться не рекомендовал.

**Abilities**. Это шесть числовых параметров, определяющих портрет вашего персонажа. Они влияют на большинство действий в игре. В настольном варианте они определяются бросанием 3-х кубиков от **1** до **6**. Таким образом минимальное значение любого атрибута равно **3-м**, а максимальное — **18**, с учетом расовых бонусов и пенальти.

Все атрибуты при генерации определяются абсолютно случайно. Так что един-

ственный совет, который можно дать — запаситесь терпением, ждите удачного броска виртуальных кубиков. В принципе, очки можно перебрасывать с одного атрибута на другой, так что нужно просто дожидаться удачного суммарно броска, не обязательно в нужных атрибутах. Но в любом случае, это долгое и, к сожалению, нудное занятие. Учтите одно — чем больше атрибут, тем лучше, исключений тут нет. И если вы напрягаетесь при создании персонажа, то в процессе игры жизнь вас будет ждать более легкой, с множеством бонусов.

**Strength (STR)** — сила, грубая и физическая. Разумеется, нужнее всего она бойцам, но и остальные без нее пропадут. У этого атрибута есть одна особенность — только сила может иметь значения больше **18**. Записываются они так — **18/45** или **18/76**. Слэш заменяет десятичную запятую, так что на самом деле это **18,45** и **18,76**, соответственно. Максимальным значением является **18/00**. Но, в любом случае, только представители «боевых» профессий — воины, рейнджеры и паладины — могут иметь столь исключительную силу.

Высокие значения силы позволяют иметь бонус к наносимым повреждениям и попадаемости, способности взломать замок на двери или сундуке грубой силой и (самое главное!) на максимальный переносимый вес. Ну, а низкая сила выльется в пенальти по всем этим показателям. В любом случае, любому герою порекомендуем силу не меньше **8** — в таком случае хотя бы негативных эффектов вы избежите. Бонусы начинают набегать на отметке **16**. Но бойцу просто обязательно иметь силу более **18**, для чего стоит провести лишние полчаса, генеря себе героя. Отметим, что эта «исключительная сила» разбита на группы: **18/01 — 18/50, 18/51 — 18/75, 18/76 — 18/90, 18/91 — 18/99, 18/00**. Старайтесь перевалить через критические значения.

**Dexterity (DEX)** — ловкость, основной атрибут воров, отражает координацию, проворство, рефлекс и тому подобное. Влияет на точность атак дальнбойным оружием, а также улучшает армор-класс. В ней, как и во всяком ином атрибуте, действует аналогичная Силе система бонусов и пенальти. Минимально приемлемое значение ловкости — **7**, а положительные эффекты начинаются от **15**.

**Constitution (CON)** — телосложение, общее физическое состояние персонажа. Добавляет бонус на прирост хит-пойнтов с уровнем (начиная от **15**) и повышает вероятность быть удачно воскрешенным из мертвых. Минимально приемлемое значение — **7**.

**Intelligence (INT)** — интеллект, основной атрибут мага. Влияет на большое количество параметров. Во-первых, максимальный уровень заклинаний, с которым может работать маг. Высший, **9-й**, доступен только при **INT=18**, так что по этой и некоторым другим причинам выпускать мага с меньшим интеллектом у вас не советуем. К некоторым другим причинам относятся: вероятность выучить новые заклинания со свитков и максимальное количество заклятий уровня, доступных к запоминанию одновременно. По обоим этим параметрам **18** предоставляет серьезный бонус, так что пренебрегать им не следует.



Также интеллект воздействует на рост способности **Lore**. Этой способностью обладают все персонажи вне зависимости от класса и расы, а она влияет на возможность идентификации предмета без специального заклинания или денег. Растет она тоже у всех, но вот при интеллекте меньше **10** рост будет иметь мощный отрицательный бонус. Так что даже далеким от магии людям рекомендуется держать умственное развитие хоть на этом минимальном уровне.

Хотя, если это не удастся — не отчаивайтесь. В пути к вам может присоединиться бард. У них, бардов, **Lore** растет быстрее всего, так что проблема идентификации будет решена.

**Wisdom (WIS)** — мудрость. Основной атрибут жрецов, для них и использующих жреческую магию паладинов и рейнджеров это то же, что и интеллект для магов и бардов. Она влияет на добавочные заклинания (появляются при **WIS=13**) и вероятность неудачного колдовства — опять же, при **13** и выше об обломах можно будет спокойно забыть.

Но также имеет мудрость и, так сказать, общечеловеческое значение. Она влияет на **Lore** (вплоть до **10** — отрицательно), и на спасброски против магических атак. Принимая это во внимание, менее **8** лучше ее не ставить, а бонусы можно огреть, начиная с **15**.

**Charisma (CHA)** — обаяние. Вроде как важна для бардов, друидов и паладинов. Влияет на отношение к вам встречаемых нейтральных **NPC** и вообще разумных существ. При каждой такой встрече компьютер генерирует число от **8** до **12** и добавляет бонус (или пенальти!) от вашего обаяния. Нижняя возможная граница — **8** (иначе вас не будут любить), минимальная верхняя — **13**. В итоге число от **1-7** будет означать враждебную реакцию, от **8** до **14** — нейтральную, а от **15** и выше — прямо-таки дружелюбную.

**Skills**. На этом этапе вы определяете мастерство персонажа во владении оружием, воровские навыки, а также заклинания.

**Weapon Proficiencies**. Все оружие в **Baldur's Gate** разбито на группы. Здесь вы и определяете, каким типом ваш герой уже умеет владеть. Бойцы получают **4** очка на распределение, прочие герои — два или одно. Смысл этих очков следующий:

— При **0** очков в какой-либо категории герой все еще может использовать это оружие (если, конечно, позволяет класс). Но он получает очень неслабое пенальти на попадаемость — мажет со страшной силой. Имитируется полнейшее незнакомство с такого рода вооружением.

— При **1** очке считается, что герой с таким типом оружия знаком. И ни пенальти, ни бонусов не получает.

— **2** очка в категории могут иметь только классы-бойцы. Повышается попадаемость, наносимые повреждения и число атак.

— Более **2** очков могут иметь только файтеры и только в процессе игры (не при генерации). Это делает их еще круче — особенно касаясь наносимых повреждений. Накаченный до пятого уровня умения (**Grand Mastery**) воин буквально шинкует врага в капусту.

Существуют следующие группы оружия:

**Bow** — луки. Есть три вида луков: короткие, длинные и композитные. Воинам доступны все виды, бардам — все, кроме композитного, а воры ограничены только коротким.

**Spiked Weapons** — оружие с шипами, моргенштерны и кистени. Довольно эффективно, доступно и удобно в связи с «железным» кризисом.

**Small Sword** — короткие мечи, метательные ножи и кинжалы. Последними ограничены возможности магов и друидов.

**Large Swords** — длинные мечи, в том числе двуручные.

**Axe** — боевые и метательные топоры. Не самое лучшее оружие.

**Blunt Weapons** — тупое, ударное оружие. Булавы, молоты, дубинки и посохи. Маги ограничены последними, а друиды и клерики вдобавок владеют дубинками.

**Missile Weapons** — метательное оружие, а именно: дротики, пращи и арбалеты. Магам, друидам и ворах эта категория доступна, но арбалеты они не используют. Клерики ограничены пращами.

**Spears** — копья и алебарды (для друидов — только копья).

На этом же этапе определяются доступные заклинания — конечно, только для тех персонажей, которые колдовать способны в принципе. Для магов мои фавориты **Sleep**, **Shocking Grasp** и **Chromatic Orb**, хотя истинная сила орба проявляется не сразу. Не надо забывать и про вечно молодой **Magic Missile**, заклятье, которое не теряет актуальности и на высоких уровнях развития мага. Клерикам можно посоветовать **Entangle**, **Cure Light Wounds** и **Magic Stone**, но «лечилка» — это совершенно обязательный компонент. Надо сказать, что для мага выбор имеет меньшее значение, так как по ходу игры свитков, с которых можно будет выучить новые виды колдовства, попадетс не немало.

#### НЕПОНЯТЫЕ СИСТЕМЫ

Надо всегда помнить — **AD&D** пришла к нам из настольного варианта, и некоторые концепции ее выглядят странновато. Ну, хотя бы тот известный факт, что здесь армор-класс (**AC**) тем лучше, чем он меньше! «Голый» персонаж имеет **AC=10**. Различная броня (коей всего **6** видов) снижает его, лучший доспех (**Full Plate Armor**) дает **AC=1**. Затем добавляются различные бонусы (от ловкости, от волшебных предметов, от щита) — и получается конечная цифра. Самый лучший из возможных **AC=10**. Да-да, отрицательный армор-класс наиболее полезен для здоровья персонажа.

Еще одна характеристика, которая по ходу развития не растет, а падает — это **THACO**. Расшифровывается это мудреное слово так: **To Hit Armor Class 0**, и является мерой меткости героя. Чем она ниже (максимальное значение **20**, минимальное **1**), тем чаще ваш герой будет попадать. Она падает с уровнем у воинов быстрее, у магов — очень слабо, и на нее также воздействуют бонусы от силы и спецпредметов.

Далее, впервые в истории **AD&D** на PC продемонстрировано такое понятие, как «спасбросок», или **Saving Throw**. Его в смысле в следующем: когда на вашего персонажа оказывается какое-то воздействие (кроме прямого и простого удара мечом по голове) — магическое или, скажем, огненное дыхание дракона — он делает специальный бросок кубика. Если он его проваливает, то воздействие имеет место: заклинание сработало, яд проник в организм, дракон успешно вас поджарил и тому подобное. А если не проваливает, то заклинание не работает. Или не заклинание, неважно — фокус не прошел. Как и многое другое, лучшее значение спасброска падает с уровнем — чем оно меньше, тем, опять-таки, лучше.

Тут уместно поговорить и о нескольких необычной системе обозначения параметров оружия. Первая тонкость — это строка «**Damage**». В ней вместо понятных цифр стоит некое непонятное «**1d6**», «**2d4**», а то и «**1d8 + 2**». Что бы это значило?

Расшифровывается это следующим образом: **1** кубик с **6** гранями или два с четырьмя. «**D**» обозначает слово **die** — игральная кость, кубик. Первая цифра — количество кубиков, а вторая — число граней. Чтобы определить эффективность оружия, просто перемножьте эти числа, таким образом, максимальный урон оружие в **2d6** равен **12**. Минимальный урон от оружия всегда равен количеству кубиков, в случае с **2d6** — двум. Однако я бы рекомендовал еще и оценивать среднее наносимое повреждение — сложить максимум и минимум и поделить пополам. У **1d6** это будет **(6+1):2=3,5**; для **2d4 (2+8):2=5**. Насколько я знаю, оружия с параметрами **2d6** в **AD&D** нет, но для него среднее равно семи (причем оно будет выпадать в **25** раз чаще, чем **12** — это же кубики!).

Иногда к результату броска надо прибавить еще число. Скажем, булава наносит **1d6+1** повреждений, то есть от **2** до **7**. Но чаще это обозначает магическое оружие. Его можно узнать и по внешнему виду — волшебный меч отличается от такого же обыкновенного и по названию: скажем, **Short Sword +2**. Этот бонус, **+2**, идет, конечно, в первую очередь на повреждения, превращая скромные **1d6** в **1d6+2**. Но также он увеличивает и **THACO**, то есть попадаемость. Заколдованное оружие бьет точнее и сильнее, к тому же, нередко добавляет еще каких-нибудь бонусов.

Еще один момент, на который стоит обратить внимание при выборе оружия. Это так называемый **Speed Factor**. Дело в том, что бои проходят в почти реальном времени. Внутри реал-тайма просчитываются ходы, а в них — инициатива, то есть, кто раньше бьет. Оружие с низким **Speed Factor** может ударить раньше (что логично — кинжалом кольнуть дело более быстрое, нежели занести здоровенный двуручный меч) и убить противника даже до того, как вам успеют ответить.

И, наконец, про магическую систему. Тут нет маны, нет спелл-пойнтов. Вместо этого у каждого колдующего героя есть способность запомнить несколько заклинаний. Как бы пустых слотов, по несколько на каждый уровень. И есть некоторый выбор — чего в эти пустые слоты записать. Скажем, друид может знать **6** разных заклятий первого уровня, но одновременно в памяти держит только **4**. Придется делать выбор в пользу каких-либо определенных.

Для того чтобы жизнь уж никак не могла показаться малиной, каждое запомненное заклятие используется только один раз. То есть, если запомнен только один файрболл, то кастовать его можно только раз в день. Их, конечно, может быть и два, но это же пойдет в ущерб другим спелмам. Хорошо хоть, что восьмичасовой отдых полностью восстанавливает память ваших волшебников.

Кстати, об отдыхе. Отдыхать можно как на свежем воздухе, так и в гостиницах. Преимущества первого — бесплатно. Преимущества второго — худо-бедно заживают раны, плюс гарантия безопасности.

#### ТАК КЕМ ЖЕ ПОЙТИ?

Это очень непростой вопрос. У некоторых (например, у меня) существуют давние предпочтения среди рас и классов **AD&D**. Скажем, быть однозначно магом или паладином. В принципе, и то и другое неплохой выбор, только магу поначалу придется колоссально трудно, а паладин, как компромисс между воином и клериком, все же не идеален с обеих сторон.

Некоторые предпочитают «круши-ломайный» вариант — воин-гном с конституцией **19** и максимально накаченной силой порядка **18/90**. Интеллект соответственный... Удобно, довольно легко, но как-то уж больно ограниченно. Хотя хит-пойнты

растут с колоссальной скоростью.

Многим дорог мультикласс — воин с магом или клериком, а то и тройной микс — **Fighter/Mage/Cleric**, доступный полуэльфам. Не советовал бы. Расти будете медленно, со здоровьем возникнут проблемы, а колдовать по нормальному все равно не выйдет. Да и, как-никак, предел роста существует.

Наиболее оптимальным следует признать вариант с дуал-классом. Выбираете воина-человека (обязательно с силой более **18**, интеллектом под **18**, вообще — совершенного товарища, которого генерировать часов 5 надо), ведете его до третьего или пятого уровня, а потом дуалите его в мага. Обязательно надо успеть получить три очка в каком-нибудь навыке владения оружием. Запомните — воинские способности к вашему герою вернутся в зависимости от того уровня, на котором вы его задуалили. То есть на четвертом или шестом, соответственно (**n+1**).

Но помните — вы будете в этом мире не один. Так что игра вполне проходима абсолютно любым героем (конечно, с высокими атрибутами).

#### ОБЩИЕ СОВЕТЫ

**1.** В бою как можно чаще пользуйтесь пробелом для паузы и отдачи приказов. Тактика решает не все, но многое. Раздайте вашим бойцам с метательным оружием соответствующие скрипты (чтобы они не лезли в рукопашную, а из-за спины поливали врага стрелами). Нацеленным же на обычную схватку выберите скрипт **Fighter Aggressive**, но следите за такими вояками постоянно — иногда их стоит останавливать от погони за монстрами.

**2.** В инвентаре пауза не действует, так что не пытайтесь снять кольчугу с файтер-мага в процессе боя, дабы он смог кастовать. Это чревато.

**3.** Выбить всех монстров не удастся никогда. Постоянно происходят так называемые **random encounters** со случайно выбранными противниками. Иногда эти противники очень сильны, и кончиться все может плохо. Борьбаться с этим можно только частым сохранением. **Save early, save often!**

**4.** Вообще всегда сохраняйтесь перед входом в незнакомые пещеры и дома. Мало ли что...

**5.** Еще с одной напастью можно и нужно бороться также загрузками. Когда один из ваших подопечных получит уровень, сохранитесь. Подсчитайте максимум хит-пойнтов, которые может получить герой (указано в описании классов, + добавьте бонус за телосложение), и нажимайте **Level Up**. Если максимум набран — отлично, продолжаем играть. Если нет, то перезагружаемся и ждем максимума. Это нудно, но игра более чем стоит свеч.

**6.** Перед дальними походами запаситесь стрелами и прочим боезапасом для метательного оружия. На всякий пожарный.

#### СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ:

**1.** В принципе, можно некоторое время ходить в одиночку. Весь опыт в таком случае достанется одному персонажу (а не будет поделен поровну между членами партии). Но выжить в таком случае будет более чем непросто, так что это можно рекомендовать только воинам, паладинам и рейнджерам.

**2.** Да и любому герою на старте нелегко приходится. Общитесь тот участок, на котором погиб Горион. Можно найти парочку злыдней — воина-вора и некроманта. От них обоих есть польза лишь в самом начале. А затем либо их придется убить, либо они мирно уйдут, не выдержав массы добрых дел, совершаемых партией.

**3.** В **Friendly Arm Inn** нужно внимательно осмотреть этажи гостиницы, чтобы получить все квесты. Особенно важно задание на уничтожение пауков в одном из домов Берегоста, дающее немало экспов. Вообще, возьмите за правило обшаривать все закоулки зданий и вообще карты, прежде чем покинуть их.

**4.** В том же Inn'e можно нанять наиболее верных и удобных **NPC** — воина Халида и воина-друида Джахейру. Теперь уже можно совершать любые путешествия, в том числе и в далекий Нашкель.

**5.** Севернее **Inn'a** можно охотиться на анкхегов — гибридов крота, червя и гусеницы. После уничтожения гибрида вы получаете его чешуйку, из которой кузнец в Берегосте за **4000** изготовит великолепный доспех с **AC=1** и очень легкий. После экипировки всех, кого надо, этим доспехом, чешуйки можно продавать тому же кузнецу за **500**. Запомните — нельзя убивать более **10** анкхегов!

**6.** Дризта можно убить. Для этого надо запастись множеством палочек по вызыванию животных, оживить побольше скелетов и использовать все палочки. Весь экран с Дризтом надо заполнить зверьем и нежитью, и бросить их всех в атаку, поддерживая огнем из метательного оружия и спеллами. Под конец идти в рукопашную. При некотором везении темный эльф будет убит, а вы получите великолепное снаряжение.

**7.** Быстрый набор экспов — перед разговором с заказчиком квеста отпустите всех из партии. Поговорите, получите весь опыт на свой счет и призовите народ обратно.

**8.** Уровень **NPC**, которых можно присоединить к своей партии, зависит от вора. Точнее, он ему равен. С одной стороны, можно подкачаться перед тем, как идти на встречу, чтобы они были уже приемлемого уровня. А, с другой, их хит-пойнты не будут столь высоки, как если бы их тренировали вы (используя перезагрузки). Так что выбор стратегии за вами.

**9.** Меч **Moonblade** может использовать только Ксан — даже не пытайтесь передать его другому.

**10.** Динахир, хозяйка рейнджера Минска, находится в крайней левой яме Крепости Гноллов. Спуститься в яму можно по бревнам.

**11.** При разговоре с Бассилусом притворитесь его отцом и обвините в обращении родных в нежить. Тогда все скелеты и зомби рассыплются в прах, а в одиночку с этим некромантом справиться намного легче.

**12.** Барда Гаррика всячески рекомендую. Стрелок, колдун, а главное — отличный идентификатор, позволяющий не тратить ни спеллы, ни деньги.

**13.** В Кэндклипе обязательно выполните все квесты, перед тем как покинуть цитадель. Опыт, хоть и небольшой, никогда не помешает, а вернуться вы сможете ой как нескоро...

**14.** Бороться с вражескими стрелками можно следующим образом. Одного из воинов одените в доспехи под завязку, дайте ему большой щит и всевозможные магические предметы, защищающие от проникающих повреждений. Таким образом, у него будет просто невероятный **AC** против дистанционных атак. Еще хорошо иметь **Boots Of Speed**, чтобы быстро подбежать к группе стрелков (они сосредоточат огонь на бегуне, но ущерб будет из-за принятых мер невелик). В ближнем бою они далеко не так страшны. А в противном случае их стрелы (особенно **Black Talon Elite**) крайне неприятны.

**15.** Ответ на загадку командира Браге — **Death**.



## Baldur's Gate

Юрий ПОМОРЦЕВ  
dreg@gameland.ru

# КЛЮЧЕВОЙ ПЕРСОНАЖ. НЮАНСЫ ГЕНЕРАЦИИ

**К**то он — самый главный из всех персонажей, олицетворяющий ваше эго в виртуальном мире **Baldur's Gate**? Кого выбрать и на что распределить мизерные свободные очки? Какие значения характеристик считать приемлемыми?

Давайте разбираться. В идеале главный герой должен одинаково круто владеть как магией, так и оружием. Но такой идеализм, разумеется, не получится, хотя стремиться к ней можно. Например, взять человека-файтера и впоследствии задулить его в мага... Вариант, конечно, но... AD&D существует далеко не первый год, и вся математика давно уже взвешена и сбалансирована, поэтому выявить «самую-самую» профессию не удастся при всем желании. А отсюда мораль — берите того, кто вам больше приглянется.

Немного расширю эту рекомендацию. Новичкам однозначно не рекомендую двойные или тройные профессии (мультиклассы иными словами) — будут проблемы. Причем у вашего подопечного, а не у противника. Нет спору, в руках опытного ролевого спеца такой персонаж сможет задать шороху монстрам, но начинающему будет крайне непросто. Тут уж необходимо четко видеть перспективы и знать нюансы развития, чтобы выгадать какую-то пользу от двойного или тройного совмещения профессий. Поэтому если есть хотя бы тень сомнений — не мучайтесь, берите абсолютно любого персонажа с одной профессией. Даю честное благородное, что прогнать игру можно любым героем.

Далее. Мое глубокое убеждение, с которым можете спорить и не соглашаться, состоит в том, что выбор профессии должен однозначно определить направленность действий главного персонажа. Проще говоря, не следует выбирать бойца и пытаться делать из него мага или вора (да и не получится особо-то). Путь уж лучше персонаж владеет процентами на девяносто своей профессией, чем десятую разными специальностями на дилетантском уровне. Я утрирую, разумеется, но факт остается фактом.

Ну и чтобы окончательно развеять все неясности, поделюсь личным опытом. Я для первого раза выбрал полуэльфа-рейнджера, который:

- а)** отличный боец (уступает файтеру процентов на 20, не более), вследствие этого обладает хорошим здоровьем и неплохими навыками по мастерству обращения с оружием;
- б)** в перспективе сможет применять заклинания (правда, не в этой части игры, а только в последующих сиквелах, так как не может развиться выше седьмого уровня);
- в)** способен приручать на время диких животных;
- г)** питает лютую ненависть к одному из типов монстров (конкретный тип выбирается при генерации) и получает серьезный бонус (+4) к атакам против этих тварей;

Играть таким персонажем достаточно легко, а отсутствие магических способностей и неумение обращаться с отмычкой будет с лихвой восполнено умениями других персонажей, которые впоследствии с охотой присоединятся к вашей партии.

Вторично я проходил игру магом, что оказалось гораздо более изящно, хотя и несколько сложнее.

После выбора героя начинается мутный и долгий по времени процесс «накидывания» характеристик. AD&D, разумеется, заслуживает всяческого уважения, но, Боже правый, на кой ляд в компьютерном варианте необходимо часами нажимать кнопку **reroll**, ожидая как маня небесной приличных характеристик персонажа? Когда у вас в руках кубики, и вы погружены в тонкую и филигранную атмосферу настольного варианта игры, то тут дру-

гое дело, но непрерывно пялиться в монитор и тысячи раз оценивать комбинации из шести чисел — это уже тянет на маразм. Но ругаться тут бесполезно, придется терпеливо жать на злосчастную кнопку.

Маленькие советы о том, как несколько облегчить задачу. Во-первых, сначала доведите до автоматизма отсеивание вариантов, в которых присутствует хотя бы одно однозначное число. Во-вторых, внимательно следите за основными характеристиками для данного класса, например, для воина — это сила (с обязательным добавочным числом через слеш в районе 80-99), для магической братии — интеллект и мудрость, для воров — ловкость и т.п. Если показалось, что вы набрали неплохую сумму очков и при этом остались еще запасы терпения для ее повышения, то нажмите кнопку **store**, и впоследствии будет можно вернуться к текущим значениям, щелкнув на кнопке **recall**. Остановить бесконечный процесс перебрасывания виртуальных кубиков рекомендую, когда характеристики будут в районе 18, 18, 18, 16, 16, 16 (это где-то часа полтора-два безостановочных трудов для указательного пальца). Затем подкорректируйте значения, сняв очки с одной характеристики и добавив их к другой (тут действуйте в зависимости от профессии). Рекомендую на совесть потрудиться на данном этапе, чтобы в дальнейшем не было мучительно больно и далее по тексту.

## ИНТЕРФЕЙС. ОБЛЕГЧЕНИЕ ЖИЗНИ

Нельзя сказать, что интерфейс **Baldur's Gate** запутан или перегружен, скорее наоборот. Хотя, как обычно, есть свои тонкости. Но, прежде чем говорить о них, позволю несколько общих слов об управлении. Основные элементы интерфейса живут в левой, правой и нижней частях экрана. Слева обитают неизменные кнопки, с помощью которых вызываются статистики персонажа, касаются заклинания, сохраняются игры и т.п. Вид же нижней части зависит от параметров и особенностей выбранного в данный момент персонажа. Наконец, справа присутствует список всех участников бандитской группир... тьфу, вашей группы искателей приключений.

Разложим все по полочкам и начнем разложение с элементов в левой части экрана.

**Первая иконка** — возвращение к игровому экрану.

**Вторая иконка** — вызов карты. Показывается карта текущей локации (например, города или постоянного двора), при этом можно посмотреть и все побережье, щелкнув на кнопке с глобусом.

**Третья иконка** — раскрыть журнал. Журнал — крайне полезная вещь, так как туда записываются выжимки из диалогов и полученные квесты. Очень удобно, учитывая, что иногда из огромного потока слов какого-нибудь персонажа трудно сразу уловить суть задания, а в журнале оно будет изложено в несколько строк и без лишнего пафоса.

**Четвертая иконка** — инвентори, то бишь сумка по-нашему. Этот экран отвечает за экипировку персонажа, раскладку предметов и оружия и т.п. Нюанс заключается в том, что при переходе в этот экран игра снимается с паузы. При этом вы ничегонешеньки не будете видеть — рюкзак-то полноэкранный!

**Пятая кнопка** — статистика персонажа. Полный перечень характеристик, умений и т.п. Здесь же задаются скрипты, они же самостоятельные способы ведения боя (щелкните на **customize**, затем на **script**), исключаются участники партии (**reform party**), меняется внешний вид персонажей (сначала **customize**, затем **appearance/sounds/colors**) и, наконец, распределяются очки после повышения уровня (**level up**).

**Шестая кнопка** — список заклинаний мага. На правой странице указываются все spell-ы данного уровня, которыми владеет маг, а на

**Baldur's Gate — штука серьезная, и отделаться от игры за один при-  
сест ну никак не возможно. Поэтому  
сейчас мы продолжаем начатую в  
прошлом номере тему руководства по  
Baldur's Gate, а в следующем номере  
ее завершим.**

**Будем считать, что с ключевыми правилами AD&D вы ознакомились, с параметрами и характеристиками персонажа разобрались, со скиллами и профессиями освоились, благо все это было в предыдущей статье. Дело за малым — сформировать героя и приступить к игре...**

левой — те, которые способен одновременно держать в памяти. Обратите внимание — этот экран служит исключительно для формирования списка заклинаний. Применять spell-ы отсюда невозможно.

**Седьмая кнопка** — список заклинаний жрецов. Полная аналогия с предыдущим экраном.

**Восьмая кнопка** — настройки вкупе с вечно полезными **save/load**.

Нижняя панель слегка варьируется в зависимости от выбранного персонажа. Но при любом раскладе (даже при выделении всей группы) есть возможность атаковать врага, двигаться, остановиться и патрулировать территорию. Кроме того, когда к вам присоединится хотя бы один персонаж, то станет возможным видоизменение формации, иначе говоря, вы сможете менять строй. На экране присутствуют пять основных видов формаций, но список можно и расширить. Для этого щелкните на любой из пяти кнопок правой клавишей мыши.

Если же выбран один персонаж, то на нижней панели появляется список умений. В частности, для вора — обшарить карманы или подобрать отмычку, для рейнджера — очаровать персонажа или приручить животное, для палладина — обратить вспять нежить и др. Здесь же присутствует кнопка применения заклинаний, три слота с **quick items** (три небольших предмета для быстрого применения — например, лекарства и свитки) и столько же слотов для **quick weapon** (быстрая смена оружия). Почему я обращаю на них такое внимание? Да потому, что во время боя, как уже было отмечено, при посещении инвентори игра снимается с паузы, а при использовании предметов в этих шести слотах — нет. Поэтому всегда держите на поясе снадобы и запасное оружие, чтобы в случае необходимости быстро до них добраться, а не лезть с головой в походный рюкзак.

Правая колонка с портретами персонажей служит не только для любования симпатично нарисованными мордашками, но и для некоторого облегчения жизни. Во-первых, при получении ранений часть портрета героя окрасится в красный цвет (красная полоса ползет снизу-вверх). Во-вторых, портреты можно менять местами и такими перестановками добиться оптимального расположения участников при данной формации (впереди — файтеры, за ними — стрелки и волшебники). В-третьих, щелчком правой кнопки на портрете можно войти в инвентори данного персонажа.

Все **hot keys** учить не требуется, коли в любой момент времени игру можно «подвесить» на паузу (пробел), и, не торопясь, с чувством и расстановкой, отдать приказы. Но, тем не менее, парочку-тройку кнопок знать не помешает.

**q** — быстрое сохранение игры. Увы, такого же быстрого чтения не предусмотрено.

**+** — выделить всех персонажей.

**пробел** — включить/выключить паузу.

Если запустить программу **Baldur's Gate Config**, то можно переопределить **hot keys**, а также назначить индивидуальные клавиши для заклинаний мага и жреца. Но по мне так лучше была бы возможность отдыха для партии (**rest**) по горячей кнопке. Ан нет — придется лезть в любой экран (карта, статистика,

инвентори и т.п.), жать на кнопку в правом нижнем углу, подтверждать свое желание вздремнуть на 8 часов и только после этого погрузиться в здоровый сон. Разумеется, такая волоките не смертельна, но и не особенно приятна.

Что еще осталось? Несколько слов о мыши и ее роли в управлении игрой. При одиночном щелчке выделенные персонажи начинают двигаться в указанную точку. Но немного удобнее сразу делать двойной щелчок — тогда текущий вид отцентрируется на пункте назначения, и автоматически отпадет необходимость скроллить карту. Если есть необходимость изменить направление формации (для этого должно быть выделено, как минимум, два персонажа), то, удерживая правую кнопку, двигайте мышью для вращения.

## ПОЛЕЗНЫЕ И НЕ ОЧЕНЬ СОВЕТЫ

**1.** Не все то золото, что блестит. Помните об этом, когда хватается не идентифицированный предмет, который запросто может оказаться проклятым (**cursed**) и намертво пристанет к телу вашего героя. Отодрать его можно лишь посредством специального заклинания (**remove curse**).

**2.** По началу игры не тратьте свои с трудом заработанные копейки на предлагаемое обмундирование и оружие. На это есть две причины. Во-первых, самый лучший ассортимент предлагается в **Baldur's Gate**, именно там можно легко подыскать себе действительно стоящие вещи. А, во-вторых, нормальную для начала игры броню и оружие вы снимите с убитых противников. Еще и на продажу останется.

**3.** На заре приключений берите все предметы, какие найдете у поверженных врагов. Оставьте себе только самое ценное из экипировки, остальное без мук совести продавайте. А уже с середины игры берите только деньги или очень дорогостоящие вещи (например, ожерелья за полторы тысячи монет) — нет смысла таскать тяжелые кожаные доспехи, которые стоят всего 1 золотой.

**4.** По ходу игры вам встретится множество не идентифицированных предметов (**non-identify**). Идентификация проводится либо соответствующим заклинанием, либо за деньги, либо с помощью умения барда. Последний вариант хорош тем, что совершенно бесплатный — достаточно лишь держать в команде персонажа-барда с развитой характеристикой **lore**. Я взял для этих целей Гаррика (**Garrick**), который обитает в Берегосте (**Beregost**).

**5.** Всегда выбирайте тактически правильную формацию! При этом в девяносто процентов случаев идеально подойдет вторая формация (парабола с направленными вниз ветвями), только расставьте портреты героев так, чтобы в тылу формации оказались лучники и волшебники, а спереди — хорошо защищенные воины.

**6.** Про то, что сохраняться нужно как можно чаще и как можно в большее число слотов, говорить не нужно. Но, применительно для **Baldur's Gate**, это золотое правило имеет два уязвимых места. Во-первых, сохраниться можно не всегда, в частности, если рядом находятся монстры, то даже и не пытайтесь. Во-вторых, (внимание) частые **эйвы** увеличивают количество противников! Вот пример. Положим, сохранились вы и пошли исследовать окружающие территорию. В один прекрасный момент на группу напали два волка и угробили главного персонажа. Исполненные жаждой мести, вы перезагружаетесь, но уже вместо двух волков на том же самом месте встречается трех или четырех! Вот и получается, что сохранять игру нужно не до, а после сражения. При его успешном исходе, разумеется.

**7.** К шестой главе (**chapter six**) в нашем отряде должен быть весьма продвинутый вор. Рекомендую прокачивать Имоен (**Imoen**), которая присоединится к вам прямо с первой главы. Ее характеристики должны быть не ниже: взлом замков (**pick lock**) — 50%, скрытность (**stealth**) — 60%, нахождение ловушек (**find traps**) — 60%.

**8.** В правом нижнем углу на основном экране есть переключатель AI для выбранного персонажа. Для исследования новых территорий выберите героя с максимальным значением параметра скрытности (**stealth**), ОТКЛЮЧИТЕ AI и водите по карте. Если вы не отключите его «думалку», то персонаж может ввязаться в драку, едва завидев противника.

**9.** Устанавливайте подходящие скрипты для каждого из персонажей, в зависимости от его профессии. Не нужно ставить для клерика скрипт **fighter aggressive** (агрессивный воин). И вообще, полагаться на AI совершенно не обязательно, проще иногда отключить его совсем и во время паузы самостоятельно отдать необходимые приказы.

**10.** Скелетоны из-за своей удивительной стойкости к колющему оружию и иммунитету к некоторым заклинаниям часто превращаются в весьма опасных противников. Единственный способ быстро расправиться с ними — применять в атаках сокрушительное тупое оружие (**blunt weapons**) или шипованное оружие (**spiked weapons**).

**11.** В тавернах можно снять комнату, где ваша команда может спокойно отдохнуть. Правда, за спокойный сон нужно платить (от 1 до 8 монет). Чем более роскошные апартаменты вы закажите, тем лучше будут заживляться раны и вычищаться заклинания. Можно, конечно, отдохнуть и под открытым небом в лесу (в городе дрыгнуть на мостовой не даст стража), но слишком велик риск того, что во время отдыха на группу нападут. А в некоторых локациях (особенно в тех, что кишат монстрами) вообще отдых невозможен.

**12.** В игре полно красивых и дорогих безделушек (кольца, ожерелья, камни и т.п.). Они не улучшают характеристики, но могут дорого стоить, поэтому смело продавайте их. Но среди таких предметов изредка попадаются магические, которые благоприятно действуют на характеристики героя. Не торопитесь с их продажей!

**13.** Не уверен на сто процентов, но есть большое подозрение, что цены на оружие и предметы зависят от обаяния (**charisma**) текущего персонажа. Т.е. имеет смысл подходить к торговцам не кем-нибудь, а самым обаятельным и привлекательным героем.

**14.** Способность воров прятаться в тени (**hide in shadows**) и наносить из такого положения сильные удары может пригодиться при борьбе с волшебниками. Возможно, что хватит одного единственного удара, чтобы навсегда разделаться с магом.

**15.** Нельзя кастовать заклинания на персонажа, спрятавшегося в тени! В том числе нельзя его и лечить!

**16.** Персонажи, которые присоединяются к вашей команде, имеют тот же самый уровень, что и главный герой на данный момент.

**17.** Если вам необходимо поговорить с ким-либо NPC, а он убегает от курсора мышки, словно от пожара, то нажмите на паузу и спокойно прищучьте застывшего спринтера.

**18.** Подбирать вещи можно и из экрана инвентори (слоты **ground**). При этом есть возможность сразу передавать предметы другим персонажам, при условии, что они находятся в пределах одного экрана.

## МАГИЯ

Все заклинания в **Baldur's Gate** требуют вербального и (или) соматического компонента. Говоря простым языком, вербальный компонент — это возможность произнести вслух заклинание (этому может препятствовать специальное заклинание), а соматический — сделать пассы руками (обе руки должны быть свободными). Еще, помнится, был в AD&D третий компонент (материальный), но он в данном случае не используется.

Для ориентировки: тур эквивалентен 10 раундам, что соответствует приблизительно 6 секундам игрового времени.



## ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ

|                                                                                                                                                                                                            |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 1 УРОВЕНЬ                                                                                                                                                                                                  |  |
| Bless                                                                                                                                                                                                      |  |
| Сфера: All                                                                                                                                                                                                 |  |
| Дистанция: область обзора жреца                                                                                                                                                                            |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                                       |  |
| Продолжительность: 6 раундов                                                                                                                                                                               |  |
| Время применения: 1 раунд                                                                                                                                                                                  |  |
| Область применения заклинания: куб со стороны 50 шагов                                                                                                                                                     |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                                                    |  |
| Все дружественные персонажи в радиусе действия заклинания получают бонус +1 к спасброскам против страха (fright и т.д.) и такой же бонус к атаке. Кроме этого, благословение существенно поднимает мораль. |  |
| Command Word: Die                                                                                                                                                                                          |  |
| Сфера: Charm                                                                                                                                                                                               |  |
| Дистанция: область обзора жреца                                                                                                                                                                            |  |
| Компоненты: вербальный                                                                                                                                                                                     |  |
| Продолжительность: 1 раунд                                                                                                                                                                                 |  |
| Время применения: 1                                                                                                                                                                                        |  |
| Область применения заклинания: 1 создание                                                                                                                                                                  |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                                                    |  |
| Заставляет врага уснуть на один раунд.                                                                                                                                                                     |  |
| Cure Light Wounds                                                                                                                                                                                          |  |
| Сфера: Healing                                                                                                                                                                                             |  |
| Дистанция: прикосновение                                                                                                                                                                                   |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                                       |  |
| Продолжительность: постоянное действие                                                                                                                                                                     |  |
| Время применения: 5                                                                                                                                                                                        |  |
| Область применения заклинания: 1 создание                                                                                                                                                                  |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                                                    |  |
| Излечивает 1d8 повреждений у персонажей с материальным телом.                                                                                                                                              |  |
| Detect Evil                                                                                                                                                                                                |  |
| Сфера: All                                                                                                                                                                                                 |  |
| Дистанция: область обзора жреца                                                                                                                                                                            |  |
| Компоненты:                                                                                                                                                                                                |  |
| Продолжительность: 1 тур                                                                                                                                                                                   |  |
| Время применения: 1 раунд                                                                                                                                                                                  |  |
| Область применения заклинания: один экран                                                                                                                                                                  |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                                                    |  |
| Обнаруживает злых персонажей в радиусе одного экрана, которые начинают светиться красным светом.                                                                                                           |  |
| Entangle                                                                                                                                                                                                   |  |
| Сфера: Plant                                                                                                                                                                                               |  |
| Дистанция: область обзора жреца                                                                                                                                                                            |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                                       |  |
| Продолжительность: 1 тур                                                                                                                                                                                   |  |
| Время применения: 4                                                                                                                                                                                        |  |
| Область применения заклинания: куб со стороны 40 шагов                                                                                                                                                     |  |
| Спасброски: заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                      |  |
| Попавшие в сеть лиан персонажи теряют способность двигаться, но по-прежнему могут атаковать. Против заклинания производится спасбросок с бонусом +3.                                                       |  |
| Magic Stone                                                                                                                                                                                                |  |
| Сфера: Combat                                                                                                                                                                                              |  |
| Дистанция: область обзора жреца                                                                                                                                                                            |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                                       |  |
| Продолжительность: варьируется                                                                                                                                                                             |  |
| Время применения: 4                                                                                                                                                                                        |  |
| Область применения заклинания: 1 создание                                                                                                                                                                  |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                                                    |  |
| Жрец создает магические камни, которые наносят 1d4 хит-поинтов повреждений и обладают атрибутом +1 к атаке.                                                                                                |  |

| Количество заклинаний на уровень мага |   |    |    |    |    |    |    |
|---------------------------------------|---|----|----|----|----|----|----|
| Уровень заклинания                    |   |    |    |    |    |    |    |
| Уровень мага                          | 1 | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
| 1                                     | 1 | -- | -- | -- | -- | -- | -- |
| 2                                     | 2 | -- | -- | -- | -- | -- | -- |
| 3                                     | 2 | 1  | -- | -- | -- | -- | -- |
| 4                                     | 3 | 2  | -- | -- | -- | -- | -- |
| 5                                     | 4 | 2  | 1  | -- | -- | -- | -- |
| 6                                     | 4 | 2  | 2  | -- | -- | -- | -- |
| 7                                     | 4 | 3  | 2  | 1  | -- | -- | -- |
| 8                                     | 4 | 3  | 3  | 2  | -- | -- | -- |
| 9                                     | 4 | 3  | 3  | 2  | 1  | -- | -- |
| 10                                    | 4 | 4  | 3  | 2  | 2  | -- | -- |
| 11                                    | 4 | 4  | 4  | 3  | 3  | -- | -- |
| 12                                    | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 1  | -- |
| 13                                    | 5 | 5  | 5  | 4  | 4  | 2  | -- |
| 14                                    | 5 | 5  | 5  | 4  | 4  | 2  | 1  |
| 15                                    | 5 | 5  | 5  | 5  | 5  | 2  | 1  |

| Количество заклинаний для паладина |   |    |    |    |
|------------------------------------|---|----|----|----|
| Уровень паладина                   | 1 | 2  | 3  | 4  |
| 9                                  | 1 | -- | -- | -- |
| 10                                 | 2 | -- | -- | -- |
| 11                                 | 2 | 1  | -- | -- |
| 12                                 | 2 | 2  | -- | -- |
| 13                                 | 2 | 2  | 1  | -- |
| 14                                 | 3 | 2  | 1  | -- |
| 15                                 | 3 | 2  | 1  | 1  |

| Количество заклинаний на уровень жреца (клерики и друиды) |   |    |    |    |    |    |    |
|-----------------------------------------------------------|---|----|----|----|----|----|----|
| Уровень заклинания                                        |   |    |    |    |    |    |    |
| Уровень жреца                                             | 1 | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
| 1                                                         | 1 | -- | -- | -- | -- | -- | -- |
| 2                                                         | 2 | -- | -- | -- | -- | -- | -- |
| 3                                                         | 2 | 1  | -- | -- | -- | -- | -- |
| 4                                                         | 3 | 2  | -- | -- | -- | -- | -- |
| 5                                                         | 3 | 3  | 1  | -- | -- | -- | -- |
| 6                                                         | 3 | 3  | 2  | -- | -- | -- | -- |
| 7                                                         | 3 | 3  | 2  | 1  | -- | -- | -- |
| 8                                                         | 3 | 3  | 3  | 2  | -- | -- | -- |
| 9                                                         | 4 | 4  | 3  | 2  | 1  | -- | -- |
| 10                                                        | 4 | 4  | 3  | 3  | 2  | -- | -- |
| 11                                                        | 5 | 4  | 4  | 3  | 2  | 1  | -- |
| 12                                                        | 6 | 5  | 5  | 3  | 2  | 2  | -- |
| 13                                                        | 6 | 6  | 6  | 4  | 2  | 2  | -- |
| 14                                                        | 6 | 6  | 6  | 5  | 3  | 2  | 1  |
| 15                                                        | 6 | 6  | 6  | 6  | 4  | 2  | 1  |

| Дополнительные заклинания для жрецов с высоким значением мудрости |   |    |    |    |
|-------------------------------------------------------------------|---|----|----|----|
| Дополнительные заклинания                                         |   |    |    |    |
| Мудрость                                                          | 1 | 2  | 3  | 4  |
| 13                                                                | 1 | -- | -- | -- |
| 14                                                                | 2 | -- | -- | -- |
| 15                                                                | 2 | 1  | -- | -- |
| 16                                                                | 2 | 2  | -- | -- |
| 17                                                                | 2 | 2  | 1  | -- |
| 18                                                                | 2 | 2  | 1  | 1  |

| Количество заклинаний для барда |    |    |    |    |    |
|---------------------------------|----|----|----|----|----|
| Уровень барда                   | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  |
| 1                               | -- | -- | -- | -- | -- |
| 2                               | 1  | -- | -- | -- | -- |
| 3                               | 2  | -- | -- | -- | -- |
| 4                               | 2  | 1  | -- | -- | -- |
| 5                               | 3  | 1  | -- | -- | -- |
| 6                               | 3  | 2  | -- | -- | -- |
| 7                               | 3  | 2  | 1  | -- | -- |
| 8                               | 3  | 3  | 1  | -- | -- |
| 9                               | 3  | 3  | 2  | -- | -- |
| 10                              | 3  | 3  | 2  | 1  | -- |
| 11                              | 3  | 3  | 3  | 1  | -- |
| 12                              | 3  | 3  | 3  | 2  | -- |
| 13                              | 3  | 3  | 3  | 2  | 1  |
| 14                              | 3  | 3  | 3  | 3  | 1  |
| 15                              | 3  | 3  | 3  | 3  | 2  |

| Количество заклинаний для рейнджера |   |    |    |
|-------------------------------------|---|----|----|
| Уровень ренджера                    | 1 | 2  | 3  |
| 8                                   | 1 | -- | -- |
| 9                                   | 2 | -- | -- |
| 10                                  | 2 | 1  | -- |
| 11                                  | 2 | 2  | -- |
| 12                                  | 2 | 2  | 1  |
| 13                                  | 3 | 2  | 1  |
| 14                                  | 3 | 2  | 2  |
| 15                                  | 3 | 3  | 2  |

**Область применения заклинания:** создание, к которому прикоснулся маг

**Спасброски:** отсутствуют

Это заклинание дает все положительный эффект-ты благословения (bless), а также добавляет на время действия 1d8 хит-поинтов жизни.

|                                                                                                                                                                                             |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Barkskin                                                                                                                                                                                    |  |
| Сфера: Protection, Plant                                                                                                                                                                    |  |
| Дистанция: прикосновение                                                                                                                                                                    |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                        |  |
| Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд за каждый уровень                                                                                                                                     |  |
| Время применения: 5                                                                                                                                                                         |  |
| Область применения заклинания: 1 создание                                                                                                                                                   |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                                     |  |
| Это заклинание дает магическую защиту с AC 6, а за каждый дополнительный уровень жреца к ней добавляется бонус -1. В довесок дается бонус +1 ко всем спасброскам против не магических атак. |  |

|                                                                                                                                                                         |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Chant                                                                                                                                                                   |  |
| Сфера: Combat                                                                                                                                                           |  |
| Дистанция: 0                                                                                                                                                            |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                    |  |
| Продолжительность: 5 раундов                                                                                                                                            |  |
| Время применения: 1 раунд                                                                                                                                               |  |
| Область применения заклинания: круг с радиусом в 30 шагов                                                                                                               |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                 |  |
| В радиусе действия заклинания все дружественные персонажи получают бонус +1 к атаке, защите и спасброскам, а противники получают пенальти -1 к этим же характеристикам. |  |

|                                                            |  |
|------------------------------------------------------------|--|
| Charm Person or Mammal                                     |  |
| Сфера: Animal                                              |  |
| Дистанция: область обзора жреца                            |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                       |  |
| Продолжительность: 17 раундов                              |  |
| Время применения: 5                                        |  |
| Область применения заклинания: одно млекопитающее существо |  |
| Спасброски: заклинание нейтрализуется                      |  |

Очарованный персонаж (любой гуманоид любого размера — люди, эльфы, полуэльфы, гномы, гоблины, гноллы, орки, спрайты, троглодиты и т.п.) становится вашим союзником и всецело подчиняется вашему приказам. Если на персонаж наложены два заклинания очарования, то действует то, которое оказывается сильнее (т.е. наложено более продвинутым жрецом). При удачном выкидывании спасброска spell нейтрализуется.

|                                        |  |
|----------------------------------------|--|
| Draw Upon Holy Might                   |  |
| Сфера: Combat                          |  |
| Дистанция: 0                           |  |
| Компоненты: вербальный                 |  |
| Продолжительность: 10 раундов          |  |
| Время применения: 2 раунда             |  |
| Область применения заклинания: на себя |  |
| Спасброски: отсутствуют                |  |

На время действия заклинания базовые характеристики strength (сила), constitution (теплосложение), dextirity (ловкость) увеличиваются на единицу за каждые три уровня жреца (например, кастер 12 уровня поднимет их на 4 единицы).

|                                                                                                                                         |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Find Traps                                                                                                                              |  |
| Сфера: Divination                                                                                                                       |  |
| Дистанция: область обзора жреца                                                                                                         |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                    |  |
| Продолжительность: 3 тура                                                                                                               |  |
| Время применения: 5                                                                                                                     |  |
| Область применения заклинания: путь в 10 шагов                                                                                          |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                 |  |
| Этим spellом открываются спрятанные ловушки, сигнальные устройства и т.п. Заклинание аналогично скиллу вора find traps (найти ловушки). |  |
| Flame Blade                                                                                                                             |  |
| Сфера: Elemental                                                                                                                        |  |

|                                                                                                                                                                                                          |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Protection From Evil                                                                                                                                                                                     |  |
| Сфера: Protection                                                                                                                                                                                        |  |
| Дистанция: прикосновение                                                                                                                                                                                 |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                                     |  |
| Продолжительность: 10 раундов                                                                                                                                                                            |  |
| Время применения: 1                                                                                                                                                                                      |  |
| Область применения заклинания: 1 создание                                                                                                                                                                |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                                                  |  |
| Заклинание генерирует барьер около кастера и дает два бонуса против атак злых (evil) персонажей. Во-первых, атака противника уменьшается на две единицы, а, во-вторых, кастер получает +2 к спасброскам. |  |
| Remove Fear                                                                                                                                                                                              |  |
| Сфера: Charm                                                                                                                                                                                             |  |
| Дистанция: 10 ярдов                                                                                                                                                                                      |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                                     |  |
| Продолжительность: 1 час                                                                                                                                                                                 |  |
| Время применения: 1                                                                                                                                                                                      |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Shillelagh                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
| Сфера: Combat, Plant                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
| Дистанция: прикосновение                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
| Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд за каждый уровень                                                                                                                                                                                                                                |  |
| Время применения: 2                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |
| Область применения заклинания: дубинка                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                |  |
| Создается магическая дубинка с атакой 2d4 и атрибутом +1 к атаке.                                                                                                                                                                                                                      |  |
| 2 УРОВЕНЬ                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |
| Aid                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |
| Сфера: Necromantic                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |
| Дистанция: прикосновение                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
| Продолжительность: 1 раунд + 1 раунд за каждый уровень                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| Время применения: 5                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |
| Sanctuary                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |
| Сфера: Protection                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |
| Дистанция: 0                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
| Продолжительность: 10 раундов                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| Время применения: 4                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |
| Область применения заклинания: на себя                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| Спасброски: отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                |  |
| Это заклинание заставляет врагов игнорировать жреца, как будто бы он стал невидимым. Действие спелла прекращается при нападении на противника или применении магии на других персонажей. Допускается использование оборонительной магии на самого себя (лечение, благословение и др.). |  |

|                                                                   |  |
|-------------------------------------------------------------------|--|
| Shillelagh                                                        |  |
| Сфера: Combat, Plant                                              |  |
| Дистанция: прикосновение                                          |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                              |  |
| Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд за каждый уровень           |  |
| Время применения: 2                                               |  |
| Область применения заклинания: дубинка                            |  |
| Спасброски: отсутствуют                                           |  |
| Создается магическая дубинка с атакой 2d4 и атрибутом +1 к атаке. |  |
| 2 УРОВЕНЬ                                                         |  |
| Aid                                                               |  |
| Сфера: Necromantic                                                |  |
| Дистанция: прикосновение                                          |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                              |  |
| Продолжительность: 1 раунд + 1 раунд за каждый уровень            |  |
| Время применения: 5                                               |  |

|                                                                   |  |
|-------------------------------------------------------------------|--|
| Shillelagh                                                        |  |
| Сфера: Combat, Plant                                              |  |
| Дистанция: прикосновение                                          |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                              |  |
| Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд за каждый уровень           |  |
| Время применения: 2                                               |  |
| Область применения заклинания: дубинка                            |  |
| Спасброски: отсутствуют                                           |  |
| Создается магическая дубинка с атакой 2d4 и атрибутом +1 к атаке. |  |
| 2 УРОВЕНЬ                                                         |  |
| Aid                                                               |  |
| Сфера: Necromantic                                                |  |
| Дистанция: прикосновение                                          |  |
| Компоненты: вербальный, соматический                              |  |
| Продолжительность: 1 раунд + 1 раунд за каждый уровень            |  |
| Время применения: 5                                               |  |



Дистанция: 0

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд за каждые два уровня

Время применения: 4

Область применения заклинания: магический клинок длиной в 3 шага

Спасброски: отсутствуют

Кастер создает огненный клинок, который относится к типу коротких мечей (*small sword*) и наносит 1d4+4 повреждений с бонусом +2 (итого 7-10 хит-поинтов урона). Если противник защищен от огня, то деструктивное действие спелла уменьшается или вообще сводится на нет.

Goodberry

Сфера: Plant

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 день + 1 день за каждый уровень

Время применения: 1 раунд

Область применения заклинания: 2d4 волшебных ягод

Спасброски: отсутствуют

Жрец создает пять магических ягод, каждая из которых излечивает единичку повреждений.

Hold Person

Сфера: Charm

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 2 раунда за каждый уровень

Время применения: 5

Область применения заклинания: варьируется

Спасброски: заклинание нейтрализуется

Это заклинание воздействует на те же виды персонажей, что и заклинание *charm person or mammal*. Жертва заклинания оказывается неспособна двигаться на некоторое количество раундов. Нежить и некоторые другие виды монстров имеют полный иммунитет. При удачном выкидывании спасброска спелл нейтрализуется.

Know Alignment

Сфера: Divination

Дистанция: 10 ярдов

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: постоянное действие

Время применения: 1 раунд

Область применения заклинания: 1 создание

Спасброски: заклинание нейтрализуется

Спелл позволяет узнать принадлежность (мировоззрение) персонажа. Заклинание нейтрализуется некоторыми магическими предметами и, как обычно, удачным спасброском.

Resist Fire/Cold

Сфера: Protection

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 раунд за каждый уровень

Время применения: 5

Область применения заклинания: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Персонажу дается 50% сопротивляемость огню и холоду.

Silence 15' Radius

Сфера: Guardian

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 2 раунда за каждый уровень

Время применения: 5

Область применения заклинания: сфера с

радиусом в 15 шагов

Спасброски: отсутствуют

В радиусе заклинания воцаряется полное молчание, при этом маги и жрецы не способны применять подавляющее большинство заклинаний (т.к. требуется вербальная составляющая). Спасбросок производится с пенальти -5, и если он выброшен неудачно, то на время действия заклинания персонаж умалкает.

Slow Poison

Сфера: Healing

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: постоянное действие

Время применения: 1

Область применения заклинания: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Под действием заклинания нейтрализуется действие почти всех ядов, за исключением самых опасных.

Spiritual Hammer

Сфера: Combat

Дистанция: 10 ярдов за каждый уровень

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень

Время применения: 5

Область применения заклинания: варьируется

Спасброски: отсутствуют

В руках мага появляется магический молот, который наносит 1d4+1 базовых повреждений и дополнительно +1 за каждый шестой уровень.

3 УРОВЕНЬ

Animate Dead

Сфера: Necromancy

Дистанция: 10 ярдов

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 1 раунд

Область применения заклинания: варьируется

Спасброски: отсутствуют

С помощью этого заклинания жрец оживляет трупы гуманоидов, превращая их в нечисть низшего уровня (скелеты или зомби). Кастер может оживить одно существо за каждый уровень.

Call Lightning

Сфера: Weather

Дистанция: 0

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 тур за каждый уровень

Время применения: 1 тур

Область применения заклинания: круг с радиусом 360 шагов

Спасброски: 1/2

Наносится удар молнией, которая отнимает 2d4 хит-поинтов плюс дополнительно наносит 1d8 повреждений за каждый уровень жреца. Молния не причиняет вреда союзникам.

Dispel Magic

Сфера: Protection

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 6

Область применения заклинания: куб со стороной 30 шагов

Спасброски: отсутствуют

Заклинание снимает магию, которая была доселе наложена на предметы и персонажей. На предметы, изначально обладающие волшебными свойствами, этот спелл влияния не оказывает.

Glyph of Warding

Сфера: Guardian

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: постоянное до снятия заклинания

Время применения: варьируется

Область применения заклинания: варьируется

Спасброски: специальный эффект

Заклинание запирает сундуки, коробки, а также блокирует узкие проходы. Его эффективно применять на узких мостах и в горных ущельях. Жертва получает дополнительно 1d4 хит-поинтов повреждений за каждый уровень кастера.

Hold Animal

Сфера: Animal

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 2 раунда за каждый уровень

Время применения: 5

Область применения заклинания: варьируется

Спасброски: заклинание нейтрализуется

Спелл не дает возможности двигаться всем враждебно настроенным зверям в радиусе пяти футов.

Invisibility Purge

Сфера: Divination

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 8

Область применения заклинания: куб со стороной 30 шагов

Спасброски: отсутствуют

Снимает невидимость со всех персонажей под действием заклинаний или спеллов *Sanctuary*, *Improved Invisibility*, *Shadow Door*, *Invisibility* и т.п.

Miscast Magic

Сфера: Chaos

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 тур

Время применения: 5

Область применения: 1 создание

Спасброски: заклинание нейтрализуется

У жертвы этого заклинания сильно ухудшаются магические способности и с 80% вероятностью все применяемые спеллы будут проваливаться. Спасбросок производится с пенальти -2.

Protection From Fire

Сфера: Protection, Elemental

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: варьируется

Время применения: 6

Область применения: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Под действием спелла у персонажа появляется 80% сопротивляемость огню.

Remove Curse

Сфера: Protection

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 6

Область применения: варьируется

Спасброски: специальный эффект

Данный спелл позволяет снять проклятые (*cursed*) предметы с персонажа, но (внимание!) не снимает проклятья с самих предме-

тов.

Remove Paralysis

Сфера: Protection

Дистанция: 10 ярдов за каждый уровень

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 6

Область применения: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Заклинание снимает парализацию с персонажа, полученную от заклинания или от специальных атак монстров.

Rigid Thinking

Сфера: Law

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 24 тура

Время применения: 5

Область применения заклинания: одно млекопитающее существо

Спасброски: заклинание нейтрализуется

Под действием заклинания персонаж либо начинает атаковать случайно выбранную жертву, либо находится в оцепенении (*confused*). Удачный спасбросок нейтрализует заклинание.

Strength of One

Сфера: Law

Дистанция: 0

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 тур

Время применения: 3

Область применения: весь отряд

Спасброски: отсутствуют

У всех участников отряда значение силы устанавливается равным 18/76. Если сила персонажа была выше названного 18/76, то она понижается до этого значения.

4 УРОВЕНЬ

Animal Summoning I

Сфера: Animal, Summoning

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 24 раунда

Время применения: 7

Область применения: варьируется

Спасброски: отсутствуют

Маг вызывает этим заклинанием нескольких животных (*Hit Dice* +4 или менее), которые автоматически бросаются на врага. Когда время заклинания будет исчерпано, призванные монстры исчезнут.

Cure Serious Wounds

Сфера: Healing

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 7

Область применения: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Заклинание аналогично *cure light wounds*, с той разницей, что жрец своим прикосновением добавляет 17 хит-поинтов к текущему здоровью персонажа.

Free Action

Сфера: Charm

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 тур за каждый уровень

Время применения: 7

Область применения: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Спелл снимает все негативные воздействия от заклинаний типа *slow*, *paralyze*, *web* и др.

Neutralize Poison

Сфера: Healing

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 1

Область применения: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Мгновенно нейтрализует любой яд и добавляет 1d8 хит-поинтов к здоровью.

5 УРОВЕНЬ

Animal Summoning II

Сфера: Animal, Summoning

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 24 раунда

Время применения: 8

Область применения: варьируется

Спасброски: отсутствуют

Маг вызывает этим заклинанием до шести обычных животных с *Hit Dice* 8 или менее. Когда время заклинания будет исчерпано, призванные монстры исчезнут.

Cure Critical Wounds

Сфера: Healing

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 8

Область применения: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Заклинание аналогично заклинаниям *семейства cure*, с той разницей, что жрец своим прикосновением добавляет 27 хит-поинтов к текущему здоровью персонажа. Не действует на нечисть и некоторые другие типы монстров.

Flame Strike

Сфера: Combat

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 8

Область применения: 1 создание

Спасброски: специальный эффект

Спелл наносит удар противнику вертикальным столбом пламени, отнимая 8d8 хит-поинтов здоровья. При удачном спасброске действие спелла вдвое ослабляется.

Raise Dead

Сфера: Necromancy

Дистанция: область обзора жреца

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 1 раунд

Область применения: 1 персона

Спасброски: отсутствуют

Возвращает к жизни полуэльфов, эльфов, гномов (обоих типов), людей и халфлингов. Труп должен быть свеженьким и, по возможности, полноценным (отсутствующие части после оживления не прибавятся). Оживленный персонаж обладает одним (!) хит-поинтом здоровья и нуждается в немедленном лечении (магическом или с помощью снадобий). А теперь внимание — заклинание всегда проводится успешно (т.е. не используются *Resurrection Survival rolls*), и от него нет никаких побочных эффектов (обычно снимается единичка с телосложения).

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКОВ

1 УРОВЕНЬ

Armor

Школа: Conjuraton

Дистанция: 0

Компоненты: вербальный, соматический



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Продолжительность:</b> 9 часов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Время применения:</b> 1 раунд                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Область применения заклинания:</b> на себя                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Этим заклинанием волшебник устанавливает на себя магическую защиту, эквивалентную броне с АС 6, но не сковывающую движений, ничего не весящую и не мешающую применению заклинаний.                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Blindness</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Школа:</b> Illusion/Phantasm                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Дистанция:</b> область обзора мага                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Компоненты:</b> вербальный                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Продолжительность:</b> 10 минут                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Время применения:</b> 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Область применения заклинания:</b> одна персона                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Спасброски:</b> заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Слепь поражает выбранного противника при условии, что ему не удалось выкинуть удачный спасбросок. В противном случае заклинание нейтрализуется. Ослепленный персонаж получает штраф в четыре очка к атакам и столько же к классу брони (АС).                                                                                                                                                                 |
| <b>Burning Hands</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Школа:</b> Alteration                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Дистанция:</b> 0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Продолжительность:</b> немедленное действие                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Область применения заклинания:</b> на себя                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Спасброски:</b> специальный эффект                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Это заклинание поражает противника в непосредственной близости, нанося удар огнем в 1d3 хит-поинтов, плюс еще по 2 хит-поинта за каждый уровень мага (но суммарно не более 1d3 + 20). Удачно выкинутый спасбросок уменьшает повреждения в два раза.                                                                                                                                                          |
| <b>Charm Person</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Школа:</b> Enchantment/Charm                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Дистанция:</b> область обзора мага                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Продолжительность:</b> 17 раундов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Область применения заклинания:</b> одна персона                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Спасброски:</b> заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Очарованный персонаж (любой гуманоид любого размера — люди, эльфы, полуэльфы, гномы, гоблины, гноллы, орки, спрайты, троглодиты и т.п.) становится вашим союзником и всецело подчиняется вашим приказам. Если на персонаж наложены два заклинания очарования, то действует то, которое оказывается сильнее (т.е. наложено более продвинутым магом). При удачном выкидывании спасброска spell нейтрализуется. |
| <b>Chill Touch</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Школа:</b> Necromancy                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Дистанция:</b> 0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Продолжительность:</b> 10 раундов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Область применения заклинания:</b> на себя                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Спасброски:</b> заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Это заклинание наносит урон противнику, атакуемого волшебником с помощью тупого оружия, в 1-8 хит-поинтов и модифицирует ТНАСО на 2 единицы. При удачном выкидывании спасброска spell нейтрализуется.                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Chromatic Orb</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Школа:</b> Evocation                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Дистанция:</b> область обзора мага                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Продолжительность:</b> варьируется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Область применения:</b> 1 создание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Спасброски:</b> заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Деструктивное действие сферы прямым образом зависит от уровня кастера (того, кто применяет заклинание). Маг первого уровня нанесет этим заклинанием 1-4 хит-поинта повреждений и ослепит (blind) противника на один раунд, второго — 1-6 хит-поинтов повреждений и причинит боль (pain), третьего — 1-8 хит-поинтов повреждений и обожжет (burn), четвертого — 1-10 хит-поинтов повреждений и ослепит на 10 раундов, пятого — 1-12 хит-поинтов повреждений и введет в оцепенение (stup) на три раунда, шестого — 2-16 хит-поинтов повреждений и нанесет ранения (cause) слабейшему противнику, наконец, седьмого — 2-16 хит-поинтов повреждений и парализует (paralyze) на 20 раундов. При удачном выкидывании спасброска spell полностью нейтрализуется. |
| <b>Color Spray</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Школа:</b> Alteration                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Дистанция:</b> 0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Продолжительность:</b> немедленное действие                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Область применения заклинания:</b> параллелепипед со сторонами 5x20x20 шагов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Спасброски:</b> заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Этим заклинанием кастер отбрасывает от себя от одного до шести противников (1d6). При удачном выкидывании спасброска spell нейтрализуется.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Friends</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Школа:</b> Enchantment/Charm                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Дистанция:</b> 0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Продолжительность:</b> 1d4 раундов + 1 раунд за каждый уровень                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Область применения заклинания:</b> на себя                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Спасброски:</b> специальный эффект                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Это заклинание временно дает кастеру харизму 2d4.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Grease</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Школа:</b> Conjunction                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Дистанция:</b> 10 ярдов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Продолжительность:</b> 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Область применения:</b> 30x30 футов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Спасброски:</b> специальный эффект                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Указанная территория покрывается скользким жиром, не давая противнику двигаться с нормальной скоростью. Удачно выкинутый спасбросок дает возможность персонажу добраться до обычной поверхности на время одного раунда.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Identify</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Школа:</b> Divination                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Дистанция:</b> 0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Продолжительность:</b> 1 раунд за каждый уровень                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Время применения:</b> варьируется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Область применения:</b> 1 предмет                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Применение данного заклинания дает стопроцентную идентификацию предмета. При этом открывается его подлинное и полное название, показываются особенности и свойства. Также говорится о том, проклят он (cursed) или нет.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Infravision</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Школа:</b> Divination                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Дистанция:</b> 0                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Продолжительность:</b> 10 ходов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Время применения:</b> варьируется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Область применения:</b> 1 создание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Инфравидение позволяет видеть персонажам даже в крошечной тьме. Этим умением с рождения обладают эльфы и гномы.                                                                                                                    |
| <b>Larloch's Minor Drain</b>                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Школа:</b> Necromancy                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Дистанция:</b> 30 ярдов                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                        |
| <b>Продолжительность:</b> Instanteous                                                                                                                                                                                              |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Область применения:</b> 1 создание                                                                                                                                                                                              |
| <b>Спасброски:</b> None                                                                                                                                                                                                            |
| Это заклинание высасывает от 1 до 4 хит-поинтов жизни у противника и добавляет их к текущей жизни кастера. Избыточные хит-поинты исчезают через десять раундов.                                                                    |
| <b>Magic Missile</b>                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Школа:</b> Evocation                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Дистанция:</b> область обзора мага                                                                                                                                                                                              |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                        |
| <b>Продолжительность:</b> немедленное действие                                                                                                                                                                                     |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Область применения:</b> 1 создание                                                                                                                                                                                              |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                     |
| Применив это заклинание, кастер выпускает несколько магических стрел (максимально — пять штук), которые наносят 1d4+1 хит-поинтов урона врагу. Маг первого уровня выпускает одну такую стрелу, третьего — две, пятого — три и т.д. |
| <b>Protection From Evil</b>                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Школа:</b> Abjuration                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Дистанция:</b> прикосновение                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                        |
| <b>Продолжительность:</b> 10 раундов                                                                                                                                                                                               |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Область применения заклинания:</b> на себя                                                                                                                                                                                      |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                     |
| Заклинание генерирует барьер около кастера и дает два бонуса против атак злых (evil) персонажей. Во-первых, атака противника уменьшается на две единицы, а, во-вторых, кастер получает +2 к спасброскам.                           |
| <b>Shield</b>                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Школа:</b> Evocation                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Дистанция:</b> 0                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                        |
| <b>Продолжительность:</b> 5 ходов                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Область применения заклинания:</b> на себя                                                                                                                                                                                      |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                     |
| Заклинание устанавливает АС кастера на 4 единицы против атак обычным оружием и на 2 единицы против атак стрелковым оружием.                                                                                                        |
| <b>Shocking Grasp</b>                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Школа:</b> Alteration                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Дистанция:</b> прикосновение                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                        |
| <b>Продолжительность:</b> варьируется                                                                                                                                                                                              |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Область применения:</b> 1 создание                                                                                                                                                                                              |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                     |
| После применения этого заклинания кастер при прикосновении наносит противнику удар молнией, отнимающей 1d10 хит-поинтов. Чтобы остановить назлектризованного мага, нужно его убить!                                                |
| <b>Sleep</b>                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Школа:</b> Enchantment/Charm                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Дистанция:</b> область обзора мага                                                                                                                                                                                              |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                        |
| <b>Продолжительность:</b> 5 раундов за каждый уровень                                                                                                                                                                              |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Область применения:</b> варьируется                                                                                                                                                                                             |
| <b>Спасброски:</b> заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                                       |
| Заклинание заставляет персонажей погрузить-                                                                                                                                                                                        |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ся в сон. Не действует на нежить и некоторых других тварей, которым сон ну совершенно не нужен. Все те, кто оказался в радиусе применения заклинания (30 футов, центр указывается кастером), кидают спасброски с штрафом -3. Противники с 4+3 HD (hit die) не подвержены действию этого заклинания. |
| <b>2 УРОВЕНЬ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Agannazar's Scorch</b>                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Школа:</b> Evocation                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Дистанция:</b> 20 ярдов                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Продолжительность:</b> немедленное действие                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Время применения:</b> 3                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Область применения заклинания:</b> струя 2x60 шагов                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Все персонажи, находящиеся на пути огненной струи, получают повреждения 3d6. Против заклинания не предусматриваются спасброски, зато очень помогает сопротивляемость огню, частично или полностью нейтрализующая действие спелла.                                                                   |
| <b>Blur</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Школа:</b> Illusion/Phantasm                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Дистанция:</b> 0                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Продолжительность:</b> 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Время применения:</b> 2                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Область применения заклинания:</b> на себя                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Это заклинание делает очертания волшебника нечеткими и размытыми. За счет этого при атаке обычным оружием противник получает штраф -3 к наносимым повреждениям, а кастер получает бонус +1 к спасброскам.                                                                                           |
| <b>Detect Evil</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Школа:</b> Divination                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Дистанция:</b> 120 ярдов                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Продолжительность:</b> 1 тур                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Время применения:</b> 1 раунд                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Область применения заклинания:</b> область обзора мага                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Обнаруживает истечения зла от персонажей.                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Detect Invisibility</b>                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Школа:</b> Divination                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Дистанция:</b> 10 ярдов за каждый уровень                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Продолжительность:</b> 4 тура                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Время применения:</b> 2                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Область применения:</b> варьируется                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Применив данное заклинание, маг начинает видеть скрытые и доселе невидимые предметы, например, спрятавшихся в тени воров. Все персонажи, покинувшие зону действия заклинания, вновь становятся невидимыми.                                                                                          |
| <b>Ghoul Touch</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Школа:</b> Necromancy                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Дистанция:</b> 0                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Продолжительность:</b> 5 раундов                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Время применения:</b> 3                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Область применения заклинания:</b> на себя                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Спасброски:</b> заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                                                                                                        |
| После использования данного заклинания маг получает возможность парализовать противника при атаке тупым оружием. При удачном выкидывании спасброска spell нейтрализуется.                                                                                                                           |
| <b>Horror</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Школа:</b> Necromancy                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Дистанция:</b> область обзора мага                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                         |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Продолжительность:</b> 10 раундов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Время применения:</b> 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Область применения заклинания:</b> куб со стороной 30 шагов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Спасброски:</b> заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Заклинание подвергает противника в панику. Испуганный персонаж начинает носиться кругами и совершает самые непредсказуемые поступки. Заметьте, что некоторые монстры (в т.ч. вся нечисть) имеют иммунитет к этому заклинанию. Ну, а кроме того, удачный спасбросок сводит spell на нет.                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Invisibility</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Школа:</b> Illusion/Phantasm                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Дистанция:</b> прикосновение                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Продолжительность:</b> варьируется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Время применения:</b> 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Область применения:</b> 1 создание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Под действием заклинания персонаж становится невидимым обычными органами зрения (не поможет даже инфравидение эльфов), и засечь его можно только с помощью магических штук. Максимальное действие заклинания — 24 часа, но вряд ли вам удастся так долго скрываться от взглядов, так как невидимость исчезает: а) при атаке со стороны противника, б) при применении заклинания снятия магии, в) при нападении на кого-либо. Тем не менее, невидимым можно без опасения лазать, разговаривать, открывать двери, взламывать замки и т.п. |
| <b>Knock</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Школа:</b> Alteration                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Дистанция:</b> область обзора мага                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Компоненты:</b> вербальный                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Продолжительность:</b> варьируется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Время применения:</b> 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Область применения заклинания:</b> запертая дверь или сундук                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Заклинание отпирает запертые двери, сундуки, а также магические замки.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Know Alignment</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Школа:</b> Divination                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Дистанция:</b> 10 ярдов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Продолжительность:</b> немедленное действие                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Время применения:</b> 1 раунд                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Область применения:</b> 1 создание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Спасброски:</b> заклинание нейтрализуется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Spell позволяет узнать принадлежность (мировоззрение) персонажа. Заклинание нейтрализуется некоторыми магическими предметами и, как обычно, удачным спасброском.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Luck</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Школа:</b> Enchantment/Charm                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Дистанция:</b> 10 ярдов                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Продолжительность:</b> 3 раунда                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Время применения:</b> 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Область применения:</b> 1 создание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Спасброски:</b> отсутствуют                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Тот, кто попал под действие этого заклинания, становится настоящим везунчиком. Что бы такой персонаж ни делал, он получает бонус +1 к данному действию (атака, спасбросок, воровство, шанс попасть по врагу и т.п.).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Melf's Acid Arrow</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Школа:</b> Conjunction                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Дистанция:</b> область обзора мага                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Компоненты:</b> вербальный, соматический                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Продолжительность:</b> варьируется                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Время применения:</b> 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Область применения:</b> 1 создание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Спасброски:</b> специальный эффект                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Кастер посылает в противника магическую                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |



стрелу, которая наносит 2d4 повреждений кислотой. Каждый третий уровень мага действие заклинания увеличивается на один раунд.

Mirror Image

**Школа:** Illusion/Phantasm

**Дистанция:** 0

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 3 раунда за каждый уровень

**Время применения:** 2

**Область применения заклинания:** круг с радиусом 6 шагов

**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание создает точную копию кастера, которая в точности повторяет все движения и действия оригинала. При получении хоть какого-нибудь повреждения дубликат исчезает. Но не все так просто — каждый ход все фигуры меняются местами, поэтому выявить среди них настоящего волшебника достаточно затруднительно.

Protection From Petrificaton

**Школа:** Abjuration

**Дистанция:** 0

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 3 раунда за каждый уровень

**Время применения:** 1

**Область применения:** 1 создание

**Спасброски:** отсутствуют

Спелл дает защиту от всех заклинаний, связанных с окаменением.

Resist Fear

**Школа:** Abjuration

**Дистанция:** 10 ярдов

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 час

**Время применения:** 1

**Область применения:** 1 создание

**Спасброски:** специальный эффект

Заклинание дает стопроцентную сопротивляемость панике и страху.

Stinking Cloud

**Школа:** Evocation

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 2

**Область применения заклинания:** куб со стороной 20 шагов

**Спасброски:** специальный эффект

После применения заклинания создается магическое облако, наполненное тошнотворными парами. Любой персонаж, не выкинувший удачный спасбросок, теряет возможность атаковать на 1 раунд; на следующий раунд вновь кидается спасбросок и т.п., пока не истечет время заклинания или персонаж не выберется на незараженную местность.

Strength

**Школа:** Alteration

**Дистанция:** прикосновение

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 час за каждый уровень

**Время применения:** 1 тур

**Область применения заклинания:** одна персона

**Спасброски:** отсутствуют

Под действием заклинания у персонажа повышается сила до значения 18/50. Забавный нюанс — если сила персонажа выше названного 18/50, то она понижается до этого значения!

Vocalize

**Школа:** Alteration

**Дистанция:** прикосновение

**Компоненты:** соматический

**Продолжительность:** 10 раундов

**Время применения:** 2

**Область применения заклинания:** на себя

**Спасброски:** отсутствуют

Позволяет применять вербальные заклинания, не произнося ни звука. Это спелл удобно использовать, когда надо без шума колдануть что-нибудь эдакое.

Web

**Школа:** Evocation

**Дистанция:** 5 ярдов за каждый уровень (максимально — 20 ярдов)

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 2 тура за каждый уровень

**Время применения:** 2

**Область применения заклинания:** варьируется

**Спасброски:** специальный эффект

Сеть окутывает и сковывает движения персонажа, добавляя penalty -2 к его спасброскам против заклинаний и не давая возможности применять оружие. При удачном выкидывании спасброска против этого спелла, персонаж либо выпрыгивает из сети (если есть такая возможность), либо получает половину penalty.

3 УРОВЕНЬ

Clairvoyance

**Школа:** Divination

**Дистанция:** варьируется

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** постоянная

**Время применения:** 3

**Область применения заклинания:** варьируется

**Спасброски:** отсутствуют

Спелл открывает скрытые участки карты, показывая географию места, постройки и сооружений, но оставляя невидимыми противников. Это заклинание нельзя применять в помещениях и подземельях.

Dire Charm

**Школа:** Enchantment/Charm

**Дистанция:** 20 ярдов

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 20 раундов

**Время применения:** 3

**Область применения:** 1 создание

**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Это заклинание схоже с очарованием персонажа (charm person) и имеет точно такие же ограничения по применению. Тот, кто подвергся применению спелла, начинает самостоятельно атаковать врагов кастера, в т.ч. и бывших союзников.

Dispel Magic

**Школа:** Abjuration

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** немедленное действие

**Время применения:** 3

**Область применения заклинания:** куб со стороной 30 шагов

**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание снимает магию, которая была доселе наложена на предметы и персонажей. На предметы, изначально обладающие волшебными свойствами, этот спелл влияния не оказывает.

Fireball

**Школа:** Evocation

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** немедленное действие

**Время применения:** 3

**Область применения заклинания:** круг с радиусом 20 шагов

**Спасброски:** специальный эффект

Классическое заклинание, которое наносит 1d6 повреждений на каждый уровень кастера, вплоть до 10d6. Удачный бросок спасительной кости уменьшит вполовину деструктивное действие заклинания.

Flame Arrow

**Школа:** Conjuration/Summoning

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 раунд

**Время применения:** 3

**Область применения:** варьируется

**Спасброски:** специальный эффект

Огненная стрела представляет собой по сути значительно усиленный вариант магической стрелы. Этот спелл наносит 1d6 повреждений как колющее оружие и дополнительно 4d6 от огня. Удачно выпавшие кости при спасброске ослабляют действие заклинания вдвое. Каждый пятый уровень мага получает дополнительную огненную стрелу.

Ghost Armor

**Школа:** Conjuration/Summoning

**Дистанция:** прикосновение

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 10 туров

**Время применения:** 1

**Область применения:** 1 создание

**Спасброски:** отсутствуют

Магический эквивалент железных пластинчатых доспехов, имеющих параметр armor класса 2. Этот спелл не накладывает ограничений на применение заклинаний, не добавляет вес, а также в случае мультикласса типа mag/voин суммируется с защитой от щита.

Haste

**Школа:** Alteration

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 3

**Область применения заклинания:** куб со стороной 40 шагов; 1 создание за каждый уровень

**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание ускоряет вдвое скорость движения и атаку персонажа, добавляет бонус +2 к инициативе. На скорость применения магических заклинаний влияния не оказывает. Снимает негативное влияние заклинания slow.

Hold Person

**Школа:** Enchantment/Charm

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 3

**Область применения заклинания:** Special

**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Это заклинание воздействует на те же виды персонажей, что и заклинание charm person. Жертва заклинания оказывается неспособна двигаться на некоторое количество раундов. Нежить и некоторые другие виды монстров имеют полный иммунитет. При удачном выкидывании спасброска спелл нейтрализуется.

Lightning Bolt

**Школа:** Evocation

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** немедленное действие

**Время применения:** 3

**Область применения:** варьируется

**Спасброски:** специальный эффект

Молния наносит противнику 1d6 повреждений за каждый уровень, вплоть до 10d6. Удачный бросок спасательный костей приводит к уменьшению вдвое повреждений от заклинания. Заметьте — если на пути молнии встретится преграда, то она от нее отразится; возможно, благодаря такому свойству вы нанесете несколько ударов противнику, а, может быть, угробите половину своего отряда.

Monster Summoning I

**Школа:** Conjuration/Summoning

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 4

**Область применения:** варьируется

**Спасброски:** отсутствуют

Маг вызывает этим заклинанием нескольких монстров (Hit Dice +8), которые автоматически бросаются на врага. Когда время заклинания будет исчерпано, призванные монстры исчезнут.

Nondetection

**Школа:** Abjuration

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 20 туров

**Время применения:** 3

**Область применения заклинания:** 1 создание или предмет

**Спасброски:** отсутствуют

Наложением этого заклинания кастер блокирует получение любой информации об объекте или персонаже (не работают такие заклинания, как clairaudience, clairvoyance, locat object и некоторые другие). Единственное исключение — заклинание know alignment, которое не блокируется этим спеллом.

Protection From Normal Missiles

**Школа:** Abjuration

**Дистанция:** прикосновение

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 тур за каждый уровень

**Время применения:** 3

**Область применения:** 1 создание

**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание обеспечивает полную защиту от обычного дистантного оружия (стрелы, метательные топоры, копья, камни и т.п.). От магических атак или волшебного дистантного оружия этот спелл не защищает.

Skull Trap

**Школа:** Necromancy

**Дистанция:** 20 ярдов

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** до встречи с препятствием

**Время применения:** 3

**Область применения заклинания:** круг с радиусом 30 шагов

**Спасброски:** отсутствуют

Кастер создает магический череп, который бросается на жертву, имевшую неосторожность приблизиться к нему ближе чем на 20 футов. Происходит взрыв, от которого наносятся повреждения 1d6 за уровень кастера всем существам, находящимся в радиусе 30 шагов. Очевидно, что применять это заклинание следует с большой осторожностью.

Slow

**Школа:** Alteration

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 10 раундов

**Время применения:** 3

**Область применения заклинания:** куб со стороной 40 шагов

**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Замедление противника. После удачного применения заклинания (penalty -4 к спасброскам против этого спелла) персонаж получает penalty -4 к атаке и +4 к armor классу.

Vampiric Touch

**Школа:** Necromancy

**Дистанция:** прикосновение

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** немедленное действие

**Время применения:** 3

**Область применения:** 1 создание

**Спасброски:** отсутствуют

Прикосновение вампира отнимает у врага 1d6 хит-поинтов за каждые два уровня кастера. Все отобранные хит-поинты добавляются к жизни мага, а «излишек» удаляется через пять ходов.

4 УРОВЕНЬ

Confusion

**Школа:** Enchantment/Charm

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 2 раунда + 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 4

**Область применения заклинания:** куб со стороной 60 шагов

**Спасброски:** специальный эффект

Это заклинание заставляет противника либо отступать без оглядки, либо превращаться в берсерка, либо заставляет бросаться на всех атакующих персонажей. При выбрасывании спасительных кубиков жертва заклинания получает penalty -2.

Dimension Door

**Школа:** Alteration

**Дистанция:** 0

**Компоненты:** вербальный

**Продолжительность:** немедленное действие

**Время применения:** 1

**Область применения заклинания:** на себя

**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание открывает портал, через который кастер может мгновенно переместиться в любую точку в пределах видимости.

Improved Invisibility

**Школа:** Illusion/Phantasm

**Дистанция:** прикосновение

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 10 раундов

**Время применения:** 4

**Область применения:** 1 создание

**Спасброски:** отсутствуют

Применение спелла делает персонажа невидимым и сохраняет его невидимость даже при нападении на противника. Засечь персонажа можно по следам от магических стрел, мерцанию и т.п. Те, кто атакуют невидимого персонажа, получают penalty -4 к атаке, а сам персонаж получает бонус +4 к спасброскам.

Minor Globe of Invulnerability

**Школа:** Abjuration

**Дистанция:** 0

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 4

**Область применения заклинания:** сфера с радиусом 5 шагов

**Спасброски:** отсутствуют

Магический шар защищает кастера от любых заклинаний первых трех уровней.

Monster Summoning II

**Школа:** Conjuration/Summoning

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический



**Продолжительность:** 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 4

**Область применения:** варьируется

**Спасброски:** отсутствуют

Маг вызывает этим заклинанием нескольких монстров (Hit Dice +12), которые автоматически бросятся на врага. Когда время заклинания будет исчерпано, призванные монстры исчезнут.

**5 УРОВЕНЬ**

**Animate Dead**

**Школа:** Necromancy

**Дистанция:** 10 ярдов

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** немедленное действие

**Время применения:** 5 раундов

**Область применения:** варьируется

**Спасброски:** отсутствуют

С помощью этого заклинания маг оживляет трупы гуманоидов, превращая их в нечисть низшего уровня (скелеты или зомби). Кастер может оживить одно существо за каждый уровень.

**Cloudkill**

**Школа:** Evocation

**Дистанция:** 10 ярдов

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 5

**Область применения заклинания:** облако размером 40х20х20 шагов

**Спасброски:** специальный эффект

Ядовитое облако мгновенно убивает всех персонажей с параметров Hit Dice ниже чем 4+1, от 4+1 до 6 — производят спасбросок с пенальти -6 и в случае неудачи уничтожаются, а более 6 — в случае неудачи получают повреждения 1d10 каждый раунд.

**Monster Summoning III**

**Школа:** Conjuraton/Summoning

**Дистанция:** область обзора мага

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 4 раунда + 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 5

**Область применения:** варьируется

**Спасброски:** отсутствуют

Маг вызывает этим заклинанием нескольких монстров (Hit Dice +16), которые автоматически бросятся на врага. Когда время заклинания будет исчерпано, призванные монстры исчезнут.

**Shadow Door**

**Школа:** Illusion/Phantasm

**Дистанция:** 10 ярдов

**Компоненты:** соматический

**Продолжительность:** 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 2

**Область применения:** варьируется

**Спасброски:** отсутствуют

Маг создает иллюзию магической двери и сматывается в нее, становясь невидимым. Такой трюк может позволить отступить раненому магу и скрыться где-нибудь в безопасном месте.

ПРЕДМЕТЫ

| Предмет          | AC | Вес (lb) | Slash | Pierce | Bludgeon | Missile |
|------------------|----|----------|-------|--------|----------|---------|
| Shield, Buckler  | *  | 3        | 0     | -1     | 0        | 0       |
| Shield, Small    | *  | 5        | -1    | -1     | -1       | 0       |
| Shield, Medium   | *  | 10       | -1    | -1     | -1       | -1      |
| Shield, Large    | *  | 15       | -1    | -1     | -1       | -2      |
| Helm             | +1 | 5-10     | -     | -      | -        | -       |
| Gauntlets        | +1 | 2        | -     | -      | -        | -       |
| Leather          | 8  | 15       | 0     | +2     | 0        | +2      |
| Padded           | 8  | 10       | 0     | +2     | 0        | +2      |
| Studded Leather  | 7  | 25       | -2    | -1     | 0        | -1      |
| Ring mail        | 7  | 30       | -1    | -1     | 0        | -1      |
| Scale mail       | 6  | 40       | 0     | -1     | 0        | -1      |
| Elfin Chain mail | 5  | 20       | -2    | 0      | +2       | 0       |
| Chain mail       | 5  | 40       | -2    | 0      | +2       | 0       |
| Banded mail      | 4  | 35       | -2    | 0      | -1       | 0       |
| Splint mail      | 4  | 40       | 0     | -1     | -2       | -1      |
| Plate mail       | 3  | 50       | -3    | 0      | 0        | 0       |

ХАРАКТЕРИСТИКИ НРС — ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ СПУТНИКОВ

| Имя             | Раса     | Класс              | Мировоззрение   | Карта                           | Str   | Dex | Con | Int | Wis | Cha | Special                |
|-----------------|----------|--------------------|-----------------|---------------------------------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|------------------------|
| Ajantis         | Human    | Paladin            | Lawful Good     | North of Friendly Arm Inn       | 17    | 13  | 16  | 12  | 13  | 17  |                        |
| Alora           | Halfling | Thief              | Chaotic Good    | BG: Hall of Wonders             | 8     | 19  | 12  | 14  | 7   | 10  |                        |
| Branwen         | Human    | Cleric             | True Neutral    | Nashkel Carnival                | 13    | 16  | 15  | 9   | 16  | 13  | Spiritual Hammer       |
| Coran           | Elf      | Fighter/Thief      | Chaotic Good    | Cloakwood1                      | 14    | 20  | 12  | 14  | 9   | 16  |                        |
| Dynaheir (1)    | Human    | Invoker            | Lawful Good     | Gnoll Stronghold                | 11    | 13  | 16  | 17  | 15  | 12  | Slow Poison            |
| Edwin           | Human    | Conjurer           | Lawful Evil     | Nashkel                         | 9     | 10  | 16  | 18  | 9   | 10  |                        |
| Eldoth Kron (4) | Human    | Bard               | Neutral Evil    | Cloakwood3                      | 16    | 12  | 15  | 13  | 10  | 16  | Create Poisoned Arrows |
| Faldorn         | Human    | Druid              | True Neutral    | Cloakwood3                      | 12    | 15  | 11  | 10  | 16  | 15  | Summon Dread Wolf      |
| Garrick         | Human    | Bard               | Chaotic Neutral | Beregost                        | 14    | 16  | 9   | 13  | 14  | 15  |                        |
| Imeon           | Human    | Thief              | Neutral Good    | East of CandleKeep              | 9     | 18  | 16  | 17  | 11  | 16  |                        |
| Jaheira (2)     | Half-Elf | Fighter/Druid      | True Neutral    | Friendly Arm Inn                | 15    | 14  | 17  | 10  | 14  | 15  |                        |
| Kagain          | Dwarf    | Fighter            | Lawful Evil     | Beregost                        | 16    | 12  | 20  | 15  | 11  | 8   |                        |
| Khalid (2)      | Half-Elf | Fighter            | Neutral Good    | Friendly Arm Inn                | 15    | 16  | 17  | 15  | 10  | 9   |                        |
| Kivan           | Elf      | Ranger             | Chaotic Good    | High Hedge                      | 18/12 | 17  | 14  | 10  | 14  | 8   |                        |
| Minsc (1)       | Human    | Ranger             | Neutral Good    | Nashkel                         | 18/93 | 15  | 15  | 8   | 6   | 9   | Beserk                 |
| Montaron (3)    | Halfling | Fighter/Thief      | Neutral Evil    | East of CandleKeep              | 16    | 17  | 15  | 12  | 13  | 9   |                        |
| Quayle          | Gnome    | Illusionist/Cleric | Chaotic Neutral | BG: Drawbridge                  | 8     | 15  | 11  | 17  | 10  | 6   | Invisibility           |
| Safana          | Human    | Thief              | Chaotic Neutral | Lighthouse                      | 13    | 17  | 10  | 16  | 9   | 17  | Charm Animal           |
| Shar Teel       | Half-Elf | Fighter            | Chaotic Evil    | East of Temple                  | 18/58 | 17  | 9   | 14  | 7   | 11  |                        |
| Skie (4)        | Human    | Thief              | True Neutral    | BG: Entar Silvershield's Estate | 11    | 18  | 15  | 15  | 8   | 13  |                        |
| Tiax            | Halfling | Cleric/Thief       | Chaotic Evil    | BG: Flaming Fist HQ             | 9     | 16  | 16  | 10  | 13  | 9   | Summon Ghost           |
| Viconia         | Drow Elf | Cleric             | Neutral Evil    | Peldvale                        | 10    | 19  | 8   | 16  | 15  | 14  | 50% Magic Resistance   |
| Xan             | Elf      | Enchanter          | Lawful Neutral  | Nashkel Mines                   | 13    | 16  | 7   | 17  | 14  | 16  | Owns Moonblade         |
| Xzar (3)        | Human    | Necromancer        | Chaotic Evil    | East of CandleKeep              | 14    | 16  | 10  | 17  | 16  | 10  |                        |
| Yeslick         | Dwarf    | Fighter/Cleric     | Lawful Good     | Cloakwood Mines                 | 15    | 12  | 17  | 7   | 16  | 10  | Dispel Magic           |

\*Цифрами отмечены те персонажи, которые встречаются вместе. Например, Dynaheir и Minsc, Khalid и Jaheira и т.п.



**В**менно вариант, заметьте! Данное прохождение подходит для силовых персонажей, и легче всего будет тем, кто выбрал воина, паладина или рейнджера. Хотя я старался не зарубаться именно на данных классах и всю использовать их специфику, а вместо этого собрал все квесты, которые обнаружил, и дал максимум необходимых рекомендаций по их выполнению. Если есть какие-то дополнения, комментарии или замечания — милости прошу, пишите на dreg@camel-land.ru. Интим не предлагать :)

В последующих разделах даны действия для каждой из глав (пролог, эпилог и некролог :)), а каждый раздел, в свою очередь, поделен на локации, где вам придется странствовать. Основной акцент, как отмечалось, сделан на квесты, но есть и другая информация. Да что рассказывать, давайте приступать!

## ПРОЛОГ

### CANDLEKEEP



#### Обозначения:

- 1 — Местный постоялый двор (Candlekeep Inn)
- 2 — Флидия (Phlydia)
- 3 — Обитель священников (Priest's Quarters)
- 4 — Дреппин (Dreppin), Книга Флидии (Book The History of Hulruaa)
- 5 — Храм Огма (Temple of Oghma)
- 6 — Джондарал (Jondalar), Склад (The Storehouse), Ривор (Reevor)
- 7 — Хулл (Hull)
- 8 — Дом иллюзиониста
- 9 — Спальни (Bunkhouse)
- 10 — Бараки (Barracks)
- 11 — Вход во внутреннюю часть города, первая встреча с Имоен
- 12 — Тетторил (Tetthoril)
- 13 — Горион (Gorion)

Все начинается в небольшом городе Кэндклип. Главный герой обладает минимальным запасом денежных средств, слабым оружием и никчемным опытом. До поры, до времени.

Герой находится около постоялого двора (1), вокруг несколько фигур в зеленых мантиях. Не обращайтесь к ним особого внимания — эти красавцы расставлены с единственной целью просветить вас в управлении игрой. Не тратьте на них время, а лучше отправляйтесь во внутрь помещения.

Справа от входа будет стоять толстый весельчак Винтроп (Winthrop), который предложит вам снять комнату для ночлега или купить/продать кое-какие предметы экипировки и оружие. Для начала достаточно приобрести дешевую кожанку (7 золотых), небольшой щит (4 золотых), шлем (1 золотой), какое-нибудь подходящее оружие (в зависимости от класса персонажа и навыков по обращению с тем или иным типом оружия) и комплект арбалетных стрел (bolt). Последние нужны для выполнения квеста, который вы получите в бараках (10).

В глубине зала в зеленом плаще с рыжим поясом стоит старый маг по имени Firebead Elvenhear, который поручит вам принести свиток, оставленный у Тетторила во внутренней части города. Поздравляю с первым полученным квестом!

Но не торопитесь сломя голову бежать на поиски Тетторила, а лучше поднимитесь наверх по лестнице. Отмычкой или грубой силой взломайте закрытые ящики и сундуки и распахните по карманам их содержимое. Для успешного взлома всех замков необходим параметр pick lock не менее 30%, силой же вскрываются три ящика. Не следует заниматься грязными воровскими делишками в при-

сутствии бодрствующих NPC — вас наверняка засекут и придется либо откупаться, либо драться со стражей. А последнее для персонажа первого уровня равносильно смерти. Спуститесь вниз и продайте наворованное Винтропу.

Налево от ворот постоялого двора стоит Флидия (2), которая попросит вас отыскать потерянную книгу. Книга эта находится в стоге сена (4). Рядом с этим местом вы встретите Дреппина, с которым необходимо дважды поговорить. В первый раз он скажет о потерянной книге, а второй — попросит найти противоядие для больной коровы. Для коровьего квеста еще придет время, а пока отнесите книгу Флидии (50 очков опыта, драгоценный камень). По пути можете зайти в обитель священников (3) и подражаться с наемным убийцей. Победа над ним будет достаточно легкой, при условии, что вы играете персонажем-воином, магам же придется несколько сложнее.

Идите к Ривору (6), который попросит вас убить всех крыс в складском помещении. Если хотите попрактиковаться в управлении в боевом режиме, то предварительно подойдите к Джондаралу (в схватке с ним вы не будете получать повреждений — это что-то типа дружеского спарринга). Заходите в дверь склада, убейте всех крыс (пять штук) и извлеките из бочки слева кольцо. Вновь подойдите к Риво-

ру, который сообщит вам об успешном выполнении квеста (50 очков опыта, 5 золотых).

Чуть ниже около башни стоит сонный Хулл (7), который попросит вас притащить забытый в бараках (10) меч. Хорош страж порядка! Но просьбу его все же исполним. По дороге заскочите в больницу, в которой знахарь-альтруист предложит вам пузырек с лечебным снадобьем.

В доме иллюзиониста (8) можно немного потренироваться в коллективном ведении боя. Вам временно вернут уйму бойцов и накопят несколько слабеньких монстряков. Любопытно, что во время драки можно перетаскать к себе много всякой всячины из вещей своих временных союзников, но едва герой переступит порог дома, как все найденное честным трудом исчезнет. Облом.

Перед бараками будут спальни (9), в которых тусуется еще один киллер. Разберитесь с ним, выходите из негостеприимного дома и в качестве небольшой компенсации возьмите из сундука несколько золотых монет. Поплачьтесь в зеленую мантию монаха, который принесет на шум акки раненый слон.

Напротив бараков стоит бочка, в которой припрятано несколько золотых. Заходите в бараки и направляйтесь напрямиком к правой стене, где в сундуке лежат меч Хула и склянка

с противоядием для крупного рогатого скота. Поговорите дважды с Фуллером (Fuller), которому до зарезу нужны арбалетные стрелы. А у вас совершенно случайно оказался с собой комплект! За такие случайности вы получите 50 очков опыта и десять золотых. Ходят слухи, что вместо золотых может перепаст dagger +1, но в моем случае скупердья не расщедрился.

Возвращайтесь к Хулу и получайте честно заработанные регалии (50 очков опыта и 10 золотых). Затем проделайте путь к коровнику и спасите от мучительной смерти молокодающее животное (50 очков опыта). А еще говорят, что хорошими делами прославиться нельзя!

Все, выполняем последний квест (который, кстати, был первым в списке) и чешем отсюда. Следуйте во внутреннюю часть города и возьмите у Тетторила (12) магический свиток. Силу тут применять не нужно — старикан сам отдаст скролл. По пути не забудьте связать что-нибудь Имоен (11), впрочем, пообщаться с ней вы с ней еще успеете...

В постоялом дворе Firebead Elvenhear отблагодарит вас за принесенный свиток (50 очков опыта и пузырек с лекарственным снадобьем). А еще накажет защиту от зла (protection from evil), которая исчезнет прежде

чем вы доберетесь до Гориона (13).

Берите приемного отца за рукав и тащите за пределы милого, но уж больно скучного Кэндклипа...

## ЧАСТЬ 1

### БЕЗЫМЯННЫЙ ЛЕС (ЗАПАДНАЯ ЧАСТЬ)



«...и если что-то нас различит, то знай — ты должен добраться до постоялого двора Фрэндли Арм и там встретиться с Халидом и Джахейрой. Им можно доверять», — наставлял вас приемный отец.

Далеко от Кэндклипа вы не уйдете. Из темноты покажется закованная в латы грозная фигура с не менее грозной свитой. Горион прикажет вам сматываться от греха подальше, а сам начнет неравный бой. Старикан без труда уложит свиту (вот она, старая гвардия) и нанесет бешеное количество повреждений «бронированному». Но, увы, выиграть сражение будет не суждено — главный злодей все же нанесет страшный удар мечом по неприкрытому броней телу, и Горион со стоном падет ниц...

С утрачка, когда вы оклемаетесь от ночных кошмаров и протрете глаза, к вам прибежит взволнованная Имоен. Девчушка присоединится к немногочисленному отряду — без вопросов берите ее! Она неплохой вор и просто приятный компаньон.

Отправляйтесь в тому месту, где в неравном бою пал Горион. Соберите оставшиеся вещи и продолжайте путь по юго-восточному тракту.

По пути вам встретится очаровательная парочка — Ксар (Xar) и Монтарон (Montaron). У них можно взять пузырек с лечебным снадобьем и потом вежливо дать понять, что их помощь пока не требуется. Ксар и Монтарон — злые персонажи по элайнменту, и я бы не рекомендовал принимать их в свой отряд (все равно смоятся, задавленные грузом добрых дел). Да и потом кандидатур будет еще предостаточно — не сомневайтесь!

Пешатайтесь по окрестностям, истребив некоторое количество местного зверья и подзаработав немного очков опыта. На Гринпис плойте с высокой колокольни. Вдоволь нагулявшись, подойдите вплотную к восточной границе карты.

### БЕЗЫМЯННЫЙ ЛЕС (ВОСТОЧНАЯ ЧАСТЬ)



Едва вы окажетесь в новом месте, как навстречу выйдет старикан в забавной красной шляпе. Это Элминстер (Elminster), знаменитая личность для тех, кто хорошо знаком с вселенной Forgotten Realms. Эдакий Гэндальф местного разлива.

Внимательно изучите все местные достопримечательности. Единственное место, где таится реальная опасность — это восточный край карты, там находится огромный огр. В других местах тоже полно всякой нечисти, но с ней особых проблем быть не должно.

С названным огром связан квест, который вы получите на постоялом дворе Фрэндли Арм. Советую убить здоровяка сейчас, чтобы не шляться туда обратно. Только учтите, что справиться с ним будет очень и очень непросто. Воплощенный братии советую сначала заручиться поддержкой Халида и Джахейры и только потом всей толпой попросить прикурить у ог-

# ВАРИАНТ ПРОХОЖДЕНИЯ





ра.

Когда откроете всю карту, подходите к северной границе и отправляйтесь в Фрэндли Арм, который окажется не таким уж и фрэндли...

#### FRIENDLY ARM INN



##### Обозначения:

- 1 — Нападение охотника за головами
- 2 — Хижина Джойа (Joia)
- 3 — Кольцо Джойа
- 4 — Храм

Проходите в гостеприимно открытые ворота и осмотритесь. Около лестницы,

ведущей на постоянный двор, вас будет поджидать охотник за головами (1). Отвергшись от боя не удастся, и при любом исходе диалога придется взяться за оружие. Обращаю внимание, что вам могут существенно помочь стражи, которые в большом количестве шляются по окрестностям.

Соберите все предметы с убитого и отправляйтесь наверх по лестнице. Около бара вы встретите Халида и Джакейру, о которых вам долго твердил Горион. Берите их к себе в команду — они толковые ребята. Конечно, можете и не брать — в таком случае не нужно делить опыт на четверых... А что там, можно и Имоен выгнать и странствовать в гордом одиночестве, хапая себе весь опыт!..

На втором этаже поговорите с коротышкой Аншэй (Unshey), которая поручит вам вернуть ее ободок. Этот ободок находится у огра в восточной части безымянного леса. Если вы еще не справились с ним, то быстро сделайте это, а коли заблаговременно позаботились, то поговорите еще разок и хватайте заработанные 800 очков опыта и 70 золотых.

На третьем этаже вас встретит женщина-гном

(ну не «гномихой» же это создание обзывать) Ландрин (Landrin). Она поручит вам расправиться с ядовитыми пауками, которые расселились в ее жилище в Берегосте.

Прежде чем отправляться в Берегост, есть смысл выполнить еще один квест. Выходите с постоянного двора и направляйтесь на запад к жилищу Джойа (2). Эта мадам лишилась своего кольца (Flamedance ring) и теперь горит желанием его вернуть. Кольцо, по ее словам, должно находиться у хобгоблинов, разбивших лагерь на севере. Выходите за ворота и идите в указанное место проторенной тропкой. Вам встретится три отряда тварей, у одно из которых и будет кольцо. Возвращайтесь за стены города, отдайте кольцо владелице (400 очков опыта, репутация +1). Зализывайте раны (на забудьте, что Джакейра знает заклинание healing!), купите в храме (4) свиток с заклинанием stone to flash (пригодится) и отправляйтесь к восточной границе карты. Идите в местечко под названием Пелдвэйл (Peldvæle).



#### PELDVATE

##### Обозначения:

- 1 — Озеро, возле которого обитают пауки

Основная ценность этого места — обилие в меру крутых противников. В этом же заключается и его опасность, так как излишне частые перезагрузки способны расплодить слишком много нечисти.

По большей части придется сражаться с многочисленными бандитами и обитателями леса. Реальную угрозу представляют только black talon elite, неплохие воины, вооруженные магическими стрелами.

На западе Пелдвэйла вы станете свидетелем

охоты стража порядка на темную эльфийку. Можете вступить за несчастную и заполнить в отряд клерика, но лучше этого все же не делать. Причины на то две: во-первых, толковым клериком вы еще разживетесь впоследствии, а, во-вторых, за защиту девушки от лап вооруженного до зубов громилы вы потеряете (!) аж два очка репутации! Какого, а?

К моменту, когда вся карта оказалась открыта, трое из четверых персонажей выросли до второго уровня. Спасибо диким медведям, которые являлись настоящей кладдезем экспириенса (каждый — 420 очков опыта)!

Нагулявшись, идите к краю карты и отправляйтесь в замечательный город Берегост, о котором вы уже должны быть насыщены. А, нет, соврал, сначала продайте все собранное добро и отдохните в Фрэндли Арм!



#### BEREGOST

##### Обозначения:

- 1 — Заселенное пауками жилище
- 2 — Центральная часть города
- 3 — Постояльный двор Фелдепост (Feldepot's Inn)
- 4 — Встреча с Гарриком (Garrick), Харчевня (Burning Wizard)
- 5 — Заведение весельчака Джаггера (Jovial Jagger)
- 6 — Кузница (Thunder Hammer Smithy)
- 7 — Харчевня (Red Sheaf)
- 8 — Обитель Elven Firebead
- 9 — Хижина Мирианны (Mirianne)

Берегост — весьма симпатичный город, из которого можно быстро добраться до большинства окрестных населенных пунктов, в том числе и тех, которые кажутся весьма удаленными.

На постоялом дворе (3) вас встретит у дверей какой-то хам, которого имеет смысл

спровоцировать на драку. Убив его, вы получите 650 очков опыта, что, в общем-то, немало за такого мерзавца!

Справа от входа будет владелец заведения, которому можно продать скальпы разбойников. У него же можно снять комнаты и как следует отдохнуть. Пристраиваться на ночлег на улицах города не рекомендую — шастающая стража будет бесцеремонно расталкивать вашу группу и грозиться выгнать ее за пределы Берегоста.

Самое время разделаться со старыми долгами. Отправляйтесь к жилищу несчастной Ландрин и вздуите как следует всех четверых пауков. Только держите наготове целебные снадобья (или спеллы) с противоядиями — пучки-то ядовитые! Разделавшись с тварями, обшарьте помещение на предмет наличия чего-нибудь ценного, обязательно возьмите тушку одного из убитых пауков и бутылку вина, возвращайтесь в Фрэндли Арм. Там дважды (!) поговорите с Ландрин, которая в общей сложности принесет 450 очков опыта.

Вновь возвращайтесь в Берегост. На центральной площади по утрам бойко горланит новости мальчуган, поговорив с которым, вы узнаете, что за голову злодея Бассилуса (Basilus — подходящее имя для kota, не находите?) назначена награда в 5000 золотых. Заблестели глазки, по-

розовело личико? Не торопитесь, до Бассилуса в этой главе нам добраться не суждено. Но придет еще наше времечко и получим пять тысяч в твердом золоте!

Несколько кварталов восточнее пригорюнился в одиночестве бард Гаррик (4). Он попросит вас помочь его сестре-волшебнице и отведет вашу группу к ней. Сладким голосом хитрюга предложит вам 300 золотых за убийство неких личностей, которые якобы грозятся расправиться с бедняжкой. Соглашайтесь, но имейте в виду, что ведьма пытается подтолкнуть вас на расправу с совершенно невинными жителями Берегоста. Поэтому, когда дело дойдет до драки, бросайтесь всеми силами на колдунью и вышибите из нее дух. За убийство получите 900 очков опыта, 400 золотых и неплохие предметы экипировки. Поговорите с троичей, которая имела неосторожность связаться с сестрой Гаррика, и они с благодарностью вручат вам снадобье, усиливающее защиту (potion of defence). А самого Гаррика берите к себе в отряд, он не откажется составить компанию!

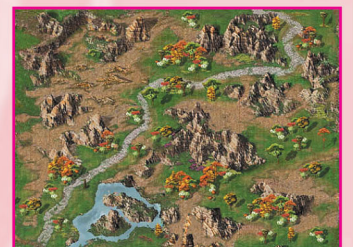
При входе в Red Sheaf (7) на вас набросится

здоровяк-коротышка. Вдуите его как следует (270 очков опыта) и заберите все пожитки.

Бродя по Берегосту, не поленитесь заглянуть к старому знакомому — Elven Firebead, который живет в южной части города (8). Старикан немедленно подкинет вам работы, попросив принести книгу (book of fateful coin). Такой реликт можно купить на постоялом дворе (3) за три золотых. Двор находится напротив жилища мага, поэтому далеко ходить не придется. Щедрый на квесты старикан не обидит вас и на сей раз, обогатив на единичку репутации, 300 очков опыта и книгу с автографом.

В восточной части города живет Мирианна (9). Когда наскучит гулять по городу, отправляйтесь к ней и порасспрашивайте женщину о муже (только не с прицелом, мол, когда рогатый назад вернется :)). Подойдите к южной границе города и идите вниз по карте. На вымощенной камнями дороге вас будут поджидать два здоровых монстра, у которых окажется записка мужа Мирианны. Возвратитесь назад к несчастной и отдайте послание (не идентифицированное кольцо, 300 очков опыта).

Идите к Нашкелу, который лежит к югу от Берегоста. Придется пройти через два экрана, где водится изрядное количество нечисти средней опасности. С прибытия в Нашкел начинается вторая глава нашего повествования...



К югу от Берегоста

К северу от Нашкелла

СИ

## ПОЛЕЗНАЯ МАТЕМАТИКА

### Минимум базовых параметров в зависимости от расы

| Параметр     | Dwarf | Elf  | Gnome | Half-Elf | Halfling |
|--------------|-------|------|-------|----------|----------|
| Strength     | 8/18  | 3/18 | 6/18  | 3/18     | 7/18*    |
| Dexterity    | 3/17  | 6/18 | 3/18  | 6/18     | 7/18     |
| Constitution | 11/18 | 7/18 | 8/18  | 6/18     | 10/18    |
| Intelligence | 3/18  | 8/18 | 6/18  | 4/18     | 6/18     |
| Wisdom       | 3/18  | 3/18 | 3/18  | 3/18     | 3/17     |
| Charisma     | 3/17  | 8/18 | 3/18  | 3/18     | 3/18     |

\* Воины-халфлинги не обладают дополнительной силой (записываемая через дробь)

### Классы и подклассы

| Warrior | Wizard      | Priest | Rogue |
|---------|-------------|--------|-------|
| Fighter | Mage        | Cleric | Thief |
| Ranger  | Illusionist | Druid  | Bard  |
| Paladin |             |        |       |

### Бонусы и штрафы к базовым характеристикам в зависимости от расы

| Раса     | Бонусы          | Пенальти        |
|----------|-----------------|-----------------|
| Dwarf    | +1 Constitution | -1 Charisma     |
| Elf      | +1 Dexterity    | -1 Constitution |
| Gnome    | +1 Intelligence | -1 Wisdom       |
| Halfling | +1 Dexterity    | -1 Strength     |

### Минимумы для классов

| Класс      | Str    | Dex    | Con    | Int    | Wis    | Cha    |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Fighter    | 9      | --     | --     | --     | --     | --     |
| Paladin    | 12     | --     | 9      | --     | 13     | 17     |
| Ranger     | 13     | 13     | 14     | --     | 14     | --     |
| Mage       | --     | --     | --     | 9      | --     | --     |
| Specialist | перем. | перем. | перем. | перем. | перем. | перем. |
| Cleric     | --     | --     | --     | --     | 9      | --     |
| Druid      | --     | --     | --     | --     | 12     | 15     |
| Thief      | --     | 9      | --     | --     | --     | --     |
| Bard       | --     | 12     | --     | 13     | --     | 15     |



## BALDUR'S GATE

Продолжение. Начало смотри в №№ 37 и 38.

Юрий ПОМОРЦЕВ  
dreg@gameland.ru

## ВТОРАЯ ГЛАВА

## NASHKEL

**И**так, вторая глава начинается с того момента, как ваш отряд входит город **Nashkel**. Около моста немного потрепите с охранником, который в красках поведает о царящих вокруг неприятностях. Смысл его слов сводится к следующему — глубоко в шахтах (**Nashkel Mines**) завелась нечисть, которая препятствует нормальной работе шахтеров. Отсюда и «железный кризис», который охватил все побережье меча (**Sword Cost**).

Впереди, буквально через несколько метров, будет постоянный двор (**Nashkel Inn**), в котором вас будет поджидать очередной киллер. На этот раз охотником за вашей головой окажется девушка-волшебник. Завалить ее будет относительно несложно, особенно если навалиться всей толпой, да со всех сторон. После успешной победы поговорите с хозяином постоянного двора и как следует отдохните. Во время сна у главного героя будут видения (зря я покупал ему столько эля!), и на утро он обнаружит, что получил новую специальную способность. В моем случае этой способностью стало лечение легких повреждений (**Cure Light Wounds**).

Чуть восточнее будет здание городского склада (**Nashkel Store**), где можно скинуть набранные предметы экипировки за некоторую сумму золотых. Что-либо покупать здесь настоятельно не рекомендую — время покупок придет несколько позже, когда мы доберемся до славного града Балдурс Гейта.

В центральной части города к вам подойдет мэр по имени **Berrun Ghastkill**. Он официально объявит о награде, положенной за наведение порядка в шахтах. Что же, за язык его никто не тянул :!)

Чуть дальше вы встретите тучного горожанина **Oublek**, который безумно обрадуется вашему появлению. Вот только загвоздка в том, что ждет он совершенно другого человека (охотника за головами по имени **Graywolf**), а вас по ошибке принял за него. Ситуация усугубляется тем, что **Oublek** должен **Graywolf** 200 золотых и есть огромное искушение назваться этим именем, чтобы несколько улучшить материальное благосостояние. Но все же совету не вступать на путь зла и честно признаться, что из вас получится такой же **Graywolf**, как из **Oublek** балерина. После исповеди репутация группы повысится на единицу.

Уже ближе к выходу из города вы встретите **Minsc** (рейнджер), которого можно взять к себе в команду. Впро-

чем можно и не брать — зачем нужен лишний рот на крохи опыта? В любом случае, при спокойной беседе **Minsc** расскажет о своей возлюбленной, которую захватили гноллы. После разговора на глобальной карте Побережья обозначится такая локация, как крепость гноллов (**Gnoll Fortress**). При случае обязательно туда наведаемся.

На южном мосту вам встретится некто **Edwin**, который поручит убить волшебницу **Dynaheir**, находящуюся, по его словам, в крепости гноллов. При этом он не раскроет ни мотивов, ни причин, а следовательно мы откажемся. Почему? Да потому, чтобы хотя бы в мире **Baldur's Gate** побыть **lawful-good**...

## CARNIVAL

Этот городок аттракционов находится



восточнее **Nashkel** и для нас представляет единственный интерес — заполучить в свой отряд толкового клерика. Хотя не лишним будет побродить по окрестностям и понаблюдать за трюками иллюзионистов.

В центре **Carnival** вы увидите каменную статую, которая на самом деле когда-то была во плоти и крови. Помните про тот скролл, который был куплен в **Beregost**? Вот он-то сейчас и понадобится. Ну а если вы не позаботились заранее, то можно за 500 золотых приобрести его у торговца **Zeke**, что в полтора-два раза дороже. Примените заклинание **stone to flesh** на статуи и поговорите с ожившей девушкой, обладающей звучным именем **Branwen**. Как только примете ее в отряд, то немедленно проведите курс лечения — бедняжка чуть жива!

Больше в городе аттракционов делать



нечего. Пришло время для серьезных испытаний.

## NASHKEL MINES

Эта локация является входом в шахты. Но прежде чем лезть в опасные подземелья, для затравки походите немного по поверхности и очистите окрестные земли от нечисти (лишние очки опыта никогда не были вредны). В лесу вам

встретится некто **Galtok**, которого будут преследовать орды кобольдов. Еще некоторое количество агрессивного зверья будет в отдаленных уголках локации.

Вход в шахты находится на юго-востоке. Спуститесь по двум лесенкам, поговорите с начальником работ **Emerson**, который даст вам сутки на выполнение ратных подвигов, затем потрепите с охраной, после чего заходите в темную пещеру, ведущую в подземелья.

## ШАХТЫ. ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Изнуренные тяжким трудом шахтеры будут жаловаться на нечисть, которая заселила подземелья и нападает на рабочих. Один из шахтеров по имени **Dink** попросит вас передать кинжал (**dagger**) другому шахтеру с нижних уровней, которого зовут **Kylee**. К своему стыду, я напрочь забыл об этом квесте и вспомнил о нем лишь тогда, когда уже ни то продал, ни то выбросил кинжал. Не повторяйте моей ошибки и найдите этого **Kylee**!

В целом первый уровень не опасен и достаточно хорошо охраняется. Поэтому, не мешкая, идите на юг и выходите на второй уровень.

## ШАХТЫ. ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Вам навстречу выбежит рабочий **Beldin**, за которым будет топтать целая толпа кобольдов. Защитите перепуганного шахтера и очистите все уголки второго уровня от этих тварей.

Вход на третий уровень находится в самом конце юго-восточного тоннеля.

## ШАХТЫ. ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Третий уровень шахт изобилует ордами кобольдов и опасными ловушками. Лучше будет периодически разведывать территорию с помощью **Imoen** (девушек — вперед!), активизировав ее способность обнаруживать ловушки (**find traps**). Кроме кобольдов здесь водятся пауки, а так же стрелки, вооруженные магическими стрелами.

Когда этот сектор был очищен, в моем отряде закончились все лечебные заклинания. Пришлось искать подходящую для отдыха пещеру, чтобы восстановить в памяти spells. Но даже в относительно безопасном месте полноценно выспаться удалось лишь с четвертого или пятого раза.

Вход на четвертый уровень шахт находится на юго-востоке.

## ШАХТЫ. ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Данный уровень примечателен командирами кобольдов (**kobold commando**), которые бодро закидали моих искателей приключений магическими стрелами. Дабы не ждать у моря погоды, я в ответ применил боевую магию.

Посередине водоема расположен вход в пещеру главного локального злодея по имени **Mulahey**, который и является источником всех бед для шахтеров. Прежде чем вызывать его на бой, обойдите озеро и добейте всех агрессивных созданий. Из новых лиц в стане

врагов вы обнаружите **Gray Ooze** — практически невидимую тварь, плюющуюся густками слизи.

Приготовьтесь к бою и заходите в логово **Mulahey**.

## ШАХТЫ.

## ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ. ЛОГОВО MULAHEY

После стандартного обмена любезностями **Mulahey** вызовет немалое количество кобольдов и скелетов, а сам в это время начнет атаковать ваш отряд боевой магией.

Предлагаю следующую тактику борьбы с этим злодеем. Удерживайте волну врагов, рвущуюся в северный вход, двумя самыми сильными воинами. Колдуна же обрабатывайте оставшимися участниками группы. Помните, что против скелетов плохо помогает колюще-режущее оружие, и их лучше бы ошарашить по черепушке чем-нибудь тупым и массивным.

Когда стихнет бой, то выгребайте все добро из сундука и распахивайте его по походным сумкам. Особенно обратите внимание на меч **moonblade** и магический символ. Рядом с хоромами **Mulahey**, земля ему пухом, вы встретите Хап, которого можно принять в свой отряд. Но лучше этого не делать, а просто вернуть ему меч **moonblade**, которым все равно никто, кроме Хап, пользоваться и не сможет.

## ТРЕТЬЯ ГЛАВА

## NASHKEL MINES

Возвращайтесь на поверхность и поговорите с **Emerson**, который посоветует вам обратиться к мэру **Berrun Ghastkill**.

## NASHKEL

Найдите мэра и получайте честно заработанные регалии (1000 очков опыта и 900 золотых). Эйфорию немного подпортит еще один наемный киллер по имени **Nimbul**, который будет поджидать вас около постоянного двора. После его смерти в вашу копилку перейдет 650 очков опыта и ряд достаточно дорогих вещей. Заходите в гостиницу и как следует отдохните.

## BEREGOST

Восстановив силы и приведя в порядок инвенторию, отправляйтесь в **Beregost**, а именно на постоянный двор (**Feldepost Inn**). На втором этаже в одной из келий вы встретите **Tranzig** (информация об этом негодяе была в записке, найденной у последнего убитого охотника за головами). Немного поговорите с **Tranzig** и спровоцируйте его на драку. Разделавшись с ним, вы получите 975 очков опыта, уйму полезных предметов и сведения о местоположении лагеря бандитов (**bandit camp** на глобальной карте).



Пришло время немного прогуляться...

## СЕВЕРО-ВОСТОК ОТ FRIENDLY ARM INN

На северо-восточной локации от **Friendly arm inn** вы встретите забавных на вид, но реально достаточно опасных тварей **ankheg**. За убийство **ankheg** причисляется 975 очков опыта, и, кроме того, от них остаются шкуры, которые можно впоследствии с умом применить. Сразу обращаю ваше внимание на две важные вещи — во-первых, нельзя убивать более 10 **ankheg** и, во-вторых, каждая шкура весит около 100 фунтов.

На этой локации можно набрать изрядное количество опыта и прокачать большинство персонажей до третьего уровня.

В центральной части вы встретите девушку-рейнджера по имени **Gerde**, которая категорично скажет вам о том, что **ankheg**, мол, зверушка ценная и убивать их более 10 штук крайне не рекомендуется. Эдакий гринпис в юбке. Но в ее словах есть немалая доля истины, поэтому не переусердствуйте!

За западе вам встретятся три рыбака, которые пожалуются на злые выходы ведьмы **Umberlee**, обитающей восточнее моста к **Baldur's Gate**.

На юге изнемогает от одиночества паладин **Ajantis**. Его участие в отряде целиком зависит от вашего вкуса. Я лично не стал брать лишнего «наэкспиринсника», не найдя в **Ajantis** ничего сверхвыдающегося.

## BEREGOST

Пришло время найти достойное приращение шкурам **ankheg**. В **Beregost** есть кузница (восточная часть города), где из них можно склепать отличную броню. По пути вы встретите мальчонку **Chloe**, который скажет вам, что некто **Vai** из **Jovial Juggler** (сооружение в южной части города) желает поговорить с вами. Вторая неожиданная встреча произойдет около ворот кузницы, где вас будет поджидать **Elminster**. Волшебник, как выяснится из разговора, в курсе всех ваших доблестных подвигов и вообще интересуется вашей скромной персоной. Но чем именно вызван этот интерес, старикан пока скромно умалчивает...

Поговорите с начальником кузницы **Taerom Fuirum**, который предложит купить у вас все шкурки **Ankheg** за 500 золотых. Ни в коем случае не соглашайтесь (первый вариант ответа)! После вашего жесткого отказа хитрец предложит изготовить из них легкую броню с АС 1. Правда, за это придется выложить 4000 золотых, но, поверьте, эта броня того стоит. Выложив наличные и передав шкурку, вы обеспечите кузнеца работой, которая по их расчетам должна быть закончена в 10 дней.

Самое время навестись к загадочному **Vai**, который при ближайшем рассмотрении оказался не «загадочным», а «загадочной». **Jessa Vai**, офицер армии Его Величества, предложит вам выгодную сделку — вы вычищаете от бандитов лес **Larswood**, а она покупает у вас каждый скальп за 50 золотых.







Это, между прочим, вдвое большая цена, которую могут предложить местные скупщики.

#### LARSWOOD

В лесу водится полным-полно гибберлингов, которые с радостными воплями будут нападать на ваш отряд. Но они-то нас как раз и не интересуют. Куда больше нам важно встретить кого-нибудь из бандюг, кто бы захотел поговорить. Задача заключается в том, чтобы уговорить его принять ваш отряд в стан бандитов и под этим предлогом попасть в бандитский лагерь. Поэтому на грозный бандитский рык отвечайте фразой «We'll not fight



you. In fact, we want to join your group», только это не значит, что дальше все пойдет как по маслу — одного вашего желания мало, а реакция бандита может быть непредсказуемой. Но раза со второго, а третьего вам удастся втесаться в доверие и попасть в засекреченный лагерь, а заодно и получить 400 очков опыта.

#### BANDIT CAMP

В лагере вас встретит громила **Tazok**. Он устроит небольшое испытание вашим боевым способностям, после чего примет в бандитский орден. Но даже после этого **Tazok** не будет спускать с вас глаз, хотя и разрешит свободно разгуливать по лагерю.

В центре локации на отряд нападут элитные части хобгоблинов, которых без труда можно порубить в капусту. А вот бандиты вас трогать не будут, если, конечно, не устроить им хорошую провокацию. Но во имя собственной безопасности лучше обойтись без экстремальных выходов, а если чешутся руки — то добро пожаловать в пещеру элитных войск гноллов, которая расположена на севере локации.

Несколько восточнее пещеры гноллов будет нести службу **Taugosz Khosann**. Молодчик будет разговаривать в хамском тоне, за что ему можно преподать небольшой урок вежливости, носящий летальный характер для хама.

Разгуливая по лагерю, не забывайте обшаривать ящики, бочки и мешки. В них подчас припрятано немало добра. Удивительно, но бандиты спокойно реагируют на разграбление собственного имущества! Неужели издержки профессии?

пить порог, как следует подготовьтесь к бою. Это будет самое серьезное сражение из всех, в которых приходилось участвовать до этого. Чтобы хоть немного обнадежить, скажу, что награды будут соответствующие.

Итак, внутри вас встретят четыре человека. Короткий разговор неизменно приведет к жесточайшей разборке. Советую сначала валить волшебника, который займет оборону слева от двери. После смерти врагов ваша копилка обогатится на 750+900+900+1200 очков опыта. Соберите все предметы и поговорите с одиноко стоящим около сундука **Ender Sai**, который расскажет вам длинную историю о черных делах, творящихся на Побережье. Смысл его слов заключается в следующем — злодеи вроде **Tazok** не более чем марионетки в руках неких темных сил, обладающих огромным могуществом. Короче, все намного хуже, чем может показаться на первый взгляд. И, по-видимому, расхлебывать круто заваренную кашу придется именно вам. Подтверждение словам **Ender Sai** можно найти в бумагах, спрятанных в сундуке. Документы говорят о том, что нити таинственных и мрачных событий ведут к чащобе **Cloackwood**.

На этом завершается третья часть.

### ЧЕТВЕРТАЯ ГЛАВА



#### ЮГО-ВОСТОЧНАЯ ЧАСТЬ CLOACKWOOD

Поспавать в **Cloackwood** можно через западную границу **Friendly Arm Inn**. В этой части чащобы вы встретите своих старых знакомых ксвартов, с которыми, естественно, вы без труда справитесь. На севере локации обитают гигантские пауки, а также новый тип противников — таслолы. Таслолы — гуманоиды-карлики, не отличающиеся ни умом, ни сообразительностью, ни силой.

На северо-западном мосту вам встретится **Coran**, который расскажет о бесчинствах вивернов. Как бы между прочим, он заметит, что за голову взрослого виверна мэр **Beregost** обещал 2000 золотых. Что же, мы ребята смывались, дважды нам повторять не нужно.

Последняя местная достопримечательность — хибара в центре карты.



Внутри вы найдете сундук с кучей всякого добра.

#### ЮЖНАЯ ЧАСТЬ CLOACKWOOD

В южном лесу отряд встретит перепуганный **Tiber**, который расскажет байку о брате **Chelak**, который отправился истреблять не в меру расплодившихся пауков. Чуть позже выяснится, что реальные мотивы более меркантильны — на самом деле братулину понадобился очень неплохой двуручный меч **Spider's Bane**. Как бы там ни было, пообещайте **Tiber** связаться с ним, если у вас появится хоть какая-то информация о пропавшем родственнике.

Во время отдыха у главного героя опять начнутся ночные видения, которые сначала добавят одну способность по лечению легких повреждений (**cure light wounds**), а затем две по замедлению яда (**slow poison**).

Данная локация примечательна обилием ловушек, особенно в восточном и западном краях карты. Обязательно выйдите вперед скаута с максимальным умением **find traps** (по всей видимости, это будет **Imoen**). Ловушки весьма докучают, так как парализуют участников вашего отряда примерно на пять минут реального времени. При этом магические капканы составлены около скопления врагов, которые, в силу природных особенностей, обладают иммунитетом к парализации.

К слову об «иммунитетных». Здесь вы столкнетесь с волшебными пауками, которые отлично владеют заклинанием **demension door** (1400 очков опыта за убийство такой твари), а также с умеренно опасными эттеркапами и обычными гигантскими пауками.

Общий совет по этой локации — не спешите захватить всех и вся с наскоку. Двигайтесь короткими перебежками, с постоянно активизирован-



ной способностью **find traps** у вора.

#### ЗАПАДНАЯ ЧАСТЬ CLOACKWOOD

Хвала всем святым, эта часть чащобы без ловушек. Но сюрпризы тоже имеются, будьте уверены.

На юго-западе вы встретите **Eldoth**, который попросится в ряды вашей группы. Не особенно рекомендую его нанимать, так как этот друг флейты и люти обладает злым элайнментом (**neutral evil**), а к финалу главы ваша репутация будет 18 (или около того), что делает **Eldoth** очень несчастным. Впрочем, если вы выбрали путь зла, то тогда **Eldoth** долгожданный гость в ваших рядах, тем паче, что он обладает способностью изготавливать отравленные стрелы.

Помимо всевозможной агрес-



сивной фауны, вам встретятся и представители ордена Теневых Друидов (**shadow druid**). Первым, скорее всего, нападет **Erefia**, предварительно отпустив нелестные комментарии в адрес **Jaheira** (фи, нахал!). Основные силы друидов сосредоточены в центральной части карты, где расположена их лесная резиденция. Не вступайте в бой с ними один на один, так как слуги равновесия очень любят применять заклинание **hold**, которое на достаточно продолжительный срок парализует персонажа.

#### СЕВЕРНАЯ ЧАСТЬ CLOACKWOOD

Это последняя часть чащобы **Cloackwood**. Из достопримечательностей следует отметить пещеру вивернов в восточной части локации. Отправляйтесь туда и шинкуйте эту пародию на драконов (1400 очков опыта за взрослую особь, 450 очков опыта за детеныша). Не забудьте подобрать голлову виверна, без нее вам не видать заслуженной награды!

#### MINES

В северо-восточной части экрана расположен подъемник, который и приведет вас в подземелье. Правда, до него еще надо добраться. Дабы вы не смущались последующим геноцидом и обильным кровопролитием, скажу, что данные шахты построены в тайне от Его Величества и работают на них пленные рабы. В конечном счете мы должны освободить пленных рабочих и затопить на радость Нептуну всю эту каторгу.

Разборки с охраной начнутся прямо на мосту, ведущему в форт. Около хижины вас встретит милая компания, включающая двух магов и двух воинов. Как обычно, в первую очередь валите волшебную братию. После не забудьте обшарить все закутки в поисках чего-нибудь ценного.

Двигайтесь вдоль частокла к второму посту. Здесь будет только охрана, с которой вы должны уже без труда справиться. Заходите в дом, спускайтесь по лесенке в подвал и вставайте на подъемник.

#### ШАХТЫ. ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Побродите немного по темным коридорам, послушайте трогательные речи рабочих, молящих об освобождении, уничтожьте охрану. После того как вам это праздное шатание приестся, выходите на второй уровень по южному рукаву.

#### ШАХТЫ. ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

На втором уровне обстановка будет постепенно накаляться. Во-первых, спокойно жить не дадут обильно расставленные ловушки. Во-вторых, противники, которых вы встретите здесь, будут уже посерьезнее, чем простые охранники.

В центральной части локации

размещена комната, в которой обитает множество всяких тварей, прикрываемых волшебником **Hareishan** (хоча бы 1400 очков опыта). Рыдышком с этой комнатой будут камеры, в которых заточены гном **Yeslick** и бунтарь **Rill**. Первого можно взять или не взять к себе в отряд, а вот со вторым дело обстоит несколько сложнее. Рабочий-раб попросит у вас 100 золотых для того, чтобы подкупить охрану и вывести своих товарищей по несчастью из заточения. Эх, неискоренима во мне вера в хорошее начало, поэтому я доверил названную сумму оборванцу, который, рассыпаясь в благодарностях, поспешил прочь. Как выяснилось позже, **Rill** не подвел и сдержал свое слово.

Недалеко от тюремных камер будет спуск на третий уровень.

#### ШАХТЫ. ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

На третьем уровне много достаточно сильных врагов (в частности, элита хобгоблинов) при минимуме запутанных коридоров. Вот так, дешево и сердито — прелюдия перед серьезной битвой на четвертом уровне, вход на который будет в юго-восточной части карты.

#### ШАХТЫ. ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Чуть западнее входа предстанет во всем своем величии **Davaeorn**. Не думайте, что его угрозы и презрение к вам чистой воды дешевый понт. Старикан действительно могучий маг и, к тому же, по обе его руки стоят очень сильные воины с пылающими мечами (**battle horror**). Ни в коем случае не принимайте бой в узком коридоре, который изобилует ловушками! Убьют за просто так — и глазом моргнуть не успеете. Выманивайте злодеев во одному и налетайте всем скопом. После боя вы получите 4000 очков опыта за каждого **battle horror** и 6000 очков опыта за голову **Davaeorn**. Соберите все предметы, которые будут в изобилии разбросаны по округе и, главное, возьмите ключ, с помощью которого можно будет затопить пресловутые шахты.

Недалеко от места разборок будет келья ученика **Davaeorn** по имени **Stephan**. Он будет орать дурниной, чтобы вы даровали ему пощаду. Решать вам, а я скажу только, что за убийство протеже **Davaeorn** ваша репутация ни на йоту не уменьшится. Ну а дальше додумывайте, додумывайте.

Собрав все имущество, поднимайтесь на подъемнике на первый уровень шахт.

### ПЯТАЯ ГЛАВА

#### MINES

Отправляйтесь в восточный тоннель и дважды поговорите с рабом, находящимся около большого круглого вентиля. Уверьте его, что уже встречались с **Rill** и что тот выведет всех рабочих,





| ЭФФЕКТЫ РАЗЛИЧНЫХ ДЕЙСТВИЙ НА РЕПУТАЦИЮ                                                                                |                    |                   |       |                                  |                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------|-------|----------------------------------|----------------------|
| Таблица 116                                                                                                            |                    |                   |       |                                  |                      |
| Уровень репутации                                                                                                      | Убийство невинного | Ранение невинного | Кража | Убийство солдата<br>Flaming Fist | Пожертвование церкви |
| 20 (герой)                                                                                                             | -10                | -2                | -1    | -10                              | -                    |
| 19                                                                                                                     | -10                | -2                | -1    | -10                              | -                    |
| 18                                                                                                                     | -9                 | -2                | -1    | -9                               | -                    |
| 17                                                                                                                     | -8                 | -1                | -1    | -9                               | +1 (500)             |
| 16                                                                                                                     | -7                 | -1                | -1    | -9                               | +1 (400)             |
| 15                                                                                                                     | -6                 | -1                | -1    | -8                               | +1 (300)             |
| 14                                                                                                                     | -5                 | -1                | -1    | -8                               | +1 (300)             |
| 13                                                                                                                     | -5                 | -1                | -1    | -7                               | +1 (200)             |
| 12                                                                                                                     | -5                 | -1                | -1    | -7                               | +1 (200)             |
| 11                                                                                                                     | -4                 | -1                | -1    | -6                               | +1 (100)             |
| 10 (начальная)                                                                                                         | -4                 | -1                | -1    | -6                               | +1 (100)             |
| 9                                                                                                                      | -3                 | -1                | -1    | -5                               | +1 (100)             |
| 8                                                                                                                      | -2                 | -1                | 0     | -5                               | +1 (100)             |
| 7                                                                                                                      | -2                 | -1                | 0     | -4                               | +1(100)              |
| 6                                                                                                                      | -2                 | -1                | 0     | -3                               | +1 (200)             |
| 5                                                                                                                      | -2                 | -1                | 0     | -2                               | +1 (200)             |
| 4                                                                                                                      | -1                 | 0                 | 0     | -2                               | +1 (200)             |
| 3                                                                                                                      | -1                 | 0                 | 0     | -1                               | +1 (300)             |
| 2                                                                                                                      | -1                 | 0                 | 0     | -1                               | +1 (400)             |
| 1 (злодей)                                                                                                             | 0                  | 0                 | 0     | 0                                | +1 (500)             |
| Примечание: в скобках указано количество золотых, которые необходимо пожертвовать для увеличения репутации на единицу. |                    |                   |       |                                  |                      |

| РЕАКЦИЯ NPC ПРИ РАЗЛИЧНЫХ ЗНАЧЕНИЯХ РЕПУТАЦИИ |                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Таблица 11в                                   |                                                                                                                                                                                                              |
| Репутация                                     | Эффект                                                                                                                                                                                                       |
| 20                                            | Группа получает бонус +4 к реакции персонажей                                                                                                                                                                |
| 18-19                                         | Группа получает бонус +3 к реакции персонажей                                                                                                                                                                |
| 16-17                                         | Группа получает бонус +2 к реакции персонажей                                                                                                                                                                |
| 14-15                                         | Группа получает бонус +1 к реакции персонажей                                                                                                                                                                |
| 8-13                                          | Модификаторы отсутствуют                                                                                                                                                                                     |
| 7                                             | Группа получает штрафы -1 к реакции персонажей                                                                                                                                                               |
| 6                                             | Группа получает штрафы -2 к реакции персонажей                                                                                                                                                               |
| 5                                             | Группа получает штрафы -3 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, то с 10% вероятностью появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.                                  |
| 4                                             | Группа получает штрафы -4 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, то с 20% вероятностью появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.                                  |
| 3                                             | Группа получает штрафы -5 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, то с 30% вероятностью появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.                                  |
| 2                                             | Группа получает штрафы -6 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, то с 50% вероятностью появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.                                  |
| 1                                             | Группа получает штрафы -7 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, всегда появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.                                                 |
| 0                                             | Игрок больше не может покупать и продавать предметы. Когда команда заходит в новую локацию, всегда появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist. NPC будут враждебно реагировать на группу. |

| РЕАКЦИЯ NPC ПРИ РАЗЛИЧНЫХ ЗНАЧЕНИЯХ РЕПУТАЦИИ |                  |                  |                  |
|-----------------------------------------------|------------------|------------------|------------------|
| Таблица 11в                                   |                  |                  |                  |
| ЭЛАЙНМЕНТ                                     |                  |                  |                  |
| Репутация                                     | Good             | Neutral          | Evil             |
| 1                                             | Покидает команду | Покидает команду | Счастлив         |
| 2                                             | Покидает команду | В ярости         | Счастлив         |
| 3                                             | В ярости         | В ярости         | Счастлив         |
| 4                                             | В ярости         | Несчастлив       | Счастлив         |
| 5                                             | В ярости         | Несчастлив       | Счастлив         |
| 6                                             | Несчастлив       | Безучастен       | Счастлив         |
| 7                                             | Несчастлив       | Безучастен       | Безучастен       |
| 8                                             | Несчастлив       | Безучастен       | Безучастен       |
| 9                                             | Безучастен       | Безучастен       | Безучастен       |
| 10                                            | Безучастен       | Безучастен       | Безучастен       |
| 11                                            | Безучастен       | Безучастен       | Безучастен       |
| 12                                            | Безучастен       | Безучастен       | Безучастен       |
| 13                                            | Счастлив         | Безучастен       | Несчастлив       |
| 14                                            | Счастлив         | Безучастен       | Несчастлив       |
| 15                                            | Счастлив         | Безучастен       | Несчастлив       |
| 16                                            | Счастлив         | Безучастен       | В ярости         |
| 17                                            | Счастлив         | Безучастен       | В ярости         |
| 18                                            | Счастлив         | Безучастен       | В ярости         |
| 19                                            | Счастлив         | Несчастлив       | Покидает команду |
| 20                                            | Счастлив         | Несчастлив       | Покидает команду |

| ВЛИЯНИЕ РЕПУТАЦИИ НА СТОИМОСТЬ ПРЕДМЕТОВ |                       |      |
|------------------------------------------|-----------------------|------|
| Таблица 11д                              |                       |      |
| Модификация цен                          | Репутация             |      |
|                                          | 20                    | -50% |
|                                          | 19                    | -40% |
|                                          | 18                    | -30% |
|                                          | 17                    | -20% |
|                                          | 16                    | -10% |
|                                          | 15                    | 10%  |
|                                          | 14                    | 0%   |
|                                          | 13                    | 0%   |
|                                          | 12                    | 0%   |
|                                          | 11                    | 0%   |
|                                          | 10                    | 0%   |
|                                          | 9                     | +10% |
|                                          | 8                     | +20% |
|                                          | 7                     | +20% |
| 6                                        | +30%                  |      |
| 5                                        | +40%                  |      |
| 4                                        | +50%                  |      |
| 3                                        | +100%                 |      |
| 2 и менее                                | Вето на куплю/продажу |      |

прежде чем шахты будут затоплены.

После ролика вы получите два дополнительных очка к репутации и 2000 очков опыта. Не забудьте навестись в храм восточнее **Beregost** и получить 2000 золотых за голову виверна. Кроме этого, в самом **Beregost** пора бы получить броню, сделанную из шкуры **Ankheg**.

Отдохните, переверните рюкзаки, после чего собирайтесь за гостинцами в доблестный град Балдурс Гейт.

**BALDUR'S GATE BRIDGE**

На мосту вас встретит офицер **Scar**, который попросит исследовать торговый дом **Seven Sun** (2000 золотых за информацию). Важно заметить, что **Scar** один из тех, кто верен своему слову и кому можно безоговорочно доверять. Скажите, что обязательно зайдете в **Seven Sun** при первом же удобном случае.

Чуть дальше вы встретите симпатичного старикана **Quayle**, который изъявит желание пополнить ряды отряда. По профессии он является клериком/иллюзионистом.

не-оранжевого цвета). Поднимитесь на второй этаж и ответьте дерзостью на дерзость местным служащим. За убийство магов вы не потеряете ни очка репутации, зато разживетесь множеством полезных предметов и 1500+1500+1200+1200 очками опыта.

Направляйтесь в южный квартал города. В его центра будет высится резиденция **Iron Throne**. В принципе, если точно следовать сюжетной линии, то сюда необходимо будет нанести визит несколько позже, но мы, чтобы не шлаться туда-сюда, сразу разделимся с этим квестом. Итак, заходите в роскошный дворец, заплатите 100 золотых охраннику, чтобы отвязался, и поднимайтесь по лестнице на самый верхний этаж (пятый). Наверху будет очень серьезный бой, в котором против вас будут выступать несколько весьма сильных магов. Поактивней используйте spellы, не забывая про заклинание **Invisibility Purge**. За уничтожение основных злодеев вы получите 3000+2000+1800+1800+1800+1600 очков опыта, и это не считая остальной мелочевки.



Следуйте в юго-западную часть города. На охранников, которые будут говорить, что вас ждет **Scar**, пока не обращайте внимания. Обещанного, знаете ли, годами ждут... На востоке локации вы найдете дом с вывеской **Seven Sun**, который так интересовал офицера. Заходите вовнутрь, поднимайтесь наверх и поговорите с купцом. Вскоре, не выдержав долгой беседы, он покажет свое настоящее обличье, превратившись в допплелангера. Именно этого-то и опасался **Scar**, когда говорил о своих подозрениях. Добивайте оставшихся тварей и идите на доклад к офицеру. Резиденция **Flaming Fist** находится на этой же локации, несколько западнее **Seven Sun**.

Поговорите со **Scar**, который даст вам обещанную награду (5000 очков опыта и 2000 золотых) и попросит истребить оставшихся допплелангеров. Поскольку мы позаботились об этом заранее, то просто поговорите с ним еще раз и получите дополнительные 2000 золотых. **Scar** попросит вас исследовать канализацию в восточной части города. Отправляйтесь в указанный квартал и через люк забирайтесь в подземную часть Балдура Гейта.

Среди каналов с нечистотами (вот она, романтика дальних странствий!) вам повстречается целый выводок отврати-



| ТАБЛИЦА С ПАРАМЕТРАМИ ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ                                                                         |                 |      |          |             |                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------|----------|-------------|------------------|
| Оружие                                                                                                            | 1- или 2-ручное | Тип* | Скорость | Повреждения | Кто использует** |
| Arrow                                                                                                             | -               | p    | -        | 1-6         | -                |
| Bolt                                                                                                              | -               | p    | -        | 1-10        | -                |
| Battle Axe                                                                                                        | 1               | s    | 7        | 1-8         | F,R,P,B          |
| Dagger/Throwing Dagger                                                                                            | 1               | p    | 2        | 1-4         | F,R,P,T,B,M,D    |
| Club                                                                                                              | 1               | b    | 4        | 1-6         | F,R,P,T,B,C,D    |
| Flail                                                                                                             | 1               | b    | 7        | 1-6+1       | F,R,P,B,C        |
| Mace                                                                                                              | 1               | b    | 7        | 1-6+1       | F,R,P,B,C        |
| Throwing Axe                                                                                                      | 1               | s    | 4        | 1-6         | F,R,P,B          |
| Morning Star                                                                                                      | 1               | b    | 7        | 2-8         | F,R,P,B,C        |
| Dart                                                                                                              | 1               | p    | 2        | 1-3         | F,R,P,M,T,B,D    |
| Halberd                                                                                                           | 2               | p/s  | 9        | 1-10        | F,R,P,B          |
| Quarterstaff                                                                                                      | 2               | b    | 4        | 1-6         | F,R,P,T,B,C,D    |
| Sling Stone                                                                                                       | 1               | b    | -        | 1-4+1       | -                |
| Bastard Sword                                                                                                     | 1               | s    | 8        | 2-8         | F,R,P,B          |
| Long Sword                                                                                                        | 1               | s    | 5        | 1-8         | F,R,P,T,B        |
| Short Sword                                                                                                       | 1               | p    | 3        | 1-6         | F,R,P,T,B        |
| War Hammer                                                                                                        | 1               | B    | 4        | 1-4+1       | F,R,P,B          |
| Spear                                                                                                             | 2               | p    | 6        | 1-6         | F,R,P,B,D        |
| Two-Handed Sword                                                                                                  | 2               | s    | 10       | 1-10        | F,R,P,B          |
| Примечания:                                                                                                       |                 |      |          |             |                  |
| * s — slashing (рубящее оружие), p — piercing (колющее оружие) b — bludgeoning (дубины).                          |                 |      |          |             |                  |
| ** Классы персонажей: F — fighter, R — ranger, P — paladin, C — cleric, D — druid, T — thief, B — bard, M — mage. |                 |      |          |             |                  |

| ТАБЛИЦА С ПАРАМЕТРАМИ ДИСТАНТНОГО ОРУЖИЯ                                                                         |                 |               |          |                   |                      |                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---------------|----------|-------------------|----------------------|-----------------|
| Таблица 8                                                                                                        |                 |               |          |                   |                      |                 |
| Оружие                                                                                                           | 1- или 2-ручное | Темп стрельбы | Скорость | Бонус к попаданию | Бонус к повреждениям | Кто использует* |
| Composite Long Bow                                                                                               | 2               | 2             | 7        | +1                | +2                   | F,R,P           |
| Long Bow                                                                                                         | 2               | 2             | 8        | +1                | -                    | F,R,P,B         |
| Short Bow                                                                                                        | 2               | 2             | 6        | -                 | -                    | F,R,P,T,B       |
| Dagger/Throwing Dagger                                                                                           | 1               | 2             | 2        | -                 | -                    | F,R,P,M,B,T     |
| Throwing Axe                                                                                                     | 1               | 1             | 4        | -                 | -                    | F,R,P           |
| Sling                                                                                                            | 1               | 1             | 6        | -                 | -                    | F,R,P,T,B,C,D,M |
| Darts                                                                                                            | 1               | 3             | 2        | -                 | -                    | F,R,P,T,B,M,D   |
| Heavy Crossbow                                                                                                   | 2               | 1             | 10       | -                 | +2                   | F,R,P,B         |
| Light Crossbow                                                                                                   | 2               | 1             | 7        | -                 | -                    | F,R,P,B         |
| Примечание:                                                                                                      |                 |               |          |                   |                      |                 |
| * Классы персонажей: F — fighter, R — ranger, P — paladin, C — cleric, D — druid, T — thief, B — bard, M — mage. |                 |               |          |                   |                      |                 |

| ТАБЛИЦА С ПАРАМЕТРАМИ БРОНИ                                                                                                                                                                            |                     |                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------|
| Таблица 9                                                                                                                                                                                              |                     |                 |
| Броня                                                                                                                                                                                                  | Класс брони (AC)    | Кто использует* |
| Buckler                                                                                                                                                                                                | (-1 модификатор)**  | F,R,P,T,B,C,D   |
| Small Shield                                                                                                                                                                                           | (-1 модификатор) ** | F,R,P,C         |
| Medium Shield                                                                                                                                                                                          | (-1 модификатор) ** | F,R,P,C         |
| Large Shield                                                                                                                                                                                           | (-1 модификатор) ** | F,R,P,C         |
| Leather                                                                                                                                                                                                | 8                   | F,R,P,T,B,C,D   |
| Studded Leather                                                                                                                                                                                        | 7                   | F,R,P,T,B,C,D   |
| Chain mail                                                                                                                                                                                             | 5                   | F,R,P,B,C       |
| Splint mail                                                                                                                                                                                            | 4                   | F,R,P,C         |
| Plate Mail                                                                                                                                                                                             | 3                   | F,R,P,C         |
| Full Plate Armour                                                                                                                                                                                      | 1                   | F,R,P,C         |
| Примечания:                                                                                                                                                                                            |                     |                 |
| * Классы персонажей: F — fighter, R — ranger, P — paladin, C — cleric, D — druid, T — thief, B — bard, M — mage.                                                                                       |                     |                 |
| ** Buckler дает -1 к AC, но не защищает от стрел и колющего оружия, Small Shield дает -1 к AC, но не защищает от стрел, Medium Shield дает -1 к AC, Large Shield дает -1 к AC, и -2 к AC против стрел. |                     |                 |

| ТАБЛИЦА БОНУСОВ (ПЕНАЛЬТИ) БРОНИ ПРОТИВ АТАК РАЗЛИЧНЫМ ОРУЖИЕМ                          |          |          |             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------|-------------|
| Таблица 10                                                                              |          |          |             |
| Armour                                                                                  | Slashing | Piercing | Bludgeoning |
| Leather armour                                                                          | 0        | +2       | 0           |
| Studded Leather                                                                         | -2       | -1       | 0           |
| Chain mail                                                                              | -2       | 0        | +2          |
| Splint Mail                                                                             | 0        | -1       | .2          |
| Plate Mail                                                                              | -3       | 0        | 0           |
| Full Plate                                                                              | -4       | -3       | 0           |
| Примечание: slashing — рубящее оружие, piercing — колющее оружие, bludgeoning — дубины. |          |          |             |

| ТАБЛИЦЫ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЕ ВЛИЯНИЕ РЕПУТАЦИИ |                     |
|--------------------------------------------|---------------------|
| НАЧАЛЬНАЯ РЕПУТАЦИЯ                        |                     |
| Таблица 11a                                |                     |
| Элайнмент                                  | Начальная репутация |
| Lawful Good                                | 12                  |
| Neutral Good                               | 11                  |
| Chaotic Good                               | 11                  |
| Lawful Neutral                             | 10                  |
| Neutral                                    | 10                  |
| Chaotic Neutral                            | 10                  |
| Lawful Evil                                | 9                   |
| Neutral Evil                               | 9                   |
| Chaotic Evil                               | 8                   |

тельных **carriion crawler** и один огр-маг (потенциальные 650 очков опыта).

Вновь возвращайтесь к **Scar** и поделитесь с ним неутешительной информацией (2000 очков опыта и 1000 золотых). Офицер выйдет за ворота и предложит вам следовать к герцогу **Eltan**, чтобы рассказать титулованной особе о всех злоключениях. Поговорите с герцогом и выложите все как на духу, благо этому человеку можно верить. После долгой беседы **Eltan** даст вам

На книжных полках вы обнаружите некоторое количество магических свитков. Из библиотеки есть короткий ход, ведущий прямо на поверхность, но, увы, он окажется завален. Придется идти длинным путем, который, ко всем своим недостаткам, окажется еще и очень опасным.

В зале вам встретится **Phlydia**, которая буквально через несколько секунд превратится в допплегангера. Не удивляйтесь таким метаморфозам, чуть позже вы убедитесь, что все без исключения население города стало жертвами этих тварей.

Западная часть локации содержит четыре саркофага, в двух из которых спрятаны очень ценные вещи: **tome of understanding** (перманентно увеличивает wisdom на единицу), **zing of fire resistance** (+40% против огня) и manual of **gainful exercise** (перманентно увеличивает strength на единицу). Трудность заключается в том, что все тоннели испещрены ловушками, поэтому на дело подражайте доку lmoen.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ CANDLEKEEP.  
ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

На втором уровне вы увидите обещанные превращения жителей города в отвратительных существ. Помимо них, вам встретятся скелеты и волшебные пауки.

В тоннеле, ведущему к выходу, будет поджидать интересная парочка — **Elminster** и **Gorion**! Вот уж лопухнулись допплегангеры, так лопухнулись — папашка-то ваш давно в земле сырой лежит. Поэтому выводите злодеев на чистую воду и отточенным железом отучайте пудрить мозги.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ CANDLEKEEP. ПЕРВЫЙ  
УРОВЕНЬ

В пещерах вас встретит магическая братия в лице **Sakul** (1600 очков опыта) и **Tam** (1300 очков опыта). Валите в первую очередь их, а уж потом добивайте обычных воинов.

Аккуратно двигайтесь вперед, обезвреживая многочисленные ловушки. Перед небольшим мостом сохраните игру!

Чуть восточнее мостика вам встретятся два василиска. По мне, так это самый опасный противник, так как василиск одним-единственным выстрелом мгновенно убивает вашего персонажа, превращая его в камень. Справиться с тварями мне удалось только при помощи животных, вызванных заклинанием animal **summoning**.

СЕДЬМАЯ ГЛАВА

...самая, что ни на есть финальная. Но прежде чем со Злом будет покончено, придется еще немало повозиться. Больше того, придется вновь ползать по канализации... А вы думали, путь к

книгу для входа в Candlekeep, 2000 золотых и поручит расследовать темные дела, творящиеся в вашем родном городе...

ШЕСТАЯ ГЛАВА

CANDLEKEEP

У градских врат страж потребует книгу, которая является пропуском в **Candlekeep**. Побродите некоторое время по окрестным местам и обратите внимание, как сильно изменились люди на вашей исторической родине. Здесь, в родном городе, о вас будут знать меньше, чем в далеких странах, где ходит молва о подвигах сына **Gorion**. Странновато это все, не находите?... Опасения начнут принимать реальные очертания, когда монах в **Priest's Quarters** неожиданно окажется допплегангером (420 очков опыта).

Отправляйтесь в центральную часть города и побродите по замку. На втором этаже вас встретит некто **Koveras** (mmm... а на самом-то деле это... впрочем, не буду забегать вперед), который даст вам кольцо protection +1. Запомните эту личность — нам еще придется с ним столкнуться, ох, придется...

У выхода из замка вас возьмет под бёлые рученьки стража и засадит в тюремную камеру. Не хватается за оружие, скоро придет **Tethoril**, который освободит вас из заточения. Попросите перенести отряд в секретную подземную библиотеку, расположенную глубоко под городским замком.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ CANDLEKEEP.  
ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ



| СВОДНЫЕ ТАБЛИЦЫ БОНУСОВ (ПЕНАЛЬТИ), ЗАВИСЯЩИХ ОТ БАЗОВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК |                        |                      |                 |                    |                           |            |                                             |                                   |
|------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------|-----------------|--------------------|---------------------------|------------|---------------------------------------------|-----------------------------------|
| Значение характеристики                                                | Streng                 |                      |                 |                    | Dexterity                 |            |                                             | Constitution                      |
|                                                                        | Бонус к ближним атакам | Бонус к повреждениям | Переносимый вес | Вероятность взлома | Бонус к дистантным атакам | Бонус к АС | Бонус к росту хит-поинтов за каждый уровень | Вероятность быть воскрешенным (%) |
| 3                                                                      | -3                     | -1                   | 5               | 3                  | -3                        | +4         | -2                                          | 40                                |
| 4                                                                      | -2                     | -1                   | 15              | 4                  | -2                        | +3         | -1                                          | 45                                |
| 5                                                                      | -2                     | -1                   | 15              | 4                  | -1                        | +2         | -1                                          | 50                                |
| 6                                                                      | -1                     | 0                    | 30              | 6                  | 0                         | +1         | -1                                          | 55                                |
| 7                                                                      | -1                     | 0                    | 30              | 6                  | 0                         | 0          | 0                                           | 60                                |
| 8                                                                      | 0                      | 0                    | 50              | 8                  | 0                         | 0          | 0                                           | 60                                |
| 9                                                                      | 0                      | 0                    | 50              | 8                  | 0                         | 0          | 0                                           | 70                                |
| 10                                                                     | 0                      | 0                    | 70              | 10                 | 0                         | 0          | 0                                           | 75                                |
| 11                                                                     | 0                      | 0                    | 70              | 10                 | 0                         | 0          | 0                                           | 80                                |
| 12                                                                     | 0                      | 0                    | 90              | 12                 | 0                         | 0          | 0                                           | 85                                |
| 13                                                                     | 0                      | 0                    | 90              | 12                 | 0                         | 0          | 0                                           | 90                                |
| 14                                                                     | 0                      | 0                    | 120             | 14                 | 0                         | 0          | 0                                           | 92                                |
| 15                                                                     | 0                      | 0                    | 120             | 14                 | 0                         | -1         | +1                                          | 94                                |
| 16                                                                     | 0                      | +1                   | 150             | 16                 | +1                        | -2         | +2                                          | 96                                |
| 17                                                                     | +1                     | +1                   | 170             | 18                 | +2                        | -3         | +2(+3)                                      | 98                                |
| 18                                                                     | +1                     | +2                   | 200             | 20                 | +2                        | -4         | +2(+4)                                      | 100                               |
| 18/01-50                                                               | +1                     | +3                   | 220             | 25                 | -                         | -          | -                                           | -                                 |
| 18/51-75                                                               | +2                     | +3                   | 250             | 30                 | -                         | -          | -                                           | -                                 |
| 18/76-90                                                               | +2                     | +4                   | 280             | 35                 | -                         | -          | -                                           | -                                 |
| 18/91-99                                                               | +2                     | +5                   | 320             | 40                 | -                         | -          | -                                           | -                                 |
| 18/00                                                                  | +3                     | +6                   | 400             | 45                 | -                         | -          | -                                           | -                                 |
| 19                                                                     | +3                     | +7                   | 500             | 50                 | +3                        | -4         | +2(+5)                                      | 100                               |
| 20                                                                     | +3                     | +8                   | 600             | 55                 | +3                        | -4         | +2(+5)                                      | 100                               |
| 21                                                                     | +4                     | +9                   | 700             | 60                 | +4                        | -5         | +2(+6)                                      | 100                               |
| 22                                                                     | +4                     | +10                  | 800             | 65                 | +4                        | -5         | +2(+6)                                      | 100                               |
| 23                                                                     | +5                     | +11                  | 1000            | 70                 | +4                        | -5         | +2(+6)                                      | 100                               |
| 24                                                                     | +6                     | +12                  | 1200            | 75                 | +5                        | -6         | +2(+7)                                      | 100                               |
| 25                                                                     | +7                     | +14                  | 1600            | 80                 | +5                        | -6         | +2(+7)                                      | 100                               |

Примечание: в скобках указан рост хит-поинтов для воинов.

| ТАБЛИЦА #2              |                          |                             |                                    |              |                     |                          |                                 |              |                       |
|-------------------------|--------------------------|-----------------------------|------------------------------------|--------------|---------------------|--------------------------|---------------------------------|--------------|-----------------------|
| Значение характеристики | Intelligence             |                             |                                    |              | Wisdom              |                          |                                 |              | Charisma              |
|                         | Макс. уровень заклинаний | Вероятн. выучить заклинание | Макс. кол-во заклинаний на уровень | Бонус к Lore | Бонус к спасброскам | Число дополн. заклинаний | Вероятн. неудачи при кастовании | Бонус к Lore | Бонус к реакции NPC е |
| 3                       | -                        | -                           | -                                  | -20          | -3                  | -                        | 50                              | -20          | -5                    |
| 4                       | -                        | -                           | -                                  | -20          | -2                  | -                        | 45                              | -20          | -4                    |
| 5                       | -                        | -                           | -                                  | -20          | -1                  | -                        | 40                              | -20          | -3                    |
| 6                       | -                        | -                           | -                                  | -20          | -1                  | -                        | 35                              | -20          | -2                    |
| 7                       | -                        | -                           | -                                  | -10          | -1                  | -                        | 30                              | -10          | -1                    |
| 8                       | -                        | -                           | -                                  | -10          | 0                   | -                        | 25                              | -10          | 0                     |
| 9                       | 4                        | 35                          | 6                                  | -10          | 0                   | 0                        | 20                              | -10          | 0                     |
| 10                      | 5                        | 40                          | 7                                  | 0            | 0                   | 0                        | 15                              | 0            | 0                     |
| 11                      | 5                        | 45                          | 7                                  | 0            | 0                   | 0                        | 10                              | 0            | 0                     |
| 12                      | 6                        | 50                          | 7                                  | 0            | 0                   | 0                        | 5                               | 0            | 0                     |
| 13                      | 6                        | 55                          | 9                                  | 0            | 0                   | 1                        | 0                               | 0            | +1                    |
| 14                      | 7                        | 60                          | 9                                  | 0            | 0                   | 1                        | 0                               | 0            | +2                    |
| 15                      | 7                        | 65                          | 11                                 | +3           | +1                  | 2                        | 0                               | +3           | +3                    |
| 16                      | 8                        | 70                          | 11                                 | +5           | +2                  | 2                        | 0                               | +5           | +4                    |
| 17                      | 8                        | 75                          | 14                                 | +7           | +3                  | 3                        | 0                               | +7           | +4                    |
| 18                      | 9                        | 85                          | 18                                 | +10          | +4                  | 4                        | 0                               | +10          | +5                    |
| 19                      | 9                        | 95                          | Vce                                | +12          | +4                  | 1,4                      | 0                               | +12          | +8                    |
| 20                      | 9                        | 96                          | Vce                                | +15          | +4                  | 2,4                      | 0                               | +15          | +9                    |
| 21                      | 9                        | 97                          | Vce                                | +20          | +4                  | 3,5                      | 0                               | +20          | +10                   |
| 22                      | 9                        | 98                          | Vce                                | +25          | +4                  | 4,5                      | 0                               | +25          | +11                   |
| 23                      | 9                        | 99                          | Vce                                | +30          | +4                  | 5,5                      | 0                               | +30          | +12                   |
| 24                      | 9                        | 100                         | Vce                                | +35          | +4                  | 6,6                      | 0                               | +35          | +13                   |
| 25                      | 9                        | 100                         | Vce                                | +40          | +4                  | 6,7                      | 0                               | +40          | +14                   |

Примечание: в обоих таблицах под словом «бонус» понимается как бонус, так и пенальти.

справедливости чист и светел? Ха, это байки для наивных утопистов!

Для начала отдохните. После сиесты идите к восточной границе города и отправляйтесь в южный квартал Балдурс Гейта. Потом ступайте в резиденцию Iron Throne.

Из сбивчивых рассказов взволнованных граждан вы узнаете, что Scar был убит, его место занял мерзавец Angelo, герцог Eltan умирает от неизвестной болезни, а новым властителем самолично провозгласил себя... он самый, Sarevok (анаграмма Koveras). Но это еще полбеды. Лично для вас гораздо опаснее то, что за вашу голову назначена неплохая сумма, и солдаты Flaming Fist с превеликим удовольствием упрячут отряд за прутья камеры. Поэтому крайне важно избегать контакта с солдафонами.

Итак, поднимитесь на пятый этаж и разберитесь с волшебницей по имени Cythandria. Когда она взмолился о пощаде, то не убивайте ее, а выслушайте и заберите дневники Sarevok — вещественное доказательство преступлений (когда я стану плохим, то ни при каких обстоятельствах не буду вести никаких компрометирующих дневников!!!). Из писем вы узнаете о существовании подземного хода, вход в который располагается на первом этаже Iron Throne (правее входа).

Чтобы вам долго не странствовать по канализации, подскажу кратчайший путь — выходите через короткий тоннель, расположенный прямо под входом (он идет в юго-западном направлении). Тоннель выведет вас в громадный бордель, где вы и проведете оставшуюся часть игры. Шутка.

В центральной части борделя будут две волшебницы — Slythe и Krystin. За голову первой положено 5000 очков опыта, а за голову второй — 3000. В борьбе с ними поосторожнее применяйте магию массового поражения — не должна пострадать ни одна невинная проститутка! Они тоже люди, между прочим.

Среди останков обязательно отыщите приглашение на коронацию (invetation) — без него вас не пустят во дворец.

Выходите из борделя и идите в северную часть города, памятуя о том, что встреча с любым солдатом Flaming Fist станет для вас роковой. Предъявите охраннику приглашение и проходите в залы.

Во дворце, помимо многочисленной знати, вы встретите Sarevok (коронуемого) и двух персонажей Belt и Liia Jannath, которых необходимо будет защитить во время предстоящей заварушки. В тот момент, когда Sarevok скажет свое веское слово, знать быстро превратится в великих доплегангеров и бросится на Belt и Liia Jannath. Немедленно двигайтесь им на подмогу и оттяните на себя основные силы противника.

Когда бой стихнет (обратите внимание, Sarevok при этом не вмешивался), придет время представить на суд обществу дневники злодея. Негодующая толпа бросится на Sarevok, а





| ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ВОРОВСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ |           |                   |                 |                  |              |
|----------------------------------------------|-----------|-------------------|-----------------|------------------|--------------|
| Раса                                         | Dexterity | Pick Pockets (15) | Open Locks (10) | Detect Traps (5) | Stealth (10) |
| Dwarf                                        |           | -                 | +10             | +15              | -            |
| Elf                                          |           | +5                | .5              | -                | +10          |
| Gnome                                        |           | -                 | +5              | +10              | +5           |
| Half Elf                                     |           | +10               | .               | -                | +5           |
| Halfling                                     |           | +5                | +5              | +5               | +15          |
|                                              | 9         | -15               | -10             | -10              | -20          |
|                                              | 10        | -10               | .5              | -10              | -15          |
|                                              | 11        | -5                | -               | -5               | -10          |
|                                              | 12        | -                 | -               | -                | -5           |
|                                              | 13-15     | -                 | -               | -                | -            |
|                                              | 16        | -                 | +5              | -                | -            |
|                                              | 17        | +5                | +10             | -                | +5           |
|                                              | 18        | +10               | +15             | +5               | +10          |
|                                              | 19        | +15               | +20             | +10              | +15          |
|                                              | 20        | +20               | +25             | +15              | +18          |
|                                              | 21        | +25               | +30             | +20              | +20          |
|                                              | 22        | +30               | +35             | +25              | +23          |
|                                              | 23        | +35               | +40             | +30              | +25          |
|                                              | 24        | +40               | +45             | +35              | +30          |
|                                              | 25        | +45               | +50             | +40              | +35          |

Примечание: в скобках указаны значения для вора первого уровня до применения модификаторов.

| ТАБЛИЦЫ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ С РОСТОМ ОПЫТА |         |                |
|-----------------------------------------|---------|----------------|
| ВОИНЫ                                   |         |                |
| Таблица 4а                              |         |                |
| Уровень                                 | Fighter | Paladin/Ranger |
| 1                                       | 0       | 0              |
| 2                                       | 2,000   | 2,250          |
| 3                                       | 4,000   | 4,500          |
| 4                                       | 8,000   | 9,000          |
| 5                                       | 16,000  | 18,000         |
| 6                                       | 32,000  | 36,000         |
| 7                                       | 64,000  | 75,000         |
| 8                                       | 125,000 | 150,000        |

Рост хит-поинтов за уровень: 1-10

| ВОРЫ/БАРДЫ |            |  |
|------------|------------|--|
| Таблица 4б |            |  |
| Уровень    | Thief/Bard |  |
| 1          | 0          |  |
| 2          | 1,250      |  |
| 3          | 2,500      |  |
| 4          | 5,000      |  |
| 5          | 10,000     |  |
| 6          | 20,000     |  |
| 7          | 40,000     |  |
| 8          | 70,000     |  |

Рост хит-поинтов за уровень: 1-6

| ЖРЕЦЫ      |         |        |
|------------|---------|--------|
| Таблица 4в |         |        |
| Уровень    | Cleric  | Druid  |
| 1          | 0       | 0      |
| 2          | 1,500   | 2,000  |
| 3          | 3,000   | 4,000  |
| 4          | 6,000   | 7,500  |
| 5          | 13,000  | 12,500 |
| 6          | 27,500  | 20,000 |
| 7          | 55,000  | 35,000 |
| 8          | 110,000 | 60,000 |

Рост хит-поинтов за уровень: 1-8

| ВОЛШЕБНИКИ |        |  |
|------------|--------|--|
| Таблица 4г |        |  |
| Уровень    | Wizard |  |
| 1          | 0      |  |
| 2          | 2,500  |  |
| 3          | 5,000  |  |
| 4          | 10,000 |  |
| 5          | 20,000 |  |
| 6          | 40,000 |  |
| 7          | 60,000 |  |
| 8          | 90,000 |  |

Рост хит-поинтов за уровень: 1-4

| ТАБЛИЦА ЦВЕТОВ РАЗЛИЧНЫХ ШКОЛ МАГИИ |                       |                 |                                              |
|-------------------------------------|-----------------------|-----------------|----------------------------------------------|
| Таблица 5                           |                       |                 |                                              |
| Специалист                          | Школа                 | Цвет заклинаний | Противоположенная школа                      |
| Abjurer                             | Abjuration            | Зеленый         | Alteration                                   |
| Transmuter                          | Alteration            | Синий           | Abjuration, Necromancy                       |
| Conjurer                            | Conjuration/Summoning | Оранжевый       | Divination                                   |
| Diviner                             | Divination            | Перламутровый   | Conjuration/Summoning                        |
| Enchanter                           | Enchantment/Charm     | Фуксин          | Invocation                                   |
| Illusionist                         | Illusion              | Многоцветный    | Necromancy                                   |
| Invoker                             | Invocation            | Красный         | Enchantment/<br>Charm, Conjuration/Summoning |
| Necromancer                         | Necromancy            | Голубой         | Illusion                                     |

| ТАБЛИЦЫ ИЗМЕНЕНИЯ ЧИСЛА ДОСТУПНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ С РОСТОМ УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЙ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Таблица 6а                                                              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Уровень волшебника                                                      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1                                                                       | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2                                                                       | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3                                                                       | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4                                                                       | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5                                                                       | 4 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 6                                                                       | 4 | 2 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 7                                                                       | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |

Примечание: волшебники-специалисты имеют одно дополнительно заклинание на каждый уровень, но не способны учить заклинания противоположенной школы (см. таб. 5)

| Таблица 6б           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Уровень жреца/друида | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1                    | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2                    | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3                    | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4                    | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5                    | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 6                    | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 7                    | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8                    | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |

| Таблица 6в    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Уровень барда | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1             | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2             | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3             | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 4             | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5             | 3 | 1 | - | - | - | - | - | - | - |
| 6             | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 7             | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 8             | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - | - |

вы просто отойдите в сторонку и наблюдайте за разборкой. При любом раскладе **Sarevok** убежит в портал, который ему откроет невесть откуда появившийся волшебник.

Попросите **Belt** телепортировать вас в подземелья воров, чтобы начать погоню. Поговорите с ворами, и они скажут, что **Sarevok** бежал по лестнице, ведущей в лабиринт. Выбора нет — идем в воровской лабиринт, изобилующий ловушками и различной нечистью (в основном скелеты, за которых полагается 4000 очков опыта). Очень осторожно двигайтесь вперед, сначала посылая на разведку скаута **Imoen**. Пройдя все закутки, вы найдете умирающего волшебника, того самого, который поставил портал для **Sarevok** во дворце. Мда, за что боролся... Добейте его, собаку, чтобы не мучался.

ПОДЗЕМНЫЙ ГОРОД

Тут уместно сказать что-то пафосное

про финальную битву со злом, затем спеть эльфийскую песню и хряпнуть портвешка прямо из горла бутылки, на которой криво приклеена написанная от руки этикетка «кешианский эль».

Перед входом во дворец вас встретит с распростертыми объятиями группа воинов, прикрываемая магами. Ни в коем случае не приближайтесь к ним! Закидайте огнем, травите ядовитыми облаками, загрызайте животными, но держитесь на солидной дистанции, иначе попадете под действие мгновенно умерщвляющего заклинания. В бою я применял посох с **animal summoning**.

Отдохните, подготовьте оружие и заклинания, после чего заходите в гостеприимно закрытые ворота дворца. В центральной части комнаты будет круг с выдавленной мордой скелета, на котором установлены необезвреживаемые ловушки. Их можно только избегать.

Как и в предыдущем сражении, не подходите близко к трону. Вытягивайте злодеев и активно атакуйте их с дистанции. Когда **Sarevok** падет (ох, как красиво мерзавец рухнул ниц!), наслаждайтесь роликом.

Все, game over, ждем продолжения. И последнее — при деинсталляции игры не сотрите случайно сэйвы!

**P.S.** Данное прохождение реально действует где-то процентов 60-70 от общего потенциала игры. Умышленно пропущены некоторое квесты и локация — ведь должно же остаться что-то для самостоятельного освоения?!