

Правила игры для PokéDnD

Как им пользоваться и зачем он нужен?

СПЕШЛ для Покелиги. День сообщества XI

Вас приветствует команда Дня Сообщества XI! Эксклюзивно для этого мероприятия мы опробуем новые механики проведения ролевой.

Представленная игровая система базируется на НРИ «Dungeons and Dragons» 5th Edition (@ Wizards of The Coast). Адаптация с учетом каноничной линейки игр серии Pokemon (© Game Freak © Nintendo Company Inc.) создана @JOEtheDM.

При создании данных справочных материалов так же были использованы веб-ресурсы:

[DnD.su | Онлайн Справочник D&D](#)

[Long Story Short | Веб-издание о D&D](#)

[Покемоны | Характеристики покемонов, адаптированные под D&D 5th \(1 -- 7 поколения\)](#)

Содержание

1. Как играть?	3
1.1. Кубики	3
1.2. Характеристики	3
1.3. Значения характеристик и модификаторы.....	4
1.4. Преимущество и помеха	4
1.5. Бонус мастерства.....	5
1.6. Проверки характеристик	5
1.8. Очки Здоровья и Кость Очков Здоровья	7
2.1. Создание персонажа-тренера	8
2.1.1. Инструменты	13
2.2. Создание персонажа-покемона.....	18
2.2.1 Особенности покемонов	18
2.2.2. Заполнение Листа Персонажа Покемона.....	19
3. Сражения	26
3.1. Битва	26
3.3. Приемы и Сила приемов (ПП)	29
3.4. Типы урона	31
3.5. Бонус СТАБ.....	31
3.6. Критическое попадание	31
3.7. Длительность приемов. Концентрация.....	31
3.8. Временные Очки Здоровья	32
3.9. Состояния	33
3.11. Спасброски от смерти	38
3.12. Короткий и Продолжительный отдых	38

1. Как играть?

Во-первых, для успешной игры Вам предстоит изучить правила! Во-вторых, заполнить лист персонажа-тренера и лист персонажа-покемона. В-третьих, опционально, заручиться поддержкой мастера или просто веселиться и кидать кубы самостоятельно.

Практически все механики будут дублировать D&D 5e, за исключением будут использованы правила предложенные @JOetheDM, чтобы воплотить возможность ролевой игры с покемоном-спутником.

1.1. Кубики

Как и ранее, Вам предстоит пользоваться большим количеством различных виртуальных кубиков, но в этот раз набор весьма ограничен. Основная механика будет строиться на броске двадцатигранника – к20 (или д20, «кость», «дайс», «dice»). В качестве вспомогательных используются кубики к4, к6, к8, к10 и к12, (к100 тоже бывает, но ситуативно).

После создания персонажей ваш персонаж помещается в мир, где разворачиваются действия ролевой. Большая часть взаимодействий с миром будут проходить через мастера, при помощи выполнения различных проверок, исследования и общения с неигровыми персонажами. Успехи или провалы при выполнении проверок взаимодействий будут определять, как дальше развернутся события. Чтобы это начало работать, Вам необходимо будет совершить бросок кубика, а мастеру определить последствия.

Сердцем механики D&D 5e является кубик д20, применяется от в случаях, когда исход невозможно предугадать.

1.2. Характеристики

За способности физические и умственные Вашего покетренера и его спутника-покемона будут определяться шестью ключевыми характеристика – **Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма**. Точно такие характеристики присуще и другим покемонам и тренерам, разве что они могут отличаться порядком распределения: кто-то может быть выдающимся атлетом, кто-то ловким и проворным, некоторые могут быть гениальны и находчивы, а иные невероятно внушать доверие и пользоваться чужим вниманием. Значения характеристик и соответствующие **им модификаторы**, являются ядром механики.

Проверки характеристик (навыков), спасброски и броски атаки являются основными видами бросков, совершаемых при помощи к20.

Базовый алгоритм:

- 1. Совершить бросок к20 и прибавить к нему значение модификатора.** Модификатор соответствует проверяемой характеристики и привязан к ней. Так же может быть прибавлен бонус мастерства, при наличии отметки о нем!
- 2. Применить бонусы и штрафы.** Ситуация может предполагать, что будет влияние, которое поможет пройти проверку или напротив будет мешать.

- 3. Определить результат.** Если результат броска и всех учтенных факторов, превосходит заданное пороговое число или равно ему, то вы преуспели! В противном же случае – провал. Как правило, мастер определяет пороговое число и говорит игрокам, преуспели они или нет.

Пороговым числом для проверок характеристик и спасбросков называют **Сложностью**, пороговым число для бросков атаки – **Классом Защиты**.

1.3. Значения характеристик и модификаторы

Подробнее разберем что за собой представляют характеристики и какие возможности раскрывают перед персонажем.

- **Сила** — физическое развитие персонажа. Возможность переносить тяжести, выполнять тяжелую работу, возможность эффективно оказать физическое сопротивление, возможность куда-либо забраться при помощи усилия.
- **Ловкость** — проворность персонажа, скорость реакции, возможность уклониться, чувство баланса, гибкость.
- **Телосложение** — стойкость тела персонажа. Закаленность. Устойчивость к нагрузкам, физическому стрессу и отравлениям. Так же отвечает за запас здоровья.
- **Интеллект** — ум персонажа. Показывает аналитические способности, возможность ясно рассуждать и так же память.
- **Мудрость** — прозорливость персонажа. Отвечает за восприятие и проницательность.
- **Харизма** — отражающая силу личности. Определяет способность персонажа повлиять на окружающих.

Значение	Модификатор
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

Значения характеристик лежат в широком диапазоне значений, но обычно, они редко бывают ниже 3 и выше 18. В случае личных персонажей, они могут достигать значения 20, что является наивысшей мерой, доступной героям (исключения так же встречаются). Значения больше или меньше могут быть у различных специфических покемонов, завышенные часто у особо опасных или важных покемонов или особенно могущественных личностей.

Из-за того, что модификаторы влияют на все проверки (спасброски, навыки, броски атаки) они используются куда чаще, чем значения характеристик.

1.4. Преимущество и помеха

Иногда будут складываться обстоятельства или Ваши способности будут предполагать, что бросок кубика будет совершен с преимуществом или помехой. Когда такая ситуация происходит, **вы совершаете бросок к20 дважды**.

Соответственно, при броске вы получаете два разных значения. Допустим, выпало «19» и «4». В случае, когда вам было дано преимущество на проверку, вы выберете наибольшее, то есть «19». Когда же бросок совершался с помехой, вы считаете результатом броска меньшее значение, оно же «4».

Может сложиться ситуация, когда Вам одновременно предоставлено преимущество, но есть мешающий фактор, создающий помеху. Тогда преимущество нивелирует помеху, и вы совершаете один бросок к20.

В некоторых ситуациях, Мастер может решить, дать на проверку преимущество или проверку, если существуют факторы, влияющие на успех в вашу пользу или против вас.

1.5. Бонус мастерства

Бонус мастерства характеризует какие-то особые навыки или владения, где Ваш персонаж особенно отличился, изучал, и является выдающимся в том или ином направлении. Ваш бонус мастерства будет добавляться ко многим числам, которые впоследствии укажете в листе персонажа, и потом – в игре – будет идти в учет:

- Бросков атаки, при использовании приемов, которым владеет ваш покемон;
- Проверок характеристик или использования навыков, которыми владеете ваш персонаж тренер или ваш покемон;
- Проверок характеристик с инструментами, которыми владеет ваш персонаж тренер;
- Спасбросков, которыми владеет ваш персонаж тренер или ваш покемон;
- Сложности спасбросков, которые активирует ваш покемон или ваш персонаж тренер.

Бонус мастерства нельзя прибавить к броску кости или иному числу более одного раза. Редкие случаи позволяют умножить или разделить значение бонуса мастерства, но как правило, это особые способности или их эффекты, в обычные же случаи Вы не умножаете значение своего Бонуса мастерства.

Бонус Мастерства для Мероприятия День сообщества 11 | PokeDnD **принят +2.**

1.6. Проверки характеристик

В процессе игры Ваш персонаж будет принимать различные вызовы судьбы, проходить проверки выносливости, смекалки и стойкости внутреннего стержня. **Мастер просит сделать Вас проверку за своего персонажа, когда результат действия неизвестен.**

<i>Сложность задачи</i>	<i>Сложность проверки</i>
Очень легкая	5
Легкая	10
Средняя	15
Трудная	20
Очень трудная	25
Невыполнимая	30

Для каждой проверки Мастер решает, какая характеристика сможет решить поставленную задачу и так же определяет Сложность проверки. Задачи повышенной трудности имеют высокую Сложность.

Для проверки бросьте кубик к20 и прибавьте соответствующий модификатор, в случае владения, добавьте бонус мастерства (и вы прекрасны.)

К20 + модификатор Характеристики + Бонус мастерства (при владении)

1.7 Навыки

Характеристики покрывают широкий диапазон возможностей, включая навыки, которыми может владеть ваш персонаж или персонаж мастера. Навык отражает некий аспект характеристики, а владение навыком демонстрирует сосредоточенность на этом аспекте (владения навыками персонажа определяются при его создании, а владения навыками чудовища написаны в блоке его статистики).

Например, проверка ловкости может отражать попытку персонажа выполнить акробатический трюк, передать объект в ладони или остаться скрытым. У этих аспектов Ловкости есть три конкретных навыка: Акробатика, Ловкость рук и Скрытность. Таким образом, персонаж, владеющий навыком скрытности, особенно хорош в проверках ловкости, связанных с подкрадыванием и незаметностью.

Навыки, связанные с характеристиками, перечислены ниже (с Телосложением не связан ни один навык).

Сила

- Атлетика (лазание, ползание, плавание, прыжки, умение удержаться за что-то силой)

Ловкость

- Акробатика (балансирование, ныряние, акробатические трюки, перекаты, сальто)
- Ловкость (жонглирование, фокусы, способность незаметно что-либо украсть или кому-то подбросить)
- Скрытность (способность передвигаться бесшумно и оставаться незамеченным, возможность слиться с окружением)

Интеллект

- История (способность вспомнить информацию об исторических событиях и личностях)
- Анализ (поиск логических взаимосвязей, подсказок, умение делать выводы)
- Природа (способность вспомнить знания о местности, покемонах, которые в ней водятся, и растениях, погоде)

Мудрость

- Тренерство (умение приручить и тренировать покемона, успокоить его в стрессовой ситуации, угадать его намерения по поведению)
- Проницательность (определение мотивов, распознавание лжи, чтение языка тела, особенностей разговора, перемен в поведении, умение предсказать чей-то следующий шаг)
- Медицина (диагностика болезней, оказание первой помощи)

- Восприятие (острота чувств, внимательность, готовность к неожиданным событиям, способность заметить чужое присутствие)
- Выживание (выслеживание, охота, поиск дороги, воды и еды в дикой местности, предсказание погоды, избегание природных опасностей)

Харизма

- Обман (намеренное утаивание правды речью или действиями, отвлечение, сохранение спокойного лица при откровенной лжи)
- Запугивание (угрозы с помощью слов, враждебные действия и физического воздействия, добыча информации, убеждение врагов отказаться от драки)
- Выступление (способность увлечь публику музыкой, песней, танцем, актёрской игрой, рассказом)
- Убеждение (умение повлиять на решения другого человека тактично, с уважением и добродушием, урегулирование споров)

Иногда Мастер может попросить совершить проверку характеристики, используя определённый навык — например, «соверши проверку Мудрости (Восприятие)». В других случаях игрок может спросить Мастера, относится ли владение определенным навыком к проверке. В любом случае, владение навыком означает, что человек может добавить свой бонус владения к проверке характеристики, к которой относится этот навык. Без владения навыком персонаж делает обычную проверку характеристики.

Например, если персонаж пытается забраться на крутой утёс, Мастер может попросить совершить проверку Силы (Атлетика). Если персонаж владеет навыком Атлетика, бонус владения персонажа добавляется к проверке силы. Если персонаж не имеет этого навыка, он или она просто делает проверку силы. ([Источник «Навыки»](#))

1.8. Очки Здоровья и Кость Очков Здоровья

Очки Здоровья (ОЗ) определяют стойкость вашего персонажа в сражениях и иных опасных ситуациях. Расчет этих очков здоровья осуществляется при помощи Кости Очков Здоровья.

На первом уровне у персонажа 1 Кость Очков Здоровья, с каждым последующем уровнем он получает одну дополнительную кость. Кость Очков Здоровья персонаже тренеров одна для всех тренеров. Но кость очков здоровья для разных покемонов может быть разной, в том числе, кости очков здоровья могут различаться у покемонов одной ветви эволюции.

2.1. Создание персонажа-тренера

Начиная с этой главы, мы будем апеллировать таким термином, как Лист Персонажа. Это такой документ, где хранится базовая информация о Вашем персонаже: данные о его характеристиках, навыках и способностях; так же есть немного личной информации.

Создание тренера несложная процедура. Первым делом Вам необходимо придумать персонажа, за которого будете играть: от базовой информации, начиная именем, возрастом, регионом откуда он прибыл или где живет, внешности как само собой разумеющиеся; заканчивая мелкими подробностями, которые Вы при желании сможете обыграть в ролевой.

Так же, Вам будет необходимо выбрать группу, к которой вы присоединитесь на время проведения мероприятия.

Важное напоминание! Согласно правилам PokeLiga.com персонаж-тренер должен быть человеком, мы не сможем допустить к ролевой героев-попаданцев со способностями отличительными от обычного человека. В качестве альтернативы, Вы можете придумать как ваш герой реализует «свою» уникальную способность – заставляет ложки гнуться при помощи алаказамы, заставляет распускаться цветы за счет спрятанного в рукаве травяного покемона-напарника – здесь Вы вольны.

Когда у Вас сложится образ тренера, можно приступать к составлению листа персонажа, согласно данной системы.

Порядок заполнения листа персонажа-тренера:

1. Заполнение основной информации о персонаже-тренере.
2. Определение значений характеристик. Учет бонусов к характеристикам от выбранной группы.
3. Определение значения модификаторов характеристик.
4. Подсчет Очков Здоровья. Выбор навыков. Подсчет бонусов при проверке навыков и совершении спасбросков.

Для более комфортного заполнения Листа Персонажа и подсчета значений характеристик Вы можете воспользоваться его Excel-версией.

1. Заполнение основной информации о персонаже-тренере, представлено следующими пунктами:
 - *Имя* (фамилия при наличии; в качестве альтернативы можно указать прозвище);
 - *Родной регион* (данный пункт можно оставить незаполненным);
 - *Возраст*;
 - *Группа*, к которой принадлежит персонаж на этом мероприятии;
 - Краткое описание/изображение *внешности*.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА		УРОВЕНЬ		РОДНОЙ РЕГИОН		ВОЗРАСТ		НИК ИГРОКА	
БОНУС МАСТЕРСТВА	<input type="checkbox"/>	ТЕКУЩИЕ ОЗ	МАКС ОЗ	Кость ОЗ/ Кол-во	<input type="checkbox"/>	ИНВЕНТАРЬ:			
- ХАРАКТЕРИСТИКИ -						ГРУППА:			
СИЛА СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> АТЛЕТИКА			ЛОВКОСТЬ СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> АКРОБАТИКА <input type="checkbox"/> ЛОВКОСТЬ РУК <input type="checkbox"/> СКРЫТНОСТЬ			ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ: ЗЕЛЬЯ <input type="checkbox"/>			
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ВОСПРИЯТИЕ <input type="checkbox"/> ВЫЖИВАНИЕ <input type="checkbox"/> МЕДИЦИНА <input type="checkbox"/> ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ <input type="checkbox"/> ТРЕНЕРСТВО			ИНТЕЛЛЕКТ СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> АНАЛИЗ <input type="checkbox"/> ИСТОРИЯ <input type="checkbox"/> ПРИРОДА						
МУДРОСТЬ СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ВЫСТУПЛЕНИЕ <input type="checkbox"/> ЗАПУГИВАНИЕ <input type="checkbox"/> ОБМАН <input type="checkbox"/> УБЕЖДЕНИЕ			ХАРИЗМА СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/>						
						- ВНЕШНОСТЬ -			

Синее поле заполняется в пункте 1; розовые поля заполняются в пункте 2; фиолетовые поля заполняются в пункте 3; зеленые поля заполняются в пункте 4.

2. Определение значений характеристик.

Множество действий в игре зависит от способностей вашего персонажа, которые выражаются шестью характеристиками: **Силой, Ловкостью, Телосложением, Интеллектом, Мудростью и Харизмой**. За каждой характеристикой будет закреплено значение, которые следует записать в листе персонажа.

К распределению значений предлагается использовать следующие числа: **15, 14, 13, 12, 10, 8**.

Вы можете распределить **эти** числа среди характеристик так, как сами посчитаете нужным. Условие одно, данные числа не могут повторяться, и каждое отводится лишь к одной характеристике.

- ХАРАКТЕРИСТИКИ -		ЛОВКОСТЬ	
<input type="checkbox"/>	СИЛА	<input type="checkbox"/>	СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/>	14	<input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/> АТЛЕТИКА	<input type="checkbox"/> АКРОБАТИКА <input type="checkbox"/> ЛОВКОСТЬ РУК <input type="checkbox"/> СКРЫТНОСТЬ	
<input type="checkbox"/>	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	<input type="checkbox"/>	ИНТЕЛЛЕКТ
<input type="checkbox"/>	СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/>	12	СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/>
15	<input type="checkbox"/> ВОСПРИЯТИЕ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> АНАЛИЗ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ВЫЖИВАНИЕ	<input type="checkbox"/> ИСТОРИЯ <input type="checkbox"/> ПРИРОДА	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> МЕДИЦИНА	ХАРИЗМА	
10	<input type="checkbox"/> ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ	<input type="checkbox"/>	СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ТРЕНЕРСТВО	8	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ВЫСТУПЛЕНИЕ
			<input type="checkbox"/> ЗАПУГИВАНИЕ
			<input type="checkbox"/> ОБМАН
			<input type="checkbox"/> УБЕЖДЕНИЕ

Пример распределения характеристик.

С учетом выбранной Вами группы, к которой присоединится персонаж, вашему тренеру полагается бонус к характеристикам – Вам предстоит выбрать одну из двух доступных группе характеристик и добавить к ней 2 бонусных балла; так же вы получаете свободный бонус, которым можете распорядиться как Вам покажется верным, Вам необходимо будет определить 1 бонусный балл к характеристике, которую до этого Вы не увеличивали бонусом.

По вашему выбору значение одной характеристики группы увеличивается на 2, и любой иной – на 1:

- для Флота Сила и Интеллект;
- для Пиратов Телосложение и Ловкость;
- для Призраков Харизма и Мудрость.



Пример распределения характеристик с учетом бонуса группы и свободного распределения. Пример, Группа Пираты, +2 к Ловкости (от группы) и +1 к Силе (свободный выбор).

3. Определение значения модификаторов характеристик. После распределения характеристик определите **модификаторы характеристик**. Для этого можно обратиться к таблице:

Значение	Модификатор		
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Для определения модификатора характеристики без обращения к таблице вычтите 10 из значения характеристики и разделите результат на 2,

округляя до меньшего целого. Запишите модификаторы всех характеристик.

- ХАРАКТЕРИСТИКИ -	
<p>СИЛА СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/></p> <p>+2 14 <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> АТЛЕТИКА</p>	<p>ЛОВКОСТЬ СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/></p> <p>+3 16 <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> АКРОБАТИКА <input type="checkbox"/> ЛОВКОСТЬ РУК <input type="checkbox"/> СКРЫТНОСТЬ</p>
<p>ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/></p> <p>+2 15 <input type="checkbox"/></p>	<p>ИНТЕЛЛЕКТ СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/></p> <p>+1 12 <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> АНАЛИЗ <input type="checkbox"/> ИСТОРИЯ <input type="checkbox"/> ПРИРОДА</p>
<p>МУДРОСТЬ СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/></p> <p>+0 10 <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> ВОСПРИЯТИЕ <input type="checkbox"/> ВЫЖИВАНИЕ <input type="checkbox"/> МЕДИЦИНА <input type="checkbox"/> ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ <input type="checkbox"/> ТРЕНЕРСТВО</p>	<p>ХАРИЗМА СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/></p> <p>-1 8 <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> ВЫСТУПЛЕНИЕ <input type="checkbox"/> ЗАПУГИВАНИЕ <input type="checkbox"/> ОБМАН <input type="checkbox"/> УБЕЖДЕНИЕ</p>

Пример определения модификаторов.

4. После определения значения характеристик, теперь можно оттолкнуться от них для подсчета Очков Здоровья, выбора навыков, подсчет бонусов при проверке навыков и совершении спасбросков.

- **Значение Бонуса Мастерства принимается +2** (конкретно для мероприятия ДС 11 / *PokeDnD*).
- **Скорость перемещения** персонажа-тренера равно 30 футам.
- **Класс Защиты** для персонажа-тренера высчитывается как

$$\mathbf{КЗ = 10 + м. Ловкости}$$

- **Очки Здоровья.** Зависят от Кости Очков Здоровья. Для всех тренеров данная кость является восьмигранником – к8. Количество данных костей зависит от уровня персонажа*. (*Для мероприятия ДС 11 / *PokeDnD*, мы принимаем, что уровень всех персонажей и покемонов 10)

Очки Здоровья вашего тренера: **8 + модификатор Телосложения + (5 + модификатор Телосложения) * 9**

Полученное значение запишите в графу МАКС. ОЗ, что означает Максимальные Очки Здоровья. На начало игры у Вас будут все очки здоровья, поэтому продублируйте это чисто в графу ТЕКУЩИЕ ОЗ (Текущие Очки Здоровья). В последствии, если Ваш персонаж-тренер получит травму или какое-либо повреждение, то вы будете отнимать значения из графы Текущие ОЗ.

+2	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
15	СПАСБРОСОК <input type="checkbox"/>

очки здоровья =

$$= 8 + 2 + (5 + 2) * 9 = 73$$

модификатор
Телосложения

учет
уровня

Пример расчета Очков Здоровья для Тренера с Телосложением 16 и, соответственно, модификатором Телосложения +2.

10			
УРОВЕНЬ		РОД	
♥ 73	73	Кость ОЗ/ Кол-во	8/10
ТЕКУЩИЕ ОЗ	МАКС. ОЗ		

Пример заполнения поля Очков Здоровья и Кости Очков Здоровья.

- Определите значение **спасбросков**, они напрямую зависят от Модификаторов, которые были расписаны ранее в пункте 3, при определении модификаторов характеристик.
- Вы получаете владение **спасбросками Харизмы**. К спасброскам Харизмы вы теперь можете прибавлять Бонус мастерства.

СИЛА СПАСБРОСОК +1 14 <input type="radio"/> АТЛЕТИКА		ЛОВКОСТЬ СПАСБРОСОК +3 16 <input type="radio"/> АКРОБАТИКА <input type="radio"/> ЛОВКОСТЬ РУК <input type="radio"/> СКРЫТНОСТЬ	
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ СПАСБРОСОК +2 15		ИНТЕЛЛЕКТ СПАСБРОСОК +1 12 <input type="radio"/> АНАЛИЗ <input type="radio"/> ИСТОРИЯ <input type="radio"/> ПРИРОДА	
МУДРОСТЬ СПАСБРОСОК +0 10 <input type="radio"/> ВОСПРИЯТИЕ <input type="radio"/> ВЫЖИВАНИЕ <input type="radio"/> МЕДИЦИНА <input type="radio"/> ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ <input type="radio"/> ТРЕНЕРСТВО		ХАРИЗМА СПАСБРОСОК -1 8 <input type="radio"/> ВЫСТУПЛЕНИЕ <input type="radio"/> ЗАПУГИВАНИЕ <input type="radio"/> ОБМАН <input type="radio"/> УБЕЖДЕНИЕ	

-1 ХАРИЗМА
СПАСБРОСОК +1

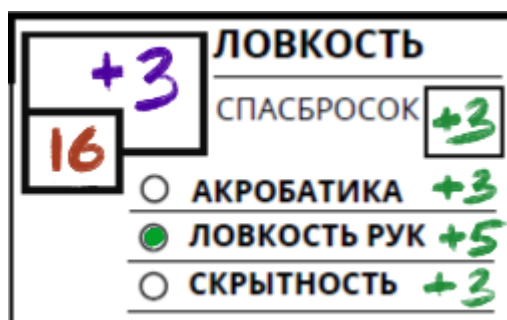
8

-1 + Бонус Мастерства (+2) =
= спасбросок +1

Пример определения значения спасбросков.

- Необходимо выбрать навыки, в которых ваш персонаж будет проявлять себя наилучшим образом. Вы получаете **владение навыками**: Тренерство и выберите ещё четыре из следующих: Акробатика, Анализ, Атлетика, Восприятие, Выживание,

Выступление, Запугивание, История, Ловкость рук, Медицина, Обман, Природа, Проницательность, Скрытность, Убеждение.
К выбранным навыкам во время их испытаний вы можете прибавлять Бонус Мастерства.



Пример, как выглядит владение в навыке (Ловкость рук) и навыки без владения (Акробатика и Скрытность).

- Осталось только выбрать **один** набор инструментов, который ваш персонаж сможет использовать в игре и при помощи него получать бонусы к проверкам. Кроме того, вы получаете **Стартовый набор** в любом случае и **одно зелье**, которое при использовании восстановит 20 Очков Здоровья покемону, на котором будет применено.

Доступные **Инструменты** на выбор:

- фармацевта;
- водолаза;
- музыкальный инструмент и средства ухода;
- повара;
- плотника и ремонтника;
- картографа;
- воровские инструменты.

2.1.1. Инструменты

Инструменты служат как дополнительная возможность выразить персонализацию вашего героя, и так же получить небольшие игровые преимущества, которые помогут вам во время приключений.

Ниже представлены возможные способы применения инструментов и возможные уникальные проверки, связанные с выбранными Вами инструментами. Выбор инструментов на старте игры при регистрации, дает вам владение данными инструментами. Владение инструментом даёт бонус мастерства. Однако, если вы используете инструмент, которым владеете, с помощью навыка, которым владеете, то бонус мастерства прибавляется только **один раз**. ([Источник](#))

Набор Стартовый

Компоненты. Веревка пеньковая 20 м, набор для ремонта одежды (нитки, иголки, пуговицы), свечка, трутница, рюкзак, одежда вашей группы.

Инструменты фармацевта

Компоненты. Стекланные мензурки, палочка для размешивания, ступка и пестик, бинт (длинной 5 м и шириной 10 см), мешочек с ингредиентами, включающими в себя целебные ягоды, фильтр для воды.

Расследование. Когда вы осматриваете область в поиске улики, владение инструментами фармацевта даёт дополнительные знания о том, какие химикаты и прочие вещества использовались в области.

Восприятие, Расследование. Ваши познания в фармакологии научили вас быть осторожным, имея дело с различными веществами, тем самым помогая вам при обследовании предметов и пациентов или при получении зацепок о событиях, связанных с образцом вашего изучения.

Медицина. Ваше мастерство фармацевта улучшает ваши способности лечить болезни и раны, расширяя доступные методы благодаря использованию не только лекарственных растений, но и новомодных лекарственных веществ.

Опознание компонентов. Вы можете быстро распознать большинство известных вам различных ингредиентов для создания снадобий по внешнему виду и запаху.

Создание зелья. Раз в день при помощи проверки навыка Медицина (Мудрость) со Сложность 12 при наличии набора фармацевта и необходимых ингредиентов персонаж может создать **Зелье** (восстанавливающее 20 Очков Здоровья).

Действие	Сл
Опознать яд	10
Создать зелье	12
Опознать вещество	15
Найти вещество	15
Изготовить подходящее лекарство	15

Инструменты водолаза

Компоненты. Веса для погружения, рыболовные сети, очки для плавания, крепления, веревка пеньковая 30 м, ласты.

Атлетика. Используя экипировку, вы можете погружаться на большие глубины и эффективнее исследовать дно водоемов.

Выживание. Благодаря вашей насмотренности и опыту, вы можете предположить, что скрывает в себе водоем или глубина, опираясь на внешний вид и окружающие признаки.

Улучшенная техника. Использование ласт позволяет вам преодолевать расстояния быстрее, а выработанные техники плавания дают вам преимущества на проверки выполнения трюков в воде.

Музыкальный инструмента и средства ухода

Компоненты. Музыкальный инструмент на выбор, расходные материалы (струны, кнопки, клавиши, ремни), инструменты для бережного ухода

История. Ваш опыт помогает вам вспомнить исторические факты, связанные с вашим инструментом.

Выступление. Ваши постановки заметно улучшаются, когда вы включаете в них игру на инструменте.

Сочинение мелодии. Частью продолжительного отдыха вы можете сочинить новую мелодию и слова для песни, исполняемой на вашем инструменте. Вы можете использовать эту способность, чтобы произвести впечатление на дворянина или распространять скандальные слухи с надоедливой мелодией.

Действие	Сл
Опознать мелодию	10
Сымпровизировать мелодию	20

Инструменты повара

Компоненты. Фардук, половник, лопаточка, скалка, кухонный нож, мусат, котелок, сковородка, набор специй.

История. Ваши знания кулинарных методик позволяют вам оценивать структуру социального развития, основываясь на гастрономических обычаях этой культуры.

Медицина. Оказывая лечение, вы можете превратить горькое или кислое лекарство в приятную на вкус стряпню.

Выживание. Добывая еду, вы можете использовать собранные вами ингредиенты, которые другие не смогли бы приготовить.

Приготовление еды. Частью короткого отдыха, вы можете приготовить вкусное блюдо, которое поможет вашим компаньонам восстановить силы. Вы и до пяти существ на ваш выбор восстанавливаете по 1 дополнительному хиту за каждую потраченную во время короткого отдыха Кость Хитов, при условии, что у вас есть доступ к вашим инструментам повара и достаточно еды.

Действие	Сл
Приготовить обычную пищу	10
Повторить блюдо	10
Обнаружить яд или примесь в еде	15
Приготовить изысканное блюдо	15

Инструменты плотника и ремонтника

Компоненты. Пила, молоток, гвозди, топор, угольник, линейку, кородёр, рубанок и стамеску, нитки, иголки, точильный камень, куски ткани и кожи, небольшую банку клея

Плотник

Компоненты. Инструменты плотника включают в себя пилу, молоток, гвозди, топор, угольник, линейку, кородёр, рубанок и стамеску.

История. Владение этими инструментами помогает вам определять назначение и происхождение деревянных строений и прочих больших деревянных объектов.

Расследование. Вы получаете дополнительные знания при обследовании области в деревянном оружии, потому что вы знаете строительные хитрости, которые могут скрыть что-то в области при обследовании.

Восприятие. Вы можете заметить неровности на деревянных стенах и полах, что облегчает поиск ловушек и тайных ходов.

Скрытность. Вы можете быстро найти слабое место в деревянном полу, что облегчает вам определение мест, которые сломаются или заскрипят, если на них наступить.

Укрепление. За 1 минуту при наличии материалов вы можете укрепить дверь или окно. Сл броска на выбивание увеличивается на 5.

Временное укрытие. Как часть продолжительного отдыха вы можете построить навес или подобное укрытие, чтобы ваша группа была укрыта от дождя или солнечного зноя на время отдыха. Поскольку оно было построено на скорую руку из первой попавшейся древесины, укрытие разваливается через 1к3 дня после постройки.

Действие	Сл
Построить простое деревянное сооружение	10
Спроектировать сложное деревянное строение	15
Найти слабое место в деревянной стене	15
Снять дверь с петель	20

Ремонтник

История. Вы можете определить возраст и происхождение предмета, даже если у вас в наличии всего несколько осколков, оставшихся от оригинала.

Расследование. Когда вы осматриваете повреждённый предмет, вы узнаете, как и насколько давно он был повреждён.

Починка. Вы можете восстановить по 10 хитов повреждённого предмета за каждый час работы. Для починки любого предмета вам необходим доступ к материалам, необходимым для ремонта. Для металлических предметов вам нужен доступ к открытому огню, жара которого достаточно, чтобы сделать металл пластичным.

Действие	Сл
Временно починить повреждённый механизм	10
Починить предмет вдвое быстрее	15
Смастерить из хлама временный предмет	20

Инструменты картографа

Компоненты. Бумага, перо, чернила, компас, секстант, кронциркуль, линейка.

Магия, История, Религия. С помощью Ваших знаний вы можете извлекать более детальную информацию, примечать географические изменения и находить скрытые послания на карте.

Природа. Ваше знакомство с физической географией облегчает вам поиск ответов на вопросы и разрешение проблем, касающихся окружающей местности.

Выживание. Ваше понимание географии облегчает поиск пути к цивилизации, позволяет прогнозировать, в какой местности могут быть поселения, и уменьшает вероятность того, что вы заблудитесь.

Составление карты. Путешествуя, вы можете рисовать карту в дополнение к участию в других действиях.

Действие	Сл
Определить возраст и происхождение карты	10
Прикинуть направление и расстояние до ориентира	15
Распознать что карта поддельная	15
Дорисовать недостающий кусок карты	20

Воровские инструменты

Компоненты. Надфиль, отмычки, зеркальце, ломик, восковый слепок, масло.

История. Ваши познания в области ловушек дают вам дополнительные знания при ответах на вопросы о местах, знаменитых своими ловушками.

Расследование и Восприятие. Вы получаете дополнительные знания при поиске ловушек, потому что вам известны различные простые признаки, выдающие их наличие.

Установка ловушки. Вы можете не только обезвреживать ловушки, но и устанавливать их. Частью короткого отдыха вы можете создать ловушку из подручных средств. Результат вашей проверки становится сложностью для пытающегося обнаружить или обезвредить ловушку. Ловушка наносит урон, соответствующий материалам, использованным при создании (как яд или оружие), или урон, равный половине результата вашей проверки, смотря что Мастер сочтёт более подходящим.

Действие	Сл
Вскрыть замок	Различная
Обезвредить ловушку	Различная

2.2. Создание персонажа-покемона

2.2.1 Особенности покемонов

Не секрет, что покемоны несколько отличаются от людей и могут обладать способностями, которые совершенны не свойственны людям, и это касается не только приемов.

Скорость перемещения

Скорости имеют разное значение и обозначают, какое расстояние может покрыть персонаж за один раунд.

Скорость ходьбы (walking) доступна как людям, так и покемонам. Используется для исчисления перемещения по земле.

Скорость лазания (climbing) доступна покемонам, и позволяет им свободно и ловко перемещаться по наклонным поверхностям, карабкаться и лазать по деревьям. *Данная скорость перемещения есть и у людей, тогда расчет скорости лазания будет равен половине скорости ходьбы.*

Скорость копания (burrowing) доступна покемонам. Позволяет им свободно перемещаться сквозь мягкие породы и почвы.

Скорость полета (flying) доступна покемонам. Позволяет им активно и свободно перемещаться в воздушном пространстве.

Скорость парения (hover) доступна покемонам. Позволяет им свободно перемещаться в воздушном пространстве, чаще является несколько более медленной чем, скорость полета.

Скорость плавания (swimming) доступна покемонам. Позволяет им свободно перемещаться как на воде, так и под водой. *Данная скорость перемещения есть и у людей, тогда расчет скорости плавания будет равен половине скорости ходьбы.*

Особые чувства

Темное зрение (Darkvision) – способность видеть в темноте и сумерках. На расстоянии 30 футов окружение выглядит так, словно бы находилось при ярком освещении, на расстоянии ещё 30 футов – как в сумерках. Доступно только покемонам.

Истинное зрение (Truesight) – способность видеть истинный облик кого-угодно. Например, покемон обладающий истинным зрением, опознает замаскированного зюру.

Слепое зрение (чувство вибрации) (Tremorsense) – способность ориентироваться в пространстве без органов зрения.

2.2.2. Заполнение Листа Персонажа Покемона

Для создания персонажа-покемона и заполнения его листа персонажа, Вам сначала предстоит определиться с покемоном, который пройдет с Вами через весь День Сообщества. Покемон обязан находиться в Вашем Боксе (или Команде) в Тренерской игре и быть там на протяжении всего Дня Сообщества.

Для регистрации **подходят следующие покемоны, достигшие 30 уровня в Тренерской игре:**

- - официальные покемоны с типом редкости: часто встречается, нечасто встречается, редко встречается, экзотический;
- - покемоны из раздела Специальный декс, Новогодний декс, Город L;
- - неофициальные покемоны из раздела Неофиты I, Неофиты II, Народные неофиты, Неофиты R;
- - Бета 1997, Бета 1999.

Запрещены покемоны:

- - ртутный, снежный, древний мак;
- - мега-эволюции (вы всё ещё можете записать форму без мега эволюции, не снимая ядро мега-камня в игре; учитывайте свойства и типы как у формы без мега-камня);
- - гигантомакс (вы всё ещё можете записать не-динамакс/гигантомакс форму, не снимая динамакс-повязки в игре; учитывайте свойства и типы как у обычной формы);
- - легенды;
- - сверхлегенды.

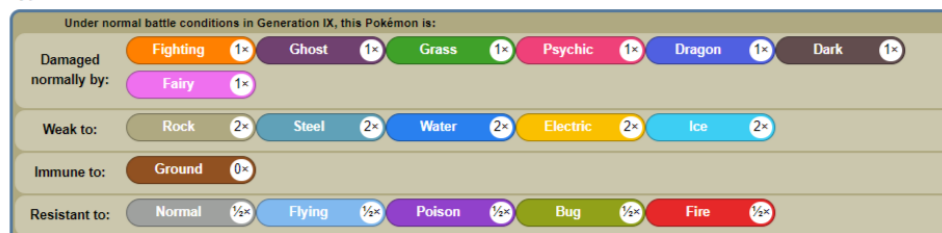
Из профиля выбранного покемона потребуется следующая информация:

- Имя;
- Вид и пол;
- Характер;
- Свойство (должно совпадать с тем, что указано в карточке покемона);
- Тип 1 и тип 2 (при наличии); (можно посмотреть на видовой странице покемона в Дексе в разделе Игровые данные).
- Информация об эффективности: сопротивление, уязвимости, иммунитет (при наличии);* **[В этой вариации правил НЕТ двойного сопротивления и двойных уязвимостей, и записываются как обычное сопротивление или уязвимость в соответствующую категорию.]**

*при возникновении трудностей в заполнении этих полей, Вы можете обратиться на любой из этих ресурсов:

- [Бульбапедия. Список покемонов. Перечень по номеру](#). Необходимая информация хранится у каждого покемона на странице, в разделе «Game Data», подзаголовок «Type effectiveness».

Type effectiveness



Пример эффективности типов для покемона Аэродактиль с сайта Bulbapedia.net. Используйте для записи информацию из графы *Weak to* (уязвимость), *Resistant to* (сопротивление), *Immune to* (невосприимчив/иммунитет).

- [Смогон. Перечень покемонов](#). Необходимая информация хранится у каждого покемона на странице, информация выпадает при наведении на комбинацию его типов.



Пример эффективности типов для покемона Аэродактиль с сайта Smogon.com. Используйте для записи информацию из графы *Weak to* (уязвимость), *Resistant to* (сопротивление), *Immune to* (невосприимчив/иммунитет).

- Приемы: названия четырех приемов, доступные покемону по мере роста уровня. **Важно! Выбирайте приемы, доступные Вашему покемону по уровню.** Если Ваш покемон 37-ого уровня всё ещё не изучил приём, который будет ему доступен лишь на 44-ом, то такой прием вы взять не можете.

Чтобы выбрать приемы для своего покемона, рекомендуем воспользоваться ресурсом [Булбапедия. Список покемонов. Перечень по номеру](#). Необходимая информация хранится у каждого покемона на странице, в разделе «Game Data», подзаголовок «Learnset», «By leveling up». Актуальный список приемов, применяемый в крайнем поколении, когда появлялся покемон, будет выведен автоматически.

⚠ Если при заполнении анкеты вашего покемона отсутствует какой-либо из параметров пропущен, Мастер в праве попросить Вас дополнить анкету. В случае, когда в тренерской игре отсутствует информация о вашем покемоне по какому-либо разделу, этот вопрос решается в индивидуальном порядке с Мастером.

By leveling up

Generation IX							Other generations: I - II - III - IV - V - VI - VII - VIII	
Level	Move	Type	Cat.	Pwr.	Acc.	PP		
1	Tackle	Normal	Physical	40	100%	35		
1	Growl	Normal	Status	—	100%	40		
3	Vine Whip	Grass	Physical	45	100%	25		
6	Growth	Normal	Status	—	—%	20		
9	Leech Seed	Grass	Status	—	90%	10		
12	Razor Leaf	Grass	Physical	55	95%	25		
15	Poison Powder	Poison	Status	—	75%	35		
15	Sleep Powder	Grass	Status	—	75%	15		
18	Seed Bomb	Grass	Physical	80	100%	15		
21	Take Down	Normal	Physical	90	85%	20		
24	Sweet Scent	Normal	Status	—	100%	20		
27	Synthesis	Grass	Status	—	—%	5		
30	Worry Seed	Grass	Status	—	100%	10		
33	Power Whip	Grass	Physical	120	85%	10		
36	Solar Beam	Grass	Special	120	100%	10		


• Bold indicates a move that gets STAB when used by Bulbasaur
 • Italic indicates a move that gets STAB only when used by an Evolution of Bulbasaur
 • Click on the generation numbers at the top to see level-up moves from other generations

Список изучаемых по уровню приемов Бульбазавра актуальный для 9 поколения.

Характеристики покемонам присуждаются иначе, чем персонажу-тренеру. Для определения значений **Силы, Ловкости, Телосложения, Мудрости, Интеллекта, Харизмы**, а, так же, доступных **Навыков, Спасбросков, Кости Очков Здоровья, скорость перемещения** и *особых чувств*, [Вам следует обратиться на ресурс](#), где размещена информация о покемонах, уже конвертированная и адаптированная под условия игры D&D 5th.

Zubat
Poison / Flying

Number: #041
Size: Small
SR: 1/4
Egg Group: Flying
Min Level: 1
Gender: 1 F : 1 M



The Bat Pokémon. Emits ultrasonic cries while it flies. They act as a sonar used to check for objects in its way.

Armor Class: 12
Hit Points: 17 (d6)
Speed: 5ft. walking
 25ft. flying
Senses: Blindsight 80ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Proficiencies: Stealth
Saving Throws: DEX
Vulnerabilities: Rock, Electric, Psychic, Ice
Resistances: Fighting, Poison, Bug, Grass, Fairy
Immunities: Ground

Минимальный уровень
 Класс Защиты
 Очки здоровья (кость очков здоровья)
 Скорость
 Особые чувства
 Владение навыками
 Броски спасения
 Уязвимость
 Сопротивление
 Иммунитет

Расшифровка информации вам потребуется о покемоне для заполнения листа персонажа.



Для более комфортного заполнения Листа Персонажа и подсчета значений характеристик Вы можете воспользоваться его Excel-версией.

Характер окажет значительное влияние на характеристики покемона – повысит одну из характеристик или Класс Защиты или понизит одну из характеристик. Вы можете сохранить оригинальный характер своего покемона, а можете подойти к этому вопросу стратегически и подобрать характер, который повысит и без того хорошую характеристику, или, напротив, сделает Вашего напарника сбалансированным в силе и возможностях. Характер вносится в учет после определения значений характеристик по Видовым данным, и после него идет подсчет модификаторов каждой характеристики.

Таблица 1. Связь характеров и характеристик.

Характер	Характеристики	Характер	Характеристики
Lonely	Сила +2, Телосложение -2	Bold	Телосложение +2, Сила -2
Brave	Сила +2, Ловкость -2	Relaxed	Телосложение +2, Ловкость -2
Adamant	Сила +2, Мудрость -2	Impish	Телосложение +2, Мудрость -2
Naughty	Сила +2, Харизма -2	Lax:	Телосложение +2, Харизма -2
Timid	Ловкость +2, Сила -2	Modest	Мудрость +2, Сила -2
Hasty	Ловкость +2, Телосложение -2	Mild	Мудрость +2, Телосложение -2
Jolly	Ловкость +2, Мудрость -2	Quiet	Мудрость +2, Ловкость -2
Naive	Ловкость +2, Харизма -2	Rash	Мудрость +2, Харизма -2
Calm:	Харизма +2, Сила -2	Hardy	Класс Защиты +1, Сила -2
Gentle	Харизма +2, Телосложение -2	Docile	Класс Защиты +1, Телосложение -2
Sassy	Харизма +2, Ловкость -2	Serious	Класс Защиты +1, Ловкость -2
Careful	Харизма +2, Мудрость -2	Quirky	Класс Защиты +1, Мудрость -2
		Bashful	Класс Защиты +1, Харизма -2

Рассмотрим на примере как выглядит работа с данными покемона. Начинаем с выбора покемона.

Собрав все данные по покемону, информации по нему будет выглядеть следующим образом (справа, «Информация о покемоне»).

Данная сводка необходима Вам, чтобы заполнить лист персонажа Вашего покемона, распределить его характеристики, назначить Класс Защиты, правильно рассчитать Очки Здоровья, определить Навыки и спасброски и одно из самых важных – открыть ему доступ к использованию приемов и последующему участию в битвах.

Так же **напоминаем**, что **бонус мастерства** принимается для всех участников **+2**.

Для удобства в Листе Персонажа-

Акари с учетом характера Quite, получит следующие характеристики:

- Сила: 12 (+1)
- Ловкость: 12 (+1)
- Телосложение: 11 (+0)
- Интеллект: 6 (-2)
- Мудрость: 16 (+3)
- Харизма: 10 (+0)
- Очки Здоровья: 50 (кость очков здоровья к6)
- КЗ: 12
- Скорость перемещения: 30 футов
- Спасброски: Ловкость, Мудрость
- Навыки: Восприятие

Информация о покемоне

- Акари
- вид: Хисуи зоруа [самка];
- характер: тихая [quite];
- свойство: иллюзия [illusion];
- тип 1 нормальный, тип 2 призрачный;
- эффективность: иммунитет (боевые, призрачные, нормальные), сопротивление (насекомые, ядовитый); уязвимость (темный);
- приёмы: Теневой коготь [Shadow Ccaw], Коварный план [Nasty Plot], Звездочки [Swift], Кромсание [Slash].

Покемона есть таблица, в которую можно записать краткие сведения о приемах, которые знает покемона. Для одного приема отведена одна строка таблицы. Всего строк чего, так как рассчитано по стандартам игр. Если вам покемон каким-либо образом знаем пятый прием, Вам придется разместить его ниже, в свободном больше «Описание Приемов».

В таблице «ИЗВЕСТНЫЕ ПРИЕМЫ» содержится шесть столбцов, которые дадут не исчерпывающие сведения о приемах, но помогут быстро ориентироваться в бою. Содержание таблицы следующее:

- ИЗВЕСТНЫЕ ПРИЕМЫ -					
НАЗВАНИЕ	п п	БОНУС АТАКИ	СЛ СПАСБР	УРОН / ТИП	СТАБ
а	б	в	г	д	е

- Столбец «НАЗВАНИЕ» (обозначен «а») отведет под названия приемов. Заполняется всегда.
- Столбец «ПП» (обозначен «б») отводится под счет Очков Силы (Power Point – PP -- ПП). Означает количество раз, сколько Ваш покемон может активировать этот прием.
- Столбец «БОНУС АТАКИ» (обозначен «в») отводится под быстрый подсчет всех бонусов, применимых к приему в момент броска кубика на попадание. Обычно в счет этого бонуса входит Модификатор Характеристики, которую принимают за написанную в самом приеме (если характеристика одна) или более выгодную (если даны несколько характеристик на выбор) при использовании приема. Считается как

Бонус Атаки = Модификатору Характеристики (исполняющей прием) + Бонус Мастерства

Всегда является некоторым числом (положительным или отрицательным), которое прибавляется к результату проверки при броске к20.

Важно! «Бонус Атаки» заполняется не всегда, так как не все приемы требуют попадания. Вы сможете узнать, нужно ли вам заполнять это поле, прочитав описание прием.

- Столбец «СЛ СПАСБР» (обозначен «г»), он же Сложность Спасброска (Сложность Броска Спасения). Отводится под определение пороговой Сложности ВАШЕГО приема. Это пороговое число характеризует насколько сложно противнику избежать негативных последствий от Вашего приема. Считается как и Бонус атаки – от Модификатора Характеристики, который ложится в основу приема при его исполнении. Формула выглядит следующим образом

Сложность Броска Спасения = 8 + Модификатор Характеристики (исполняющей прием) + Бонус Мастерства

Всегда является фиксированным числом.

Важно! «Сл Спасбр» заполняется не всегда, так как не все приемы требуют Броска Спасения. Вы сможете узнать, нужно ли вам заполнять это поле, прочитав описание прием.

- Столбец «УРОН / ТИП» (обозначен «д»). Здесь вы указываете какой урон наносит ваш прием. Значение указывается в кубиках, которые прописаны в описании приема. В зависимости от приемов, разнятся кубики, соответствующие приему. Например, «1к10» означает, что для определения нанесенного урона, необходимо бросить один десятигранник (он же к10); «4к6» означает, что для определения урона необходимо бросить четыре шестигранника (шестигранник он же к6). Так же, к урону прибавляется Модификатор Характеристики, который был использован при исполнении данного приема. Общий вид формула урона

**Урон = [кубики, указанные в приеме] +
Модификатор Характеристики + СТАБ (если применим)**

С уроном проще – фиксируется тип урона приема, который дан в описании самого приема.

Важно! «Урон/Тип» заполняется не всегда, так как не все приемы наносят урон. Вы сможете узнать, нужно ли вам заполнять это поле, прочитав описание прием.

- Столбец «СТАБ» (обозначен «е»). Определяет бонусный урон. **Прибавляется лишь один раз к броску урона, вне зависимости от количества кубиков.** Есть ли у приема бонус СТАБ очень просто – если тип урона, который наносит прием, совпадает с типом самого покемона, то бонус СТАБ применим к приему.

Бонус СТАБ для Мероприятия День сообщества 11 | PokeDnD принят +2.

Важно! «СТАБ» заполняется не всегда, так как не все приемы наносят урон и/или имеют схожий тип. Вы сможете узнать, нужно ли вам заполнять это поле, прочитав описание прием.

3. Сражения

Буквально причина почему мы заполняли лист персонажа-покемона. Сражения покемонов являются основной идеей мира и проигнорировать их было бы странным действием.

Данная глава написана с опорой на информацию из раздела Battling из «Pokémon in 5th Edition» @JOetheDM, с некоторыми изменениями.

3.1. Битва

Битва в данной адаптации очень похожа на привычные нам битвы в играх Pokémon, основная разница в том, что используется механика D&D 5e.

Важно! Так как система находится на стадии проверки, не разрешается проводить бой, где участников больше **двух** (в противном случае мастера пожелают вам здоровья и будут наблюдать за вами с попкорном и чаем).

Бой представляет собой определенную очередность действий, которые предпринимают игроки. Очередность действий – кто будет действовать первым, а кто после, -- определяется в начале боя. Когда все игроки сделают свои ходы, начиная от первого до замыкающего в очереди, заканчивается **раунд**. После этого начинается новый раунд, снова делает ход игрок, который ходил первым и так по порядку вновь.

Один раунд, как и **один ход игрока** длится **6 секунд**. Сразу возникает вопрос, как такое возможно, если раунд один, но участников в бою явно больше одного. Это одна из уникальных особенностей системы. Она подразумевает, что во время раунда Вы вместе со своими противниками (или в будущем союзниками) действуете одновременно.

Не забывайте считать раунды, так как время некоторых приемом по продолжительности действия или активации зависит от того, сколько раундов прошло с момента их активации.

Порядок проведения боя:

1. В начале боя вы совершаете бросок **Инициативы**. Бросьте к20 и прибавьте к нему модификатор Ловкости покемона. По результату броска определяется порядок ходов, начиная с наивысшего результата.
2. В бою основную работу выполняет покемон. Задача тренера помогать своему покемону и подсказывать ему, что делать, и поддерживать его на поле битвы.

В свой ход вы можете:

- приказать покемону использовать один из четырех доступных вашему покемону приемов, совершая **Атаку** по покемону вашего соперника.
- приказать своему покемону выполнить иное Действие. **(см. 3.2.)**
- дать покемону зелье, тем самым восстановив ему Очки здоровья.
- отозвать своего покемона, что приведет к поражению в бою.

Ваш персонаж тренер не может атаковать другого тренера или покемона соперника. Но мы будем попаданцами в XVIII веке, кто об этом узнает?

Когда Вы выполнили всё доступное Вам в ваш ход, на этом ход заканчивается.

3. Ход переходит Вашему сопернику и настает его очередь определиться, что он собирается сделать в свой ход.
4. После того, как очередь закончилась, она возвращается в начало и ход снова делает тренер,
5. Бой продолжается, пока какая-либо из сторон не потерпит поражение или не сдастся.

3.2. Действия в бою или Как не сесть на бутылку когда вы бьетесь с тиранитаром

*В этом разделе будут расписаны **Действия, бонусные действия, свободное действие, реакции, перемещение и в целом что делать в свой ход**, когда у Вас нет понимания и/или идей что делать в свой ход.*

Время каждого вашего хода в бою ограничено, и это ограничение выражается в том, что человек или покемон может совершить только ограниченное количество действий в свой ход. Некоторые действия совершаются проще, в то время как другие требуют больших затрат усилий и времени. К примеру, человек может за долю секунды открыть дверь, но покемону для выполнения приёма потребуются значительные усилия.

Из-за этого все возможные действия существ были поделены на категории, из-за чего можно считать, что в бою в каждый свой ход существо может выполнить следующее.

- 1 перемещение на свою скорость перемещения;
- 1 (основное) действие;
- 1 бонусное действие;
- свободные действия;
- 1 реакция (за раунд).

Перемещение

Позволяет существу передвигаться по полю параллельно со всеми остальными действиями. Это позволяет покемону, к примеру, приближаться к противнику для нанесения атаки с касанием, отходить от противника, чтобы не попасть под его атаку, прятаться за укрытиями и тому подобное. Переместиться можно только в пределах своей скорости перемещения, указанной в листе персонажа. Вы можете сколь угодно прерывать перемещение другими действиями, а можете не потратить его полностью или вообще не передвигаться.

Если у вас есть несколько скоростей, например, скорость ходьбы и скорость полёта, вы можете переключаться между ними во время перемещения. При каждом переключении вычитайте уже пройденное расстояние из новой скорости. Разница покажет, на сколько ещё вы можете переместиться. Если результат равен 0 или

меньше, вы не можете использовать эту новую скорость во время текущего перемещения. Например, если у вас есть скорость 30 и скорость полёта 60, вы можете пролететь 20 футов, потом пройти 10 футов, затем вновь подняться в воздух и пролететь ещё 30 футов. При необходимости передвинуться на большее расстояние вы можете пожертвовать основным действием, чтобы совершить Рывок и получить в два раза больше скорости перемещения в этот ход.

Основное действие.

Является главным способом использования приёмов, но оно может быть использовано и для другого.

- **Атака:** Используйте приёмы со временем накладывания «1 действие»;
- **Засада:** Вы пытаетесь найти заслонение и спрятаться, совершая проверку Ловкости (Скрытость) и получая преимущества при успехе;
- **Использование удерживаемого предмета:** Если время использования «1 действие»;
- **Подготовка:** Если вы хотите совершить какое-либо действие не в свой ход, вы можете подготовить его на будущее, определив само действие и триггер (к примеру: «Вражеский покемон прячется за укрытием. Я хочу использовать "Небесный апперкот", как только он высунется из укрытия»). В таком случае атака будет произведена реакцией (см. реакции);
- **Поиск:** Если вам требуется найти что-либо на поле боя, совершая проверку Мудрости (Внимательность) или Интеллект (Анализ);
- **Помощь:** Вы можете помочь союзнику пройти проверку характеристики с преимуществом или, если вы вдвоём находитесь возле противника, совершить ей бросок атаки с преимуществом;
- **Рывок:** Вы получаете дополнительное перемещение в текущем ходу, равное вашей скорости после применения всех модификаторов;
- **Уклонение:** До начала вашего следующего хода все броски атаки по вам совершаются с помехой, и спасброски Ловкости вы совершаете с преимуществом, если вы видите атакующего.

Бонусное действие

Различные приёмы и свойства позволяют вам совершать в ход бонусное действие. Бонусное действие можно совершать только если приём или свойство напрямую разрешает делать что-то бонусным действием. Вы сами выбираете, в какой момент хода совершить бонусное действие, если только его описание не указывает чёткие условия его применения, и все эффекты, запрещающие вам совершать действия, запрещают также совершать бонусные действия.

Покемон может совершить только один приём за ход, если иначе не указано в описании приёма (за исключением реакции). Так что вы не можете использовать два приёма – один с помощью основного действия, и другой с помощью бонусного.

Свободное действие

В свой ход вы можете использовать свободные действия, которые не тратят много времени и различные варианты которых можно использовать несколько раз в ходу. В них входят выкрикивание приказа, открывание двери, доставание предмета из рюкзака, нажатие на рычаг, надевание маски или капюшона, передача предмета другому персонажу и прочее.

Если вы провзаимодействовали с одним предметом и хотите взаимодействовать со вторым предметом, вам нужно потратить на это действие. Некоторые особые предметы всегда используются действием, что указывается в их описании. Мастер также может потребовать, чтобы вы потратили основное действие на такую деятельность, если предмет требует особого обращения или вам мешают необычные обстоятельства. Например, Мастер может резонно решить, что нужно потратить действие, чтобы открыть заклинившую дверь или повернуть ворот для опускания моста.

Реакция

Некоторые приёмы и ситуации позволяют совершать особые действия, называемые реакциями. Реакция — это мгновенный ответ на срабатывание некоего условия, который может происходить как в ваш, так и в чужой ход. Если вы совершили реакцию, вы не сможете совершить вторую реакцию до начала своего следующего хода. Если реакция прерывала ход другого существа, это существо может продолжить свой ход после реакции.

3.3. Приемы и Сила приемов (ПП)

У вашего покемона есть несколько приемов на выбор в бою. Приемы в Pokémon 5e работают аналогично заклинаниям в D&D 5e. Каждый прием имеет определенное количество **Очков Силы (Power Points – PP – ПП)**, которые определяют, сколько раз можно использовать данный прием. Все использованные Очки Силы восстанавливаются после завершения боя.

У большинства приемов есть как минимум один **РЕСУРС ПРИЕМА (Move Power)** – сфокусированные способности этого приема. Сила Приема может быть любой из шести основных характеристик, и вы можете определить, какой модификатор способности использовать для атаки, урона и спасброска. Этот модификатор способности упоминается просто как "**РЕСУРС**" в описаниях приемов.

Атакующие приемы в общем можно разделить на две большие группы:

- приемы, которые требуют броска атаки от того, кто его использует. Расчет атаки идет из **броска к20**, **модификатора характеристики**, при помощи которой используется прием, и **бонуса мастерства**.
- Приемы, которые потребуют спасительного броска (спасброска) от цели вашего приема. Как правило, сложность этого спасительного

броска считается по формуле 8 плюс бонус мастерства, и модификатор характеристики, которая была использована для этого приема. У таких приемов есть интересная особенность, даже если цель преуспела, то есть проверка ее характеристики была выше, сложности вашего приема, то она всё равно получит часть урона.



- Ваше **ПОПАДАНИЕ** против КЗ цели.
Попадание > КЗ
- **ПОПАДАНИЕ** =
= к20 + м. Характеристики +
+ Бонус Мастерства
- Ваша **СЛОЖНОСТЬ ПРИЕМА** против Броска Спасения Цели
- **СЛОЖНОСТЬ ПРИЕМА** =
= 8 + м. Характеристики +
+ Бонус Мастерства
- Спасбросок Цели =
= к20 + м. Проверяемой
Характеристики

Основные формулы для боя:

***Бросок атаки = к20 + м. Приема (характеристики)
+ Бонус мастерства***

***Бонус урона = модификатор Приема
(характеристики) (+ СТАБ* если применяется)***

***Сложность броска спасения от приема = 8 + Бонус
мастерства + м. Приема (характеристики)***

3.4. Типы урона

Типы урона здесь довольно предсказуемые – *огненный, водяной, ледяной, растительный, земляной, каменный, электрический, боевой, призрачный, психический, ядовитый, насекомое, стальной, темный, волшебный и нормальный*.

Уязвимости. Сопротивления. Иммуниетет

В отличие от игр, уязвимость и сопротивления соответствуют правилам 5e, что означает, что покемон, уязвимый к одному типу урона, получит в два раза больше урона. Покемон, устойчивый к другому типу урона, получит в два раза меньше урона. Нет ни таких терминов как "двойная уязвимость" и "двойное сопротивление", так и нет соответствующих эффектов. Эффективность урона может быть высчитана либо по обычной формуле (то есть без дополнительных коэффициентов), либо умножена на два в случае уязвимости, либо разделена на два в случае сопротивлений, либо сведено к нулю в случаях невосприимчивости к данному урону.

Множитель уязвимости и сопротивления применяется после расчета всех остальных эффектов повреждения.

Если покемон имеет иммуниетет к какому-либо типу урона, он невосприимчив только к самому урону, но все равно может подвергаться дополнительным эффектам перемещения. (Пример: Покемон земляного типа не получает урона от Электрокулака (Thunder Punch), но все равно может быть парализован его действием).

3.5. Бонус СТАБ.

Если ваш покемон использует прием с уроном одного видового типа с ним, то он получает **СТАБ (STAB – Same-type Attack Bonus)**, что является бонусом к броску урона от приема. Прибавляется лишь один раз за использование приема. Количество кубиков урона не влияет на бонус СТАБ. Бонус так же не может быть увеличен за счет нанесения критического попадания.

Бонус СТАБ для Мероприятия День сообщества 11 | PokeDnD принят +2.

3.6. Критическое попадание

Критические попадания есть везде и любят их тоже везде. Ровно до того момента, пока критическое попадание будет совершено по тебе или твоему покемону.

Критическое попадание подразумевает, что цель, которая подверглась такому удару, получает больше урона. Для этого, **бросьте кости урона в удвоенном количестве**.

Критическое попадание происходит исключительно в тот момент, когда при броске Атаки на к20 выпадает «20». Без учета модификаторов и мастерства, что называется «чистым» значением кубика. «Чистая двадцать».

3.7. Длительность приемов. Концентрация

Длительность приемов влияет на то, сколько прием будет активен. Длительность приема может быть указана как в доступном и понятном времени, так и в количестве прошедших раундов.

Мгновенные. Не малое количество приемов срабатывают мгновенно, как правило, они наносят урон противнику, так же могут исцелить.

Длительные приемы. Могут потребовать от вашего персонажа поддержания **Концентрации**, чтобы эффект приема продолжал действовать или же, чтобы сработал в будущем. Если потерять концентрацию, то как правило эффект этого приема сразу же пропадает. Перемещение и продолжение участие в сражении не прерывает концентрации.

Прервать концентрацию могут следующие события:

- Активация иного приема, требующего концентрацию. Ваш персонаж теряет концентрацию на приеме, как только использует прием, который так же требует концентрацию. Нельзя концентрироваться на двух приемах одновременно.
- Получение урона. Каждый раз, когда персонаж получает урон, пока сохраняет концентрацию на приеме, необходимо пройти спасбросок Телосложения со сложность 10 или половине полученного урона, в зависимости от того, что выше. Если урон поступает из нескольких источников, то необходимо выполнить спасбросок для каждого индивидуально.
- Состояние недееспособный. Ваш персонаж теряет концентрацию, когда становится недееспособным.

3.8. Временные Очки Здоровья

Некоторые приёмы и свойства дают существам **Временные Очки Здоровья**. Временные ОЗ — это не настоящие очки здоровья; это заслон от урона, защищающий от ран. Если у вас есть временные ОЗ и вы получаете урон, временные ОЗ снимаются первыми, а излишки урона переносятся на обычные ОЗ.

Например, если у вас есть 5 временных ОЗ и вы получаете урон 7, вы теряете все временные ОЗ и получаете урон 2.

Из-за того, что временные ОЗ — это не настоящие ОЗ, их количество может превышать максимум ОЗ. Таким образом, персонаж может иметь полное здоровье и получать при этом временные ОЗ.

Лечение не восстанавливает временные ОЗ, так же они не складываются вместе. Если у вас есть временные ОЗ, и вы получаете ещё некоторое количество их, вы сами решаете, какие оставить и использовать: старые или новые.

Например, если приём дарует вам 12 временных ОЗ, когда у вас уже есть 10, у вас может быть или 10 или 12 временных ОЗ, но не 22.

Если у вас 0 Очков Здоровья, получение временных ОЗ не приводит вас в сознание и не стабилизирует вас. Они всё ещё могут поглощать урон, причиняемый вам, но спасти вас может только настоящее лечение.

Если приём, даровавший временные ОЗ, не указывает их длительность, они существуют, пока не кончатся или пока вы не закончите продолжительный отдых.

3.9. Состояния

Ваш персонаж-покемон или персонаж-тренер могут попасть под влияние каких-либо условий, которые могут понести негативные последствия и наложить на героев состояния, которые повлекут за собой штрафы при совершении проверок характеристик, спасбросков или бросков атаки.

Стойкое (негативное) состояние

Одновременно на покемона может действовать только одно стойкое состояние. Если на покемона уже действует стойкое состояние, он не может быть подвержен другому, пока не излечится от первоначального состояния.

ОТРАВЛЕНИЕ (Отравленный):

Отравленное существо совершает с помехой все проверки способностей и бросках атаки, а также получает количество урона, равное его бонусу мастерства, в конце каждого своего хода, пока не потеряет сознание или не излечится от яда. (Ядовитые и стальные типы невосприимчивы к этому состоянию)

ЗАМОРОЗКА (Замороженный):

Замороженное существо недееспособно и опутанно. В бою оно может попытаться освободиться ото льда в конце каждого своего хода с помощью спасброска Силы со сложностью, равной 10 + бонус мастерства существа, вызвавшего этот статус. Вне боя заморозка длится один час. (Ледяные типы невосприимчивы к этому состоянию).

ОЖОГ (Обожжённый):

Обожжённый покемон бросает все броски урона дважды и использует меньший результат (это не может быть отменено такими вещами, как Savage Attacker, свойством «Железный кулак (Iron Fist)», погодой и т. д.). Кроме того, в начале каждого своего хода существо получает урон, равный его бонусу мастерства, пока не потеряет сознание или не излечится от ожога. (Огненные типы невосприимчивы к этому состоянию)

ПАРАЛИЧ (Парализованный):

Парализованное существо совершает с помехой все спасброски Силы или Ловкости и движется с половинной скоростью. Когда парализованный покемон начинает свой ход, он должен сначала бросить 1к4. При результате 1 покемон становится недееспособным и опутанно до начала своего следующего хода и должен отдать свои действие и бонусное действие своему тренеру. Если существо парализовано и в замешательстве/спит, то первым идёт бросок паралича. Если бросок проваливается, существо не совершает броски на пробуждение или выход из замешательства. (Электрические типы невосприимчивы к этому состоянию).

Изменчивые состояния

На покемона может быть наложено как стойкое, так и изменчивое состояние. В отличие от стойких состояний, изменчивые состояния немедленно заканчиваются вне боя.

СОН (Спящий):

Существо, которое заснуло, поражается немедленно, и сон действует в течение следующих трёх раундов инициативы. В течение этого времени существо недееспособно и опутанно, а все спасброски совершаются с помехой. Если в течение этого времени покемон отзывается в покебол, отсчёт раундов приостанавливается до тех пор, пока он снова не будет выпущен из него. Спящее существо может бросить 1к20, если подверглось воздействию приёма И в начале каждого своего хода, при результате 11 или выше состояние немедленно прекращается.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (В замешательстве, Сбитый с толку):

Сбитое с толку существо немедленно попадает под действие состояния на следующие 3 раунда инициативы. В течение этого времени оно теряет способность к реакции и передвигается с половинной скоростью. Когда покемон в замешательстве пытается использовать действие или бонусное действие в свой ход, он должен сначала бросить 1к20. При результате 10 или ниже покемон наносит себе урон, равный своему модификатору мастерства, и теряет оставшиеся действие и бонусное действие до конца хода. При броске 16 или выше статус немедленно прекращается.

ВЗДРАГИВАНИЕ (Вздрогнувший, Дрогнувший):

Вздрогнувший покемон совершает с помехой все броски атаки, проверку умений или спасброски до конца своего следующего хода. Если в это время он использует приём, требующий от цели спасброска, она совершает его с преимуществом.

Состояние «БЛАГОДАТНЫЙ ПЕРИОД»

Когда покемон оправляется от эффекта состояния, он не может подвергнуться **тому же эффекту до конца своего следующего хода**.

Состояния из D&D 5th

БЕССОЗНАТЕЛЬНЫЙ

- Находящееся без сознания существо недееспособно, не способно перемещаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Существо роняет всё, что держит, и падает ничком.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости. Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от него.

ИСПУГАННЫЙ

- Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

ИСТОЩЁННЫЙ

Некоторые особые способности и опасности окружающей среды, такие как недоедание и длительное воздействие очень низких или высоких температур, могут стать причиной состояния, называемого истощением. Истощение делится на шесть степеней. Эффект даёт существу ту или иную степень истощения, согласно описанию.

Степень	Эффект
1	Помеха при проверках характеристик
2	Скорость уменьшается вдвое
3	Помеха при бросках атаки и спасбросках
4	Максимум Очков Здоровья уменьшается вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть

Если существо, уже находящееся в состоянии истощения, подвергается воздействию другого эффекта, вызывающего истощение, его текущая степень истощения повышается на значение, указанное в описании эффекта.

На существо воздействуют эффекты не только текущей степени истощения, но и более слабых степеней. Например, существо на 2 степени истощения перемещается в два раза медленнее и совершает с помехой проверки характеристик.

Эффект, снимающий истощение, понижает его степень согласно описанию эффекта, вплоть до окончания действия истощения, если степень истощения существа становится ниже 1.

Продолжительный отдых снижает степень истощения на 1, при условии, что существо что-нибудь съест и выпьет. Кроме того, воскрешение из мёртвых снижает уровень истощения существа на 1.

НЕВИДИМЫЙ (Invisible)

- Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или особого чувства. С точки зрения скрытности существо считается сильно заслонённым. Местонахождение существа можно определить по шуму, который оно издаёт, или по оставленным им следам.
- Броски атаки по невидимому существу совершаются с помехой, а его броски атаки — с преимуществом.

НЕДЕЕСПОСОБНЫЙ (Incapacitated)

- Недееспособное существо не может совершать действия и реакции.
- Недееспособные существа автоматически проваливают проверки для сопротивления захвату или толчку.
- Существо теряет концентрацию на заклинании, если становится недееспособным.

ОГЛОХШИЙ

- Оглохшее существо ничего не слышит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со слухом.

ОКАМЕНЕВШИЙ

- Окаменевшее существо, а также все немагические предметы, которые оно несёт или носит, трансформируется в твёрдое инертное вещество (как правило, в камень). Его вес увеличивается в 10 раз, и оно перестаёт стареть.
- Существо недееспособно, не способно двигаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.

- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Существо получает сопротивление ко всем видам урона.
- Существо получает иммунитет к ядам и болезням. Если яд или болезнь уже действовали на существо, их действие приостанавливается, но не исчезает.

ОПУТАННЫЙ (Restrained)

- Скорость опутанного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки — с помехой.
- Существо совершает с помехой спасброски Ловкости.

ОСЛЕПЛЁННЫЙ (Blinded)

- Ослеплённое существо ничего не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки совершаются с помехой.

ОЧАРОВАННЫЙ

- Очарованное существо не может атаковать того, кто его очаровал, а также делать его целью умения или магического эффекта, причиняющего вред.
- Искusstель совершает с преимуществом все проверки характеристик при социальном взаимодействии с очарованным существом.

ОШЕЛОМЛЁННЫЙ

- Ошеломлённое существо недееспособно, не способно перемещаться и говорить, запинаясь.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.

СБИТЫЙ С НОГ / ЛЕЖАЩИЙ НИЧКОМ (Prone)

- Сбитое с ног существо способно перемещаться только ползком, пока не встанет, прервав тем самым это состояние.
- Существо совершает с помехой броски атаки.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от него. В противном случае броски атаки совершаются с помехой.

СХВАЧЕННЫЙ (Grappled)

- Скорость схваченного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Состояние оканчивается, если схвативший становится недееспособным.
- Это состояние также оканчивается, если какой-либо эффект выводит схваченное существо из зоны досягаемости того, кто его удерживает, или из зоны удерживающего эффекта. Например, когда существо отбрасывается заклинанием волна грома [thunderwave].

3.10. Погода

Погода играет важную роль в Pokémon 5e. Многие покемоны обладают свойствами, которые зависят от погоды или окружающей местности. Кроме того, погодные условия могут влиять на силу некоторых типов покемонов. Не забывайте учитывать погоду в своей игре как можно чаще! Ниже приведена таблица для определения погоды. Бросьте кубик 1к100 в начале каждого дня и определите погоду результатам броска. Также погоду можно выбрать, посмотрев на то, что происходит у вас за окном!

Ниже описаны упрощённые эффекты, которые можно не учитывать в зависимости от того, что требуется в вашей игре. Когда покемон использует приём типа, указанного в разделе «Типы приёмов, на которые влияет погода», он может бросить кубики урона дважды и выбрать наибольший из двух итоговых результатов.

Весна/Лето

1к100	Погода	Типы приёмов, на которые влияет погода (Необязательно) – преимущество на броски урона
1-25	Яркое солнце, Штиль	Растительный, Земляной, Огненный
26-35	Яркое солнце, Ветрено	Растительный, Земляной, Огненный, Летящий, Дракониный, Психический
36-65	Облачно, Штиль	Нормальный, Каменный, Волшебный, Боевой, Ядовитый
66-75	Облачно, Ветрено	Нормальный, Каменный, Волшебный, Боевой, Ядовитый, Летящий, Дракониный, Психический
76-80	Туман	Тёмный, Призрачный
81-90	Моросающий дождь	Водяной, Электрический, Насекомое
91-99	Ливень	Водяной, Электрический, Насекомое
100	Опасная буря	Водяной, Электрический, Насекомое

Осень/Зима

1к100	Погода	Типы приёмов, на которые влияет погода (Необязательно) – преимущество на броски урона
1-15	Яркое солнце, Штиль	Растительный, Земляной, Огненный
16-25	Яркое солнце, Ветрено	Растительный, Земляной, Огненный, Летящий, Дракониный, Психический
26-40	Облачно, Штиль	Нормальный, Каменный, Волшебный, Боевой, Ядовитый
41-50	Облачно, Ветрено	Нормальный, Каменный, Волшебный, Боевой, Ядовитый, Летящий, Дракониный, Психический
51-60	Туман	Тёмный, Призрачный
61-70	Моросающий дождь	Водяной, Электрический, Насекомое
71-80	Ливень	Водяной, Электрический, Насекомое

81-90	Снежок	Ледяной, Стальной
91-99	Снегопад	Ледяной, Стальной
100	Опасная метель	Ледяной, Стальной

Град и песчаная буря

Это особые погодные явления, которые могут возникнуть как естественным образом, так и в результате таких приёмов/свойств, как «Град», «Песчаная буря», «Штормовое предупреждение» и «Песчаный ветер».

Погода	Эффект
Град	В начале хода существа, которое вызвало град, в течение пяти раундов все покемоны, не относящиеся к ледяному типу, получают ледяной урон, равный уровню существа, разделённому на 2, с округлением в большую сторону . Если погода возникла естественным образом, урон не причиняется.
Песчаная буря	В начале хода существа, которое вызвало песчаную бурю, в течение пяти раундов все покемоны, не относящиеся к каменному, стальному или земляному типу, получают каменный урон, равный уровню существа, разделённому на 2, с округлением в большую сторону . Если погода возникла естественным образом, урон не причиняется.

3.11. Спасброски от смерти

В гайде их нет, а у нас они – есть! Но работают не так страшно, как может показаться из названия. Когда очки здоровья вашего покемона опущены до 0, он падает в бессознательное состояние.

Вы, как тренер, можете совершить проверку Мудрости (Медицина), чтобы помочь Вашему покемону прийти в себя с 1 хитом.

Или сделать броски кости к20. Модификаторы в таком случае не учитываются. При выпадении трех значений «успеха» в интервале от «10» до «19», Ваш покемон приходит в себя с 1 здоровьем. При выпадении трех значений «провала» в интервале от «2» до «9», ваш покемон придет себя только спустя несколько часов. При выпадении «20» ваш покемон автоматически поднимается на лапки с 1 здоровьем. «1» дает два провальных броска.

Если ваш покемон всё же впал в бессознательное состояние, бросьте кубик 1к4, чтобы узнать сколько часов (внутриигровых, а не реальных) Ваш спутник будет вынужден провести время в этом состоянии, прежде чем придет себя.

3.12. Короткий и Продолжительный отдых

Не всё время проходит в сражениях, а иногда после них или длительных путешествий крайне необходим отдых, чтобы восстановить силы и подготовиться к

новым вызовам. Короткий отдых может быть совершен в течении дня, тогда как продолжительный обычно происходит ночью или в любое другое время, но связан с длительным нахождением во сне.

Короткий отдых. Период длиной как минимум 1 час, во время которого персонаж не делает ничего напряжённого, может подкрепиться едой, потрогать траву, почитать книжку, чтобы лучше понимать, мироустройство или своего покемона, или обработать ссадины, полученные в схватке с тропиусом.

В конце короткого отдыха персонаж может потратить одну или несколько Костей Очков Здоровья. Каждая потраченная кость позволяет совершить бросок соответствующей кости, добавить к ней модификатор Телосложения и восстановить получившееся количество хитов. После каждого броска можно решить, что будет ли потрачена ещё одна Кость Очков Здоровья.

Потраченные Кости Здоровья восстанавливаются после окончания продолжительного отдыха.

Продолжительный отдых. Долгий период длительностью как минимум 8 часов, во время которого Ваш персонаж спит не менее 6 часов и совершает лёгкую деятельность: читает, разговаривает, ест и стоит на страже не более 2 часов. Если отдых прерывается напряжённой активностью (как минимум 1 час ходьбы, сражением, активацией приема или другой подобной деятельности), персонажи должны начать отдых с начала, чтобы получить от него преимущества.

В конце продолжительного отдыха Ваш персонаж-тренер и покемон восстанавливают все потерянные Очки Здоровья, и так же восстанавливают половину от максимума Костей Здоровья (минимум 1).

Например, если у персонажа восемь Костей Здоровья, в конце продолжительного отдыха он может восстановить четыре из них.

Персонаж не может получить преимущества от второго продолжительного отдыха за 24-часовой период, и у персонажа должен быть хотя бы 1 Здоровье в начале отдыха, чтобы получить от него преимущества. ([Источник](#))