

Глава 3. Классы

Класс персонажа является одной из самых определяющих его особенностей. Это источник большинства его способностей, он дает ему определенную роль в любой партии приключенцев. Следующие одиннадцать классов представляют собой основные игровые классы.

Варвар: варвар является грубым берсерком родом с границ с цивилизованными землями.

Бард: бард использует свои умения и заклинания для поддержки своих союзников, сбивания с толку своих врагов и приумножения своей славы.

Священник: набожный последователь божества, священник может исцелять раны, поднимать мертвых и призывать гнев божий.

Друид: друид является поклонником всего естественного — заклинатель, друг животных и умелый оборотень.

Боец: отважный и стойкий, боец является мастером всевозможного оружия и брони.

Монах: ученик боевых искусств, монах тренирует свое тело, являющееся его величайшим оружием и защитой.

Паладин: паладин является рыцарем в сияющих доспехах, преданным последователем закона и добра.

Следопыт: выслеживатель и охотник, следопыт является обитателем глуши и преследователем своих заклятых врагов.

Плут: плут является вором и разведчиком, оппортунистом, способным наносить страшные удары по неосторожным врагам.

Колдун: заклинатель колдун рождается с врожденной сноровкой в магии и обладает странными сверхъестественными силами.

Волшебник: волшебник осваивает магию через постоянную учебу, которая дает ему невероятную магическую силу.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Поскольку игровые персонажи преодолевают трудности, они получают очки опыта. По мере накопления этих очков РС растут в уровнях и силе. Темп этого роста зависит от типа игры, с которым хочет играть ваша группа. Некоторые предпочитают быструю игру, где персонажи получают уровни практически на каждой сессии, тогда как другие предпочитают игру, где развитие происходит медленнее. В конце концов, это вашей группе решать, какой темп подходит ей лучше. Персонажи развиваются в уровнях согласно Таблице 3-1.

Развитие Вашего Персонажа

Персонаж продвинется в уровне сразу же, как только он заработает для этого достаточно очков опыта — обычно это происходит в конце игровой сессии, когда ваш Мастер раздает награды в очках опыта, заработанных за сессию.

Процесс развития персонажа работает тем же образом, что и генерация персонажа, за исключением того, что ваши очки характеристик, раса и предыдущие выборы, касающиеся класса, умений и навыков не могут быть изменены. Прибавление уровня обычно дает вам новые способности, дополнительные доступные очки умений, больше очков хитов и, возможно, увеличивает очки характеристик или предоставляет дополнительный навык (смотрите Таблицу 3-1). Со временем, когда ваш персонаж дорастет до высоких уровней, он станет действительно могучей силой в игровом мире, способной править странами или ставить их на колени.

Добавляя новые уровни к уже имеющемуся классу, или добавляя уровни нового класса (смотрите Мультиклассирование ниже), убедитесь, что последовательно следуете по следующим шагам. Во-первых, выберите уровень вашего нового класса. Вы должны подходить для этого уровня, прежде чем проводить любые из следующих регулировок. Во-

вторых, примените любое увеличение очков характеристик, произошедшее благодаря получению уровня. В-третьих, внедрите все классовые способности, соответствующие уровню, после чего сделайте бросок для дополнительных очков хитов. Наконец, добавьте новые умения и навыки. Ради большей информации о том, когда вы получаете новые навыки и прибавление очков характеристик, смотрите Таблицу 3-1.

Таблица 3–1: Развитие Персонажа и Зависящие от Уровня Бонусы

Уровень Персонажа	Общее Количество Очков Опыта			Навыки	Характер.
	Медленное	Среднее	Быстрое		
1й	—	—	—	1й	—
2й	3,000	2,000	1,300	—	—
3й	7,500	5,000	3,300	2й	—
4й	14,000	9,000	6,000	—	1й
5й	23,000	15,000	10,000	3й	—
6й	35,000	23,000	15,000	—	—
7й	53,000	35,000	23,000	4й	—
8й	77,000	51,000	34,000	—	2й
9й	115,000	75,000	50,000	5й	—
10й	160,000	105,000	71,000	—	—
11й	235,000	155,000	105,000	6й	—
12й	330,000	220,000	145,000	—	3й
13й	475,000	315,000	210,000	7й	—
14й	665,000	445,000	295,000	—	—
15й	955,000	635,000	425,000	8й	—
16й	1,350,000	890,000	600,000	—	4й
17й	1,900,000	1,300,000	850,000	9й	—
18й	2,700,000	1,800,000	1,200,000	—	—
19й	3,850,000	2,550,000	1,700,000	10й	—
20й	5,350,000	3,600,000	2,400,000	—	5й

Мультиклассирование

Вместо того чтобы получать способности, предоставляемые следующим уровнем в текущем классе вашего персонажа, он, вместо этого, может получить способности 1-ого уровня в новом классе, добавляя все эти способности к своим уже имеющимся. Это известно как «мультиклассирование».

Например, скажем, боец 5-ого уровня решил заняться искусством волшебства, и он берет один уровень волшебника, когда поднимается до 6-ого уровня. Этот персонаж будет иметь силы и способности как бойца 5-ого уровня, так и волшебника 1-ого уровня, но все еще будет считаться персонажем 6-ого уровня (его уровни классов будут 5-ый и 1-ый, но его общий

уровень персонажа — 6-ой). Он сохраняет все свои бонусные навыки, полученные от 5 уровней бойца, но теперь также может накладывать заклинания 1-ого уровня и выбрать школу волшебства. Он добавляет все очки хитов, базовый бонус к атаке и бонусы к спасброскам волшебника 1-ого уровня к тому, что он уже получил от 5-и уровней бойца.

Заметьте, что есть множество эффектов и условий, которые зависят от уровня персонажа или Костей Хитов. Такие эффекты всегда основываются на общем количестве уровней или Костей Хитов, которыми располагает персонаж, а не на одном отдельном классе. Исключением из этого являются классовые способности, большинство из которых основываются на общем количестве уровней класса, которые персонаж имеет в этом конкретном классе.

Предпочтительный Класс

Каждый персонаж начинает игру с одним предпочтительным классом на его выбор — обычно это тот же класс, который он выбирает на 1-ом уровне. Всякий раз, когда персонаж получает уровень в своем предпочтительном классе, он получает либо +1 к очкам хитов, либо +1 ранг умения. Выбор предпочтительного класса не может быть изменен уже после создания персонажа, и выбор между получением очка хитов или ранга умения при получении персонажем нового уровня (включая и первый) тоже не может быть изменен для каждого отдельного уровня. Престижные классы (смотрите Главу 11) не могут быть предпочтительными классами.

ВАРВАР (BARBARIAN)

Для некоторых ярость — это все. В образе жизни их народа, в неистовстве их страстей, в реве битвы, конфликт является единственным, что понимают эти грубые души. Дикари, наемная сила, мастера ужасающих воинских техник, они не являются солдатами или профессиональными воинами — они одержимы битвой, существа кровопролития и духи войны. Известные как варвары, эти подстрекатели войн мало знают об обучении, подготовке или правилах войны; для них существует лишь текущий момент, с противниками, стоящими перед ними, и пониманием, что следующий миг может принести им смерть. Они обладают шестым чувством относительно опасностей и способностью переносить любые погодные условия. Эти жестокие воины могут появиться из любых жизненных троп, цивилизованных и диких, хотя целые общества, придерживающиеся подобной философии, бродят по диким местам мира. Внутри варваров бушует первобытный дух битвы, и горе тем, кто столкнется с их яростью.



Роль: варвары превосходны в бою, обладая достаточным воинским мастерством и стойкостью, чтобы бросить вызов противникам, на вид превосходящим их. С яростью, предоставляющей им смелость и решительность за гранью мечтаний большинства воинов, варвары яростно бросаются в битву и сокрушают всех, кто встанет у них на пути.

Мировоззрение: любое не-законное.

Кость Хитов: к12.

Классовые Умения

Классовыми умениями варвара являются Акробатика (Лов), Лазание (Сил), Ремесло (Инт), Обращение с Животными (Хар), Запугивание (Хар), Знание (природа) (Инт), Восприятие (Муд), Верховая Езда (Лов), Выживание (Муд) и Плавание (Сил).

Ранги Умений на Уровень: 4 + модификатор Инт.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями варвара.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: варвар умело обращается со всем простым и воинским оружием, легкой броней, средней броней и щитами (кроме ростовых щитов).

Быстрое Перемещение (Heo), Fast Movement: наземная скорость у варвара больше, чем у обычного представителя его расы на +10 футов. Это преимущество используется только тогда, когда он не носит брони вообще, носит легкую или среднюю броню, и не несет тяжелый груз. Применяйте этот бонус перед тем, как изменять скорость варвара из-за всякого переносимого груза или брони. Этот бонус складывается с любыми другими бонусами к наземной скорости варвара.

Ярость (Heo), Rage: варвар может обратиться к внутренним резервам силы и свирепости, которые дают ему дополнительную боевую удаль. Начиная с 1-ого уровня, варвар может входить в ярость на то количество раундов в день, которое равняется 4 + его модификатор Выносливости. На каждом уровне после 1-ого он может оставаться в ярости 2 еще дополнительных раунда. Временное увеличение Выносливости, получаемое от ярости и

заклинаний типа *медвежьей выносливости*, не увеличивает общего количество раундов, в которое варвар может входить в ярость за день. Варвар может войти в ярость в качестве свободного действия. Общее количество раундов ярости в день восстанавливается после 8 часов отдыха, но эти часы не обязательно должны быть последовательными.

Находясь в ярости, варвар получает бонус боевого духа +4 к своей Силе и Выносливости, а также бонус боевого духа +2 к спасам на Волю. Кроме того, он получает штраф -2 к Классу Защиты. Увеличение Выносливости предоставляет варвару 2 очка хитов за каждую Кость Хитов, но они исчезают после окончания ярости, а не пропадают первыми, подобно временным очкам хитов. Находясь в ярости, варвар не может использовать любые умения, основывающиеся на Харизме, Ловкости или Интеллекте (кроме Акробатики, Полета, Запугивания и Верховой Езды) или любые способности, требующие терпения или концентрации.

Варвар может прекратить свою ярость в качестве свободного действия, он утомляется после ярости на количество раундов, которое в 2 раза больше количества раундов, проведенного в ярости. Варвар не может войти в новую ярость во время утомления или истощения, но в остальном может входить в ярость множество раз за время одного столкновения или битвы. Если варвар падает без сознания, то его ярость немедленно проходит, ставя его под угрозу смерти.

Силы Ярости (Neo), Rage Powers: когда варвар растет в уровнях, он учится использовать свою ярость новыми способами. Начиная со 2-ого уровня, варвар получает силу ярости. Он получает новую силу ярости каждые два уровня варвара, приобретенные после 2-ого. Варвар получает преимущества сил ярости только во время пребывания в ярости, и некоторые из этих сил требуют от варвара предварительных действий. Если не сказано иначе, то варвар не может выбрать одну силу больше одного раза.

Зверская Свирепость (Neo), Animal Fury: во время пребывания в ярости, варвар получает атаку укусом. Если ее использовать в качестве части полноценного действия атаки, то атака укусом проводится с полным бонусом к базовой атаке -5. Если укус попадает, то он наносит 1к4 пунктов повреждения (если варвар Средний; 1к3 пунктов повреждения, если Маленький) плюс половина от модификатора Силы варвара. Варвар может провести атаку укусом как часть действия для поддержания или выхода из захвата. Эта атака разрешается до проверки на захват. Если атака укусом попадает, то любые проверки на захват, производимые варваром против цели, в этом раунде получают бонус +2.

Ясный Рассудок (Neo), Clear Mind: варвар может перекинуть неудачный спас на Волю. Эта сила используется как мгновенное действие после попытки первого спас, но до того, как результаты будут показаны Мастером. Варвар вынужден будет смириться со вторым результатом, даже если он хуже. Варвар должен быть, по меньшей мере, 8-ого уровня, прежде чем брать эту силу. Эту силу можно использовать только один раз за одну ярость.

Могучий Удар (Neo), Powerful Blow: варвар получает бонус +1 к одному броску повреждения. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые 4 уровня варвара. Эта сила используется как быстрое действие перед броском на удар. Эту силу можно использовать только один раз за одну ярость.

Быстрые Рефлексы (Neo), Quick Reflexes: во время ярости варвар может делать одну дополнительную атаку по возможности в раунд.

Яростный Альпинист (Neo), Raging Climber: во время ярости варвар добавляет свой уровень в качестве бонуса улучшения ко всем проверкам на умение Лазания.

Яростный Прыгун (Neo), Raging Leaper: во время ярости варвар добавляет свой уровень в качестве бонуса улучшения ко всем проверкам на умение Акробатики в случае прыжков. Делая такой прыжок, он всегда считается для варвара как с разбега.

Яростный Пловец (Neo), Raging Swimmer: во время ярости варвар добавляет свой уровень в качестве бонуса улучшения ко всем проверкам на умение Плавание.

Таблица 3–2: Варвар

Уров.	Базовый Бонус Атаки	Стойк	Реф	Воля	Особое
1й	+1	+2	+0	+0	Быстрое перемещение, ярость
2й	+2	+3	+0	+0	Сила ярости, инстинктивное уклонение
3й	+3	+3	+1	+1	Предчувствие ловушек +1
4й	+4	+4	+1	+1	Сила ярости
5й	+5	+4	+1	+1	Улучшенное инстинктивное уклонение
6й	+6/+1	+5	+2	+2	Сила ярости, предчувствие ловушек +2
7й	+7/+2	+5	+2	+2	Поглощение урона 1/—
8й	+8/+3	+6	+2	+2	Сила ярости
9й	+9/+4	+6	+3	+3	Предчувствие ловушек +3
10й	+10/+5	+7	+3	+3	Поглощение урона 2/—, сила ярости
11й	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Великая ярость
12й	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Сила ярости, предчувствие ловушек +4
13й	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Поглощение урона 3/—
14й	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Неукротимая воля, сила ярости
15й	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Предчувствие ловушек +5
16й	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Поглощение урона 4/—, сила ярости
17й	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Неутомимая ярость
18й	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Сила ярости, предчувствие ловушек +6
19й	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Поглощение урона 5/—
20й	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Могучая ярость, сила ярости

Второе Дыхание (Heo), Renewed Vigor: в качестве стандартного действия варвар исцеляет 1к8 пунктов повреждения + его модификатор Выносливости. За каждые четыре уровня варвара ваше 4-ого это количество исцеляемого повреждения возрастает на 1к8, до максимума 5к8 на 20-ом уровне. Варвар должен быть, по меньшей мере, 4-ого уровня, прежде чем брать эту силу. Эту силу можно использовать только один раз в день и только во время ярости.

Уклонение Перекатом (Heo), Rolling Dodge: варвар получает бонус уклонения +1 к своему Классу Защиты против дистанционных атак на то количество раундов, которое равно текущему модификатору Выносливости варвара (минимум 1). Этот бонус увеличивается на +1 за каждые 6 уровней варвара. Активация этой способности является действием движения и не провоцирует атаку по возможности.

Пробужденный Гнев (Heo), Roused Anger: варвар может войти в ярость, даже если он утомлен. Во время ярости после использования этой способности варвар получает иммунитет к состоянию утомленности. Когда эта ярость заканчивается, варвар истощается на 10 минут за каждый раунд ярости.

Нюх (Heo), Scent: варвар получает способность нюха во время ярости, и он может

использовать эту способность для обнаружения невидимых врагов (смотрите Приложение 1 ради правил для способности нюха).

Выброс Силы (Heo), Strength Surge: варвар добавляет свои уровни варвара к своей проверке на Силу или проверке на боевой маневр, или к защите от Боевого Маневра, когда противник пытается провести маневр против него. Эта сила используется как мгновенное действие. Эту силу можно использовать только один раз за одну ярость.

Суеверие (Heo), Superstition: варвар получает бонус боевого духа +2 к спасброскам, производимым ради сопротивления заклинаниям, сверхъестественным способностям и заклинательным способностям. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые 4 уровня варвара. Во время ярости варвар не может быть добровольной целью каких-либо заклинаний, и должен делать спасброски, производимые ради сопротивления заклинаниям, даже если их творят союзники.

Удивительная Точность (Heo), Surprise Accuracy: варвар получает бонус боевого духа +1 к одному броску атаки. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые 4 уровня варвара. Эта сила используется как быстрое действие перед броском для удара. Эту силу можно использовать только один раз за одну ярость.

Бесстрашная Ярость (Heo), Fearless Rage: во время ярости варвар получает иммунитет к состояниям потрясения и испуга. Варвар должен быть, по меньшей мере, 12-ого уровня, прежде чем брать эту силу ярости.

Оборонительная Позиция (Heo), Guarded Stance: варвар получает бонус уклонения +1 к своему Классу Защиты против ближних атак на количество раундов, равное текущему модификатору Выносливости (минимум 1). Этот бонус увеличивается на +1 за каждые 6 приобретенных уровней варвара. Активация этой способности является действием движения, которое не провоцирует атаку по возможности.

Увеличенное Поглощение Урона (Heo), Increased Damage Reduction: поглощение урона варвара увеличивается на 1/—. Это увеличение активно всегда, когда варвар находится в ярости. Варвар может выбирать эту силу не больше трех раз. Ее эффекты складываются. Варвар должен быть, по меньшей мере, 8-ого уровня, прежде чем брать эту силу.

Внутренняя Стойкость (Heo), Internal Fortitude: находясь в ярости, варвар получает иммунитет к состояниям чахлости и тошноты. Варвар должен быть, по меньшей мере, 8-ого уровня, прежде чем брать эту силу.

Запугивающий Взгляд (Heo), Intimidating Glare: варвар может сделать проверку на Запугивание против одного соседнего противника в качестве действия движения. Если варвар успешно деморализует своего противника, то противник становится потрясенным на 1к4 раунда + 1 раунд за каждые 5 пунктов, на которые варвар превзошел СЛ проверки.

Отталкивание (Heo), Knockback: раз в раунд варвар может сделать попытку напора по одной цели вместо ближней атаки. В случае успеха цель получает повреждение, равное модификатору Силы варвара, и пятится назад как обычно. В случае успеха варвару не нужно перемещаться вместе с целью. Это не провоцирует атаку по возможности.

Зрение При Низком Освещении (Heo), Low-Light Vision: чувства варвара обостряются и на время ярости он получает зрение при низком освещении.

Могучий Замах (Heo), Mighty Swing: варвар автоматически подтверждает критический удар. Эта сила используется как мгновенное действие, когда угроза критического удара была определена. Варвар должен быть, по меньшей мере, 12-ого уровня, прежде чем брать эту силу ярости.

Момент Ясности (Heo), Moment of Clarity: варвар не получает никаких выгод или штрафов за 1 раунд ярости. **Активация этой силы является быстрым действием^{1.4}.** Это включает в себя штраф к Классу Защиты, и ограничение на выполняемые действия. Этот раунд все еще засчитывается как раунд ярости за день. Эту силу можно использовать только один раз за одну ярость.

Ночное Зрение (Heo), Night Vision: чувства варвара становятся невероятно острыми на время ярости, и он получает темновидение 60 футов. Для выбора этой силы ярости варвар

должен иметь силу ярости или расовую черту зрения при низком освещении.

Безвыходность (Heo), No Escape: варвар может переместиться с удвоенной нормальной скоростью в качестве мгновенного действия, но он может использовать эту способность, только когда соседний противник использует действие отступления, чтобы отойти от него. Во время этого движения варвар как обычно провоцирует атаку по возможности. Эту силу можно использовать только один раз за одну ярость.

Быстроход (Heo), Swift Foot: варвар получает бонус улучшения в виде 5 футов к своей скорости. Это увеличение всегда активно во время ярости варвара. Варвар может выбрать эту силу ярости не более трех раз. Ее эффекты складываются.

Ужасающий Рев (Heo), Terrifying Howl: в качестве стандартного действия варвар издает ужасающий рев. Все потрясенные противники в пределах 30 футов должны сделать спас на Волю (СЛ равна $10 + \frac{1}{2}$ уровня варвара + модификатор Силы варвара) или запаниковать на $1k4+1$ раундов. Когда противник пройдет спас против ужасающего рева (успешно или нет), он получит иммунитет к этой силе на 24 часа. Для выбора этой силы ярости варвар должен иметь силу ярости запугивающий взгляд. Варвар должен быть, по меньшей мере, 8-ого уровня, прежде чем брать эту силу.

Неожиданный Удар (Heo), Unexpected Strike: варвар может провести атаку по возможности по противнику, который заходит в любой квадрат, находящийся под угрозой варвара, вне зависимости от того, провоцирует ли движение атаку по возможности или нет. Эту силу можно использовать только один раз за одну ярость. Варвар должен быть, по меньшей мере, 8-ого уровня, прежде чем брать эту силу.

Инстинктивное Уклонение (Heo), Uncanny Dodge: на 2-ом уровне варвар получает способность реагировать на опасность еще до того, как его чувства предупредят его о ней. **Его нельзя** застать врасплох, и он не теряет свой бонус Лов к ЗА, даже если **его атакует невидимка** 1.4. Он все еще теряет свой бонус Ловкости к ЗА, если его обездвигить. Варвар с этой способностью все еще теряет свой бонус Ловкости к ЗА, если противник успешно использует действие финта против него. Если варвар уже имеет инстинктивное уклонение благодаря другому классу, то вместо этого он автоматически получает улучшенное инстинктивное уклонение (смотрите ниже).

Предчувствие Ловушек (Heo), Trap Sense: на 3-ем уровне варвар получает бонус +1 к спасам на Реакцию, производимым для избегания ловушек, и +1 бонус уклонения к ЗА против атак, проводимых ловушками. Эти бонусы увеличиваются на +1 за каждые три последующих уровня варвара (6-ой, 9-ый, 12-ый, 15-ый и 18-ый уровни). Бонусы предчувствия ловушек, полученные от разных классов, складываются.

Улучшенное Инстинктивное Уклонение (Heo), Improved Uncanny Dodge: на 5-ом уровне и выше варвара больше нельзя окружить. Эта защита отвергает способность скрытой атаки со стороны окружившего плута, только если атакующий не превосходит уровни варвара цели на четыре уровня плута.

Если персонаж уже имеет инстинктивное уклонение (смотрите выше) от другого класса, то уровни из классов, предоставляющих инстинктивное уклонение, складываются, чтобы определить минимальный уровень плута, необходимый для окружения персонажа.

Поглощение Урона (Heo), Damage Reduction: на 7-ом уровне варвар получает поглощение урона. Вычитайте 1 из повреждений, получаемых варваром каждый раз, когда он получает урон от оружия или естественных атак. На 10-ом уровне и на каждом трех последующих уровнях варвара (13-ый, 16-ый и 19-ый) это поглощение урона увеличивается на 1 пункт. Поглощение урона может свести повреждение к 0, но не ниже 0.

Великая Ярость (Heo), Greater Rage: на 11-ом уровне, когда варвар входит в ярость, бонус боевого духа к его Силе и Выносливости возрастает до +6, а бонус боевого духа к его спасам на Волю возрастает до +3.

Неукротимая Воля (Heo), Indomitable Will: находясь в ярости, варвар 14-ого уровня и выше получает бонус +4 к спасам на Волю против заклинаний чар. Этот бонус складывается со всеми другими модификаторами, включая и бонус боевого духа к спасам на Волю,

который он получает во время своей ярости.

Неутомимая Ярость (Heo), Tireless Rage: начиная с 17-ого уровня, варвар больше не утомляется после окончания ярости.

Могучая Ярость (Heo), Mighty Rage: на 20-ом уровне, когда варвар входит в ярость, бонус боевого духа к его Силе и Выносливости возрастает до +8, а бонус боевого духа к его спасам на Волю возрастает до +4.

Бывшие Варвары

Варвар, ставший порядочным, теряет способность входить в ярость и больше не может брать уровни варвара. Он сохраняет все остальные выгоды класса.

БАРД (BARD)

Невыразимые чудеса и тайны существуют для тех, кто достаточно умен, чтобы обнаружить их. С помощью сообразительности, таланта и магии эти немногочисленные хитрецы разгадывают загадки мира, становясь знатоками искусств убеждения, манипулирования и вдохновения. Обычно являясь мастерами одной из многих форм артистичности, барды обладают необычной способностью знать больше нужного и использовать свои знания для того, чтобы они и их союзники всегда находились на шаг впереди опасности. Барды сообразительны и очаровательны, а их умения могут направить их многими путями, будь то азартный игрок или мастер на все руки, ученый или исполнитель, лидер или негодяй, или даже все сразу. Для бардов каждый день приносит новые возможности, приключения и сложные задачи, и лишь идя наперекор, зная больше остальных и являясь лучше всех, они находят свои сокровища.

Роль: барды умело сбивают с толку и ставят в тупик своих противников, тем временем вдохновляя своих союзников на смелые деяния. Достигнув совершенства во владении оружием и магией, истинная сила бардов заключена за пределами ближнего боя, где они могут поддерживать своих товарищей и вредить своим противникам без помех своим выступлением.

Мировоззрение: любое.

Кость Хитов: к8.

Классовые Умения

Классовыми умениями барда являются Акробатика (Лов), Оценка (Инт), Обман (Хар), Лазание (Сил), Ремесло (Инт), Дипломатия (Хар), Маскировка (Хар), Высвобождение (Лов), Запугивание (Хар), Знание (все) (Инт), Лингвистика (Инт), Восприятие (Муд), Выступления (Хар), Профессия (Муд), Проницательность (Муд), Ловкость Рук (Лов), Магическое Ремесло (Инт), Незаметность (Лов) и Использование Магических Устройств (Хар).

Ранги Умений на Уровень: 6 + модификатор Инт.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями барда.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: бард умело обращается со всем простым оружием, плюс



Таблица 3–3: Бард

Уров ень	ББА	Стой к	Реф	Воля	Особое	Заклинания в День					
						1й	2й	3й	4й	5й	6й
1й	+0	+0	+2	+2	Знание преданий, выступление барда, трюки, ответная песня, отвлечение, чарующая музыка, воодушевление +1	1	—	—	—	—	—
2й	+1	+0	+3	+3	Разностороннее выступление, искушенный	2	—	—	—	—	—
3й	+2	+1	+3	+3	Вдохновение +2	3	—	—	—	—	—
4й	+3	+1	+4	+4	—	3	1	—	—	—	—
5й	+3	+1	+4	+4	Воодушевление +2, владелец знаний 1/день	4	2	—	—	—	—
6й	+4	+2	+5	+5	Внушение, разностороннее выступление	4	3	—	—	—	—
7й	+5	+2	+5	+5	Вдохновение +3	4	3	1	—	—	—
8й	+6/+1	+2	+6	+6	Панихида Погибели	4	4	2	—	—	—
9й	+6/+1	+3	+6	+6	Призыв к Подвигам	5	4	3	—	—	—
10й	+7/+2	+3	+7	+7	Мастер на все руки, разностороннее выступление	5	4	3	1	—	—
11й	+8/+3	+3	+7	+7	Вдохновение +4, воодушевление +3, владелец знаний 2/день	5	4	4	2	—	—
12й	+9/+4	+4	+8	+8	Успокоительное выступление	5	5	4	3	—	—
13й	+9/+4	+4	+8	+8	—	5	5	4	3	1	—
14й	+10/+5	+4	+9	+9	Тревожн. мелодия, разностороннее выступление	5	5	4	4	2	—
15й	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Вдохновение +5, вдохновение героичности	5	5	5	4	3	—
16й	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	5	5	5	4	3	1
17й	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Воодушевление +4, владелец знаний 3/день	5	5	5	4	4	2
18й	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Множественное внушение, разностороннее выступление	5	5	5	5	4	3
19й	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Вдохновение +6	5	5	5	5	5	4
20й	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Смертоносное выступление	5	5	5	5	5	5

длинным мечем, рапирой, гирькой, коротким мечем, коротким луком и кнутом. Бард также умеет носить легкую броню и щиты (кроме ростовых щитов). Бард может творить заклинания во время ношения легкой брони и использования щита без навлечения на себя обычного шанса провалить волшебное заклинание. Подобно любым другим волшебным заклинателям, бард, носящий среднюю или тяжелую броню, навлекает на себя шанс провалить волшебное заклинание, если рассматриваемое заклинание имеет соматический компонент. Мультиклассовый бард все еще навлекает на себя обычный шанс провалить волшебные заклинания, полученные от других классов.

Заклинания: бард творит волшебные заклинания, приведенные в списке заклинаний барда, данном в Главе 10. Он может творить любое известное ему заклинание без его предварительной подготовки. Каждое заклинание барда имеет вербальный компонент

Таблица 3–4: Известные Барду Заклинания

Уровень	0й	1й	2й	3й	4й	5й	6й
1й	4	2	—	—	—	—	—
2й	5	3	—	—	—	—	—
3й	6	4	—	—	—	—	—
4й	6	4	2	—	—	—	—
5й	6	4	3	—	—	—	—
6й	6	4	4	—	—	—	—
7й	6	5	4	2	—	—	—
8й	6	5	4	3	—	—	—
9й	6	5	4	4	—	—	—
10й	6	5	5	4	2	—	—
11й	6	6	5	4	3	—	—
12й	6	6	5	4	4	—	—
13й	6	6	5	5	4	2	—
14й	6	6	6	5	4	3	—
15й	6	6	6	5	4	4	—
16й	6	6	6	5	5	4	2
17й	6	6	6	6	5	4	3
18й	6	6	6	6	5	4	4
19й	6	6	6	6	5	5	4
20й	6	6	6	6	6	5	5

(песню, стихотворение или музыку). Чтобы изучить или сотворить заклинание, бард должен иметь показатель Харизмы, равный, хотя бы, 10 + уровень заклинания. Класс Сложности для спасброска против заклинаний барда равен 10 + уровень заклинания + модификатор Харизмы барда.

Подобно другим заклинателям, бард может творить лишь определенное количество заклинаний каждого уровня в день. Его базовая ежедневная доля заклинаний приведена в Таблице 3-3. Кроме того, он получает ежедневные бонусные заклинания, если имеет высокий показатель Харизмы (смотрите Таблицу 1-3).

Подборка заклинаний барда крайне ограничена. Бард начинает игру, зная четыре заклинания 0-ого уровня и два заклинания 1-ого уровня на выбор барда. На каждом новом уровне бард получает одно или больше новых заклинаний, как указано в Таблице 3-4 (в отличие от заклинаний в день, количество известных барду заклинаний не зависит от его очков Харизмы. Число в Таблице 3-4 фиксированное).

Достигнув 5-ого уровня, и каждый последующий третий уровень (8-ой, 11-ый и так далее), бард может решить изучить новое заклинание вместо одного уже известного. Фактически, бард «теряет» старое заклинание в обмен на новое. Уровень нового заклинания должен соответствовать обмениваемому заклинанию, и оно должно быть, по меньшей мере, на один уровень ниже, чем самое высокоуровневое заклинание, которое может сотворить бард. Бард

может обменять лишь одно заклинание за отдельно взятый уровень, и он должен решить, будет обмен или нет, в то же время, когда он получает новые известные заклинания за уровень.

Барду не нужно загодя подготавливать свои заклинания. Он может сотворить любое известное ему заклинание в любое время, учитывая, что он еще не израсходовал свой запас заклинаний на день.

Знание Преданий (Heo), Bardic Knowledge: бард добавляет половину своего уровня класса (минимум 1) ко всем проверкам умения Знания и может делать все проверки на Знание без подготовки.

Выступление Барда, Bardic Performance: бард обучен использовать умение Выступлений для создания магических эффектов, воздействующих на окружающих, включая и его самого, если угодно. Он может использовать эту способность то количество раундов в день, которое равно 4 + его модификатор Харизмы. На каждом уровне после 1-ого бард может использовать выступление барда 2 дополнительных раунда в день. Каждый раунд бард может воспроизводить один из типов выступления барда, которыми он овладел, как указано его уровнем.

Начинание выступления барда — стандартное действие, но его можно поддерживать каждый раунд в качестве свободного действия. Смена выступления барда с одного эффекта на другое требует от барда остановить предыдущее выступление и начать новое в качестве стандартного действия. Выступление барда нельзя сорвать, но оно немедленно заканчивается, если бард убит, парализован, оглушен, без сознания или еще каким-то образом неспособен потратить свободное действие на его поддержание каждый раунд. Бард не может задействовать более одного эффекта выступления барда за один раз.

На 7-ом уровне бард может начать выступление барда в качестве действия движения вместо стандартного действия. На 13-ом уровне бард может начать выступление барда в качестве быстрого действия.

Каждое выступление барда имеет звуковые компоненты, визуальные компоненты или оба компонента сразу.

Если выступление барда имеет звуковые компоненты, то цели должны быть способны слышать барда, **многие такие выступления зависят от языка (как указано в описании)**. Глухой бард имеет 20% шанс провалиться во время попытки использовать выступление барда со звуковым компонентом. Если он проваливает свою проверку, то попытка все равно вычитается из его ежедневного лимита. Глухие существа имеют иммунитет к выступлениям барда со звуковыми компонентами.

Если выступление барда имеет визуальные компоненты, то цели должны быть способны видеть барда, чтобы выступление подействовало. Слепой бард имеет 50% шанс провалиться во время попытки использовать выступление барда с визуальным компонентом. Если он проваливает свою проверку, то попытка все равно вычитается из его ежедневного лимита. Слепые существа имеют иммунитет к выступлениям барда с визуальными компонентами.

Ответная Песня (Cwe), Countersong: на 1-ом уровне бард учится противостоять магическим эффектам, основанным на звуке (но не заклинаниям, которые имеют вербальный компонент). Каждый раунд ответной песни он делает проверку на умение Выступлений (клавишные, ударные, духовые, струнные инструменты и пение). Любое существо в пределах 30 футов от барда (включая и самого барда), которое подвергается воздействию звуковой или зависящей от языка магической атаки, может использовать результат проверки Выступлений барда вместо своего спасброска, смотря чей результат выше. Если существо в пределах дальности ответной песни уже находится под воздействием продолжающейся звуковой или зависящей от языка магической атаки, то оно получает еще один спасбросок против эффекта каждый раунд, пока слышит ответную песню, но оно должно использовать для спасу результат проверки на Выступления барда. Ответная песня не работает на эффекты, которые не позволяют спасов. Ответная песня полагается на звуковые компоненты.

Отвлечение (Cwe), Distraction: на 1-ом уровне бард может использовать свое выступление

для противостояния магическим эффектам, зависящим от зрения. Каждый раунд отвлечения он делает проверку на умение Выступлений (актерская игра, юмор, танцы или декламация). Любое существо в пределах 30 футов от барда (включая и самого барда), которое подвергается воздействию магической атаки иллюзий (узор) или иллюзий (мираж), может использовать результат проверки Выступлений барда вместо своего спасброска, смотря чей результат выше. Если существо в пределах дальности отвлечения уже находится под воздействием продолжительной магической атаки иллюзий (узор) или иллюзий (мираж), то оно получает еще один спасбросок против эффекта каждый раунд, пока видит отвлечение, но оно должно использовать для спасу результат проверки на Выступления барда. Отвлечение не работает на эффекты, которые не позволяют спасов. Отвлечение полагается на визуальные компоненты.

Чарующая Музыка (Све), Fascinate: на 1-ом уровне бард может использовать свое выступление, чтобы увлечь собою одно и более существ. Каждое увлекаемое существо должно находиться в пределах 90 футов, способно слышать и видеть барда, а так же уделять ему внимание. Бард также должен быть способен видеть подверженных существ. Если рядом с отвлечением происходит битва или другие опасности, то они не позволяют этой способности работать. За каждые три уровня выше 1-ого бард может выбрать целью этой способности еще одно дополнительное существо.

Каждое существо в пределах дальности получает спас на Волю (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ уровня барда + модификатор Хар барда), чтобы отменить эффект. Если спасбросок существа оказался удачным, то бард не может попытаться увлечь это существо снова еще 24 часа. Если спасбросок провален, то существо тихо сидит и следит за выступлением, пока бард продолжает его поддерживать. Во время увлечения цель получает штраф -4 ко всем проверкам умений, сделанным в качестве реакции, типа проверок на Восприятие. Любая потенциальная угроза цели позволяет ей сделать новый спасбросок против эффекта. Любая очевидная угроза, например, извлечение оружия, сотворение заклинания или угроза оружием цели, автоматически прерывает эффект.

Чарующая музыка является чарами (принуждением), воздействующей на разум способностью. Чарующая музыка полагается на звуковые и визуальные эффекты.

Воодушевление (Све), Inspire Courage: на 1-ом уровне бард может использовать свое выступление для воодушевления своих союзников (включая и самого барда), помогая бороться со страхом и улучшая их боевые способности. Чтобы получить этот эффект, союзник должен быть способен воспринимать выступление барда. Затронутый союзник получает бонус боевого духа +1 к спасброскам против эффектов чар и страха, и бонус таланта +1 к броскам атаки и повреждения. На 5-ом уровне и каждый последующий шестой уровень этот бонус увеличивается на +1, до максимума +4 на 17-ом уровне. Воодушевление является воздействующей на разум способностью. Воодушевление может использовать звуковые или визуальные компоненты. Бард должен выбрать используемый компонент перед началом своего выступления.

Вдохновение (Све), Inspire Competence: бард 3-его уровня и выше может использовать свое выступление для помощи союзнику выполнить какую-либо задачу. Этот союзник должен находиться в пределах 30 футов и способен слышать барда. Союзник получает бонус таланта +2 к проверкам умений с определенным умением, пока он продолжает слышать выступление барда. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые четыре уровня барда выше 3-его (+3 на 7-ом, +4 на 11-ом, +5 на 15-ом и +6 на 19-ом). Некоторые применения этой способности невозможны, типа Незаметности, и могут быть отвергнуты по решению Мастера. Бард не может вдохновить себя. Вдохновение полагается на звуковые компоненты.

Внушение (Зак), Suggestion: бард 6-ого уровня и выше может использовать свое выступление для *внушения* (как в случае заклинания) существа, которое он уже привлек чарующей музыкой (смотрите выше). Использование этой способности не отменяет эффекта чарующей музыки, но для ее активации требуется стандартное действие (в дополнение к свободному действию, необходимому для продолжения эффекта чарующей музыки). Бард

может использовать эту способность более одного раза против отдельного существа во время отдельного выступления.

Внушение не вычитается из ежедневных выступлений барда. Спасбросок на Волю (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ уровня барда + модификатор Харизмы барда) отменяет эффект. Эта способность действует только на одно существо. *Внушение* является чарами (принуждением), воздействующей на разум и зависящей от языка способностью, полагающейся на звуковые компоненты.

Панихида Погибели (Све), Dirge of Doom: бард 8-ого уровня и выше может использовать свое выступление для поощрения чувства растущего ужаса в своих врагах, делая их потрясенными. Чтобы получить этот эффект, враг должен находиться в пределах 30 футов и способен видеть и слышать выступление барда. Эффект длится так долго, пока враг находится в пределах 30 футов, а бард продолжает свое выступление. Это выступление не может вызвать у существа испуг или панику, даже если цель уже потрясена из-за другого эффекта. Панихида гибели является воздействующим на разум эффектом страха, и он полагается на звуковые и визуальные компоненты.

Призыв к Подвигам (Све), Inspire Greatness: бард 9-ого уровня и выше может использовать свое выступление, чтобы вдохновить на подвиги себя или одного согласного союзника в пределах 30 футов, предоставляя дополнительные боевые способности. За каждые три уровня барда выше 9-ого он может сделать целью одного дополнительного союзника во время выступления (до максимума из четырех союзников на 18-ом уровне). Чтобы вдохновиться на подвиги, все цели должны быть способны слышать и видеть барда. Вдохновленное на подвиги существо получает 2 бонусные Кости Хитов (к10), соответствующее количество временных очков хитов (примените модификатор Выносливости цели, если он есть, к этим бонусным Костям Хитов), бонус таланта +2 к броскам атаки и бонус таланта +1 к спасам на Стойкость. Бонусная Кость Хитов считается как постоянная Кость Хитов в целях определения эффектов заклинаний, зависящих от Костей Хитов. Призыв к подвигам является воздействующей на разум способностью и полагается на звуковые и визуальные компоненты.

Успокоительное Выступление (Све), Soothing Performance: бард 12-ого уровня и выше может использовать свое выступление для создания эффекта, эквивалентного множественному лечению тяжелых ран, использующего уровень барда в качестве уровня заклинателя. Кроме того, это выступление удаляет состояния утомления, чихлости и потрясения у всех затронутых. Использование этой способности требует 4 раундов непрерывного выступления, а цели должны видеть и слышать все выступление барда. Успокоительное выступление воздействует на все цели, которые остаются в пределах 30 футов от выступления. Успокоительное выступление полагается на звуковые и визуальные компоненты.

Тревожная Мелодия (Зак), Frightening Tune: бард 14-ого уровня и выше может использовать свое выступление для устрашения своих врагов. Чтобы получить этот эффект, враг должен слышать выступление барда и находится в пределах 30 футов. Каждый враг в пределах дальности получает спас на Волю (СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ уровня барда + модификатор Харизмы барда), чтобы отменить эффект. Если спас успешен, то существо получает иммунитет к этой способности на 24 часа. Если спас проваливается, то цель становится испуганной и убегает до тех пор, пока может слышать выступление барда. Тревожная мелодия полагается на звуковые компоненты.

Вдохновение Героичности (Све), Inspire Heroics: бард 15-ого уровня и выше может вселить огромный героизм в себя или одного союзника в пределах 30 футов. За каждые три уровня барда выше 15-ого он может вдохнуть героичность в одно дополнительное существо. Чтобы вдохнуть героичность, все цели должны видеть и слышать барда. Вдохновленные существа получают бонус боевого духа +4 к спасброскам и бонус уклонения +4 к ЗА. Этот эффект длится до тех пор, пока цели способны воспринимать выступление. Вдохновение героичности является воздействующей на разум способностью, полагающейся на звуковые и

визуальные компоненты.

Множественное Внушение (Зак), Mass Suggestion: эта способность действует как *внушение*, но позволяет барду 18-ого уровня и выше внушать одновременно любое количество существ, которых он уже очаровал чарующей музыкой. *Множественное внушение* является чарами (принуждением), воздействующей на разум и зависящей от языка способностью, полагающейся на звуковые компоненты.

Смертоносное Выступление (Све), Deadly Performance: бард 20-ого уровня и выше может использовать свое выступление, чтобы заставить одного врага умереть от радости или печали. Чтобы получить этот эффект, цель должна быть способна видеть и слышать выступление барда 1 полный раунд и находиться в пределах 30 футов. Цель получает спас на Волю (СЛ $10 + \frac{1}{2}$ уровня барда + модификатор Харизмы барда), чтобы отменить эффект. Если спас успешен, то существо обессиливается на 1к4 раунда, и бард не может использовать смертоносное выступление на это существо следующие 24 часа. Если спас проваливается, то существо умирает. Смертоносное выступление является воздействующим на разум смертоносным эффектом, полагающимся на звуковые и визуальные компоненты.

Трюки, Cantrips: барды знают множество трюков, или заклинаний 0-ого уровня, как отмечено в Таблице 3-4 под «Известные Заклинания». Эти заклинания накладываются как любые другие заклинания, но они не занимают никаких слотов и могут использоваться снова.

Разностороннее Выступление (Нео), Versatile Performance: на 2-ом уровне бард может выбрать один тип умения Выступления. Он может использовать свой бонус в этом умении вместо своего бонуса в связанном с ним умении. Делая подобную замену, бард использует свой общий бонус к умению Выступления, включающий бонус классового умения, вместо бонуса связанного умения, вне зависимости, имеет он или нет ранги в том умении, или если это классовое умение. На 6-ом уровне и каждые 4 последующих уровня бард может выбрать дополнительный тип Выступления.

Типы Выступлений и связанные с ними умения: Актерская Игра (Обман, Маскировка), Юмор (Обман, Запугивание), Танцы (Акробатика, Полет), Клавишные Инструменты (Дипломатия, Запугивание), Декламация (Дипломатия, Проницательность), Ударные Инструменты (Обращение с Животными, Запугивание), Пение (Обман, Проницательность), Струнные Инструменты (Обман, Дипломатия) и Духовые Инструменты (Дипломатия, Обращение с Животными).

Искушенный (Нео), Well-Versed: на 2-ом уровне бард получает устойчивость к выступлениям других бардов, и звуковым эффектам вообще. Бард получает бонус +4 к спасброскам, производимым против выступлений бардов, звуковых и зависящих от языка эффектов.

Владелец Знаний (Нео), Lore Master: на 5-ом уровне бард становится владельцем знаний и может выбрать 10 в любом умении Знания, в котором он имеет ранги. Бард может решить и не выбирать 10, а сделать нормальный бросок. Кроме того, раз в день бард может выбрать 20 в любой проверке умения Знания в качестве стандартного действия. Он может использовать эту способность один дополнительный раз в день за каждый шестой уровень после 5-ого, до максимума из трех раз на 17-ом уровне.

Мастер на Все Руки (Нео), Jack-of-All-Trades: на 10-ом уровне бард может использовать любое умение, даже если обычно оно требует от него подготовки. На 16-ом уровне бард считает все умения классовыми умениями. На 19-ом уровне бард может выбрать 10 на любой проверке умения, даже если это обычно не позволено.

СВЯЩЕННИК (CLERIC)

Многие видят в вере и божественном чуде высшую волю. Призванные служить силам за гранью понимания многих смертных, все жрецы проповедуют чудеса и удовлетворяют духовные потребности своего народа. Но священники являются чем-то большим, чем просто жрецами; эти агенты исполняют волю своих божеств с помощью сильных рук и магии своих богов. Преданные принципам религии и философиям, воодушевляющим их, эти священнослужители стремятся распространить знание и влияние своей веры. Хотя они и разделяют схожие способности, священники столь же разнообразны, как и божества, которым они служат, некоторые предлагают лечение и искупление, другие судят по законам и истине, а остальные распространяют конфликты и порчу. Пути у священников разные, и все же все, кто идет по этому пути, сопровождаются самым сильным союзником и носят оружие самих богов.



Роль: более чем способные отстоять честь своих божеств в битве, священники часто оказываются стойкими и способными бойцами. Их истинная сила заключается в способности взывать к силе своих богов, будь то увеличение своей и союзников удали в битве, беспокойство своих врагов божественной магией или же предоставление необходимого лечения товарищам. Поскольку их сила зависит от их веры, все священники должны сосредоточить свое поклонение на божественном источнике. Хотя большинство священников почитают определенное божество, небольшое количество посвящает себя божественной концепции, достойной поклонения — битва, смерть, правосудие или знание — свободной от божественной абстракции (посоветуйтесь со своим Мастером, если вы предпочтете этот путь выбору определенного божества).

Мировоззрение: мировоззрение священника должно быть в пределах одного шага от мировоззрения его божества, либо вдоль оси порядок/хаос или вдоль оси добро/зло (смотрите Главу 7).

Кость Хитов: к8.

Классовые Умения

Классовыми умениями священника являются Оценка (Инт), Ремесло (Инт), Дипломатия (Хар), Лечение (Муд), Знание (волшебство) (Инт), Знание (история) (Инт), Знание (дворянство) (Инт), Знание (планы) (Инт), Знание (религия) (Инт), Лингвистика (Инт), Профессия (Муд), Проницательность (Муд) и Магическое Ремесло (Инт).

Ранги Умений на Уровень: 2 + модификатор Инт.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями священника.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: священник умело обращается со всем простым оружием, легкой броней, средней броней и щитами (кроме ростовых щитов). Священники также умело обращаются с любимым оружием своего божества.

Аура (Нео), Aura: священник хаотичного, злого, доброго или законного божества имеет особенно сильную ауру, соответствующую мировоззрению божества (ради подробностей смотрите заклинание *обнаружение зла*).

Таблица 3–5: Священник

Уров ень	ББА	Стой к	Реф	Воля	Особое	Заклинания в День									
						0й	1й	2й	3й	4й	5й	6й	7й	8й	9й
1й	+0	+2	+0	+2	Аура, проведение энергии 1кб, домены, молитвы, Самопроизвольная Магия	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2й	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3й	+2	+3	+1	+3	Проведение энергии 2кб	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4й	+3	+4	+1	+4		4	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5й	+3	+4	+1	+4	Проведение энергии 3кб	4	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6й	+4	+5	+2	+5		4	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7й	+5	+5	+2	+5	Проведение энергии 4кб	4	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8й	+6/+1	+6	+2	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9й	+6/+1	+6	+3	+6	Проведение энергии 5кб	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10й	+7/+2	+7	+3	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11й	+8/+3	+7	+3	+7	Проведение энергии 6кб	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12й	+9/+4	+8	+4	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13й	+9/+4	+8	+4	+8	Проведение энергии 7кб	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14й	+10/+5	+9	+4	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15й	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Проведение энергии 8кб	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16й	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17й	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Проведение энергии 9кб	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18й	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19й	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Проведение энергии 10кб	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20й	+15/+10/+5	+12	+6	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Примечание: “+1” представляет слот доменного заклинания

Заклинания: священник творит заклинания, которые представлены в списке заклинаний священника в Главе 10. Однако его мировоззрение может помешать ему творить определенные заклинания, не подходящие его моральным или этическим убеждениям; смотрите хаотичные, злые, добрые и порядочные заклинания на странице 41. Священник должен выбирать и подготавливать свои заклинания заранее.

Чтобы подготовить или сотворить заклинание, священник должен иметь очки Мудрости,

равные, по меньшей мере, 10 + уровень заклинания. Класс Сложности для спасброска против заклинания священника равен 10 + уровень заклинания + модификатор Мудрости священника.

Подобно другим заклинателям, священник может сотворить лишь определенное количество заклинаний каждого уровня в день. Его базовая ежедневная доля заклинаний приведена в Таблице 3-5. Кроме того, он получает бонусные заклинания в день, если имеет высокий показатель Мудрости (смотрите Таблицу 1-3).

Священники медитируют или молятся ради получения своих заклинаний. Каждый священник должен выбрать время, когда он должен будет ежедневно тратить 1 час на тихие размышления или мольбы ради получения своей ежедневной доли заклинаний. Священник может подготавливать и творить любые заклинания из списка заклинаний священника, учитывая, что он может творить заклинания этого уровня, но он должен выбирать подготавливаемые заклинания во время своей дневной медитации.

Проведение Энергии (Све), Channel Energy: вне зависимости от мировоззрения, всякий священник может испустить волну энергии, проводя силу своей веры через свой святой (или нечестивый) символ. Эта энергия может использоваться для причинения или лечения повреждения, в зависимости от типа проводимой энергии и затрагиваемых существ.

Добрый священник (или тот, кто поклоняется доброму божеству) проводит позитивную энергию и может выбрать между причинением повреждений неупокоенным существам и между лечением живых существ. Злой священник (или тот, кто поклоняется злему божеству) проводит негативную энергию и может выбрать между причинением повреждений живым существам и между лечением неупокоенных существ. Нейтральный священник, поклоняющийся нейтральному божеству (или тот, кто не посвятил себя кому-то конкретно), должен выбрать между проведением позитивной или негативной энергиями. Когда этот выбор будет сделан, его нельзя будет поменять. Это решение также определяет, какие самопроизвольные заклинания будет творить священник — лечащие или ранящие (смотрите самопроизвольную магию).

Проведение энергии вызывает вспышку, которая воздействует на всех существ одного типа (либо нежить, либо живых) в радиусе 30 футов, сконцентрированную на священнике. Количество причиняемого повреждения или лечения равно 1к6 пунктам повреждения плюс 1к6 пунктов повреждения за каждые два уровня священника выше 1-ого (2к6 на 3-ем, 3к6 на 5-ом и так далее). Существа, которые получают повреждения от проводимой энергии, получают спас на Волю, чтобы уменьшить повреждение вдвое. СЛ этого спаса равна 10 + $\frac{1}{2}$ уровней священника + модификатор Харизмы священника. Существа, вылечиваемые с помощью проведения энергии, не могут превзойти свой максимум очков хитов — все излишки лечения пропадают. Священник может проводить энергию то количество раз в день, равное 3 + его модификатор Харизмы. Это стандартное действие, которое не провоцирует атаку по возможности. Священник может сам выбрать, включить ли себя в этот эффект. Священник должен быть способен продемонстрировать свой святой символ для использования этой способности.

Домены, Domains: божество священника влияет на его мировоззрение, используемую им магию, его ценности и на отношение к нему других людей. Священник выбирает два домена из тех, которые принадлежат его божеству. Священник может выбрать мировоззренческий домен (Хаос, Зло, Добро или Порядок) лишь в том случае, если его мировоззрение соответствует этому домену. Если священник не предан какому-то определенному божеству, он все еще выбирает два домена, чтобы сформулировать свои духовные склонности и способности (подлежит одобрению Мастера). Ограничения к мировоззренческим доменам все еще применяются.

Каждый домен предоставляет некоторый ряд доменных сил, зависящих от уровня священника, а также несколько бонусных заклинаний. Священник получает один доменный слот для заклинания на каждый уровень заклинаний священника, который он может творить, начиная с 1-ого и выше.

Каждый день священник может подготовить одно из заклинаний из двух своих доменов в этом слоте. Если доменное заклинание не присутствует в списке заклинаний священника, то его можно подготовить только в слоте доменного заклинания. Доменные заклинания нельзя использовать для сотворения самопроизвольных заклинаний.

Кроме того, священник получает приведенные силы из обоих своих доменов, если он имеет достаточно высокий уровень. Если не указано иначе, то использование доменной силы является стандартным действием. Домены священников перечислены в конце раздела про этот класс.

Молитвы, Orisons: священники могут подготавливать то количество молитв, или заклинаний 0-ого уровня, каждый день, сколько указано в Таблице 3-5 под «Заклинаний в День». Эти заклинания накладываются как любые другие заклинания, но они не тратятся во время сотворения и могут быть использованы снова.

Самопроизвольная Магия, Spontaneous Casting: добрый священник (или нейтральный священник доброго божества) может переводить хранимую энергию заклинаний в лечащие заклинания, которые он не подготовил заранее. Священник может «потерять» любое подготовленное заклинание, но не являющееся молитвой или доменным заклинанием, чтобы сотворить любое лечащее заклинание того же уровня заклинаний или ниже (лечащим заклинанием считается любое заклинание со словом «лечение» в своем названии).

Злой священник (или нейтральный священник злого божества) не может превращать подготовленные заклинания в лечащие, но он может превращать их в заклинания, наносящие раны (наносящими раны являются те заклинания, которые имеют в своем названии слова «нанесение ран»).

Священник, который не является ни добрым, ни злым, и чье божество тоже не является ни добрым, ни злым, может превращать заклинания либо в лечащие, либо в наносящие раны (на выбор игрока). Когда игрок сделает свой выбор, его уже нельзя будет поменять. Этот выбор также определяет тип проводимой им энергии (смотрите Проведение Энергии).

Хаотичные, Злые, Добрые и Порядочные Заклинания: священник не может творить заклинания с противоположным ему или его божеству (если оно у него есть) мировоззрением. Заклинания, связанные с определенным мировоззрением, обозначаются как хаотичные, злые, добрые или порядочные соответствующими дескрипторами в их описании.

Бонусные Языки: варианты бонусных языков священника включают в себя Небесный, Язык Бездны и Адский (языки добрых, хаотично-злых и законно-злых пришельцев соответственно). Эти варианты добавляются к бонусным языкам, доступным персонажу в соответствии с расой.

Бывшие Священники

Священник, который грубо нарушает поведенческий кодекс, установленный его богом, теряет все заклинания и классовые особенности, кроме владения броней и щитами, а также владения простым оружием. Он не может дальше получать уровни священника того бога, пока он не искупит свои поступки (смотрите описание заклинания *отпущение грехов*).

Таблица. Примеры богов из египетской мифологии

Бог	МИР	Область Интересов	Домены	Любимое Оружие
Anubis	LN	Burial, the dead, funeral rites, mummification, tombs	Death, Earth, Law, Protection, Repose	Flail
Apep	CE	Chaos, darkness, destruction, snakes	Chaos, Darkness, Destruction, Evil, Scalykind	Dagger
Bastet	CN	Cats, pleasure, secrets	Animal, Chaos, Charm, Protection, Trickery	Cat's claws (tekko-kagi)
Bes	NG	Households, luck, marriage, protection	Community, Earth, Good, Luck, Protection	Hunga munga
Hathor	CG	Dance, joy, love, music, the sky	Air, Chaos, Charm, Good, Travel	Short sword
Horus	LN	Rulership, the sky, the sun	Air, Animal, Law, Nobility, Sun	Khopesh
Isis	NG	Fertility, magic, motherhood, rebirth	Charm, Community, Good, Healing, Magic	Quarterstaff
Khepri	NG	Freedom, the rising sun, work	Artifice, Good, Liberation, Sun, Trickery	Sling
Maat	LN	Justice, law, order, truth	Knowledge, Law, Protection, Void, Weather	Starknife
Neith	NG	Hunting, war, weaving	Animal, Artifice, Good, War, Water	Shortbow
Nephthys	CN	Mourning, night, protection of the dead	Chaos, Charm, Community, Darkness, Protection	Light mace
Osiris	LG	Afterlife, fertility, rebirth, resurrection	Good, Healing, Law, Plant, Repose	Flail
Ptah	N	Architecture, craftsmanship, creation, metalworking	Artifice, Earth, Fire, Knowledge, Travel	Quarterstaff
Ra	LN	Creation, rulership, the sun	Fire, Glory, Law, Nobility, Sun	Spear
Sekhmet	CN	Fire, healing, vengeance, war	Chaos, Destruction, Fire, Healing, War	Battleaxe
Selket	CG	Embalming, healing, scorpions	Chaos, Good, Healing, Protection, Repose	Scorpion whip
Set	NE	Darkness, deserts, murder, storms	Darkness, Death, Evil, Madness, Weather	Spear
Sobek	CN	Crocodiles, fertility, military prowess, rivers	Chaos, Scalykind , Strength, War, Water	Falchion
Thoth	LN	Magic, the moon, wisdom, writing	Darkness, Knowledge, Law, Magic, Rune	Sickle
Wadjet	LG	Good serpents, the River Sphinx, wisdom	Good, Law, Protection, Travel, Water	Light mace

ДОМЕНЫ

Священники могут выбрать два любых домена, предоставляемые их божеством. Священники без божеств могут выбрать два любых домена (выбор требует одобрения Мастера).

Домен Воздуха (Air)

Предоставляемые Силы: вы можете управлять молнией, туманом и ветром, ездить на воздушных существах, и у вас есть сопротивляемость к электрическим повреждениям.

Электрическая Дуга (Зак), Lightning Arc: в качестве стандартного действия вы можете выпустить электрическую дугу, нацеленную на любого врага в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки. Эта электрическая дуга причиняет 1к6 пунктов электрического повреждения +1 очко за каждые два ваших уровня священника. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Сопротивляемость Электричеству (Нео), Electricity Resistance: на 6-ом уровне вы получаете сопротивляемость электричеству 10. Эта сопротивляемость поднимается до 20 на 12-ом уровне. На 20-ом уровне вы получаете иммунитет к электричеству.

Доменные Заклинания: 1-ый — *туманная завеса*, 2-ой — *стена ветров*, 3-ий — *газообразная форма*, 4-ый — *прогулка по воздуху*, 5-ый — *власть над ветрами*, 6-ой — *цепная молния*, 7-ой — *элементальное тело IV* (только воздушное), 8-ой — *смерч*, 9-ый — *скопище элементалов* (только воздушное заклинание).

Домен Животных (Animal)

Предоставляемые Силы: вы можете легко разговаривать и заводить дружбу с животными. Кроме того, вы считаете Знание (природа) классовым умением.

Разговор с Животными (Зак), Speak with Animals: вы умеете *разговаривать с животными*, как в случае заклинания, то количество раундов в день, которое равно 3 + ваш уровень священника.

Животное-Спутник (Нео), Animal Companion: на 4-ом уровне вы берете на службу животное-спутника. Ваш фактический уровень друида для этого животного-спутника равен вашему уровню священника -3 (друиды, которые получают эту способность через свою классовую особенность связи с природой, используют свой уровень друида -3, чтобы определить способности своего животного-спутника).

Доменные Заклинания: 1-ый — *усмирение животных*, 2-ой — *удержание животного*, 3-ий — *подчинение животного*, 4-ый — *призыв природных союзников IV* (только животные), 5-ый — *форма зверя III* (только животные), 6-ой — *преграда для жизни*, 7-ой — *превращение в животных*, 8-ой — *призыв природных союзников VIII* (только животные), 9-ый — *полное превращение*.

Домен Изобретательства (Artifice)

Предоставляемые Силы: вы можете ремонтировать поврежденные вещи, наделять предметы жизнью и создавать их из ничего.

Прикосновение Изобретателя (Зак), Artificer's Touch: вы можете по желанию сотворить починку, используя свой уровень священника в качестве уровня заклинателя для починки поврежденных предметов. Кроме того, вы можете наносить предметам и существам-конструкциям повреждения, нанося по ним удар ближней касательной атакой. Предметы и конструкции получают 1к6 очков повреждения +1 за каждые два ваших уровня священника. Эта атака обходит значение поглощения урона и прочность, равное вашему уровню священника. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Пляшущее Оружие (Све), Dancing Weapons: на 8-ом уровне вы можете придать затронутому оружию особое оружейное качество *пляшущее* на 4 раунда. Вы можете использовать эту способность раз в день на 8-ом уровне, и еще один дополнительный раз в день за каждые четыре уровня выше 8-ого.

Доменные Заклинания: 1-ый — *оживление веревки*, 2-ой — *изменение формы дерева*, 3-ий — *изменение формы камня*, 4-ый — *малое созидание*, 5-ый — *изготовление*, 6-ой — *великое созидание*, 7-ой — *железная стена*, 8-ой — *статуя*^{1.4}, 9-ый — *радужная сфера*.

Домен Хаоса (Chaos)

Предоставляемые Силы: ваше прикосновение наполняет жизнь и оружие хаосом, и вы упиваетесь анархией.

Прикосновение Хаоса (Зак), Touch of Chaos: вы можете наполнить цель хаосом в качестве ближней касательной атаки. На следующий раунд всякий раз, когда цель бросает к20, она должна будет сделать бросок дважды и воспользоваться наименее благоприятным результатом. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Клинок Хаоса (Све), Chaos Blade: на 8-ом уровне вы можете придать затронутому оружию особое оружейное качество *анархическое* на то количество раундов, равное ½ от вашего уровня священника. Вы можете использовать эту способность раз в день на 8-ом уровне, и один дополнительный раз за каждые четыре уровня выше 8-ого.

Доменные Заклинания: 1-ый — *защита от порядка*, 2-ой — *оружие-поборник* (только хаос), 3-ий — *магический круг против порядка*, 4-ый — *молот хаоса*, 5-ый — *развеяние порядка*, 6-ой — *оживление вещей*, 7-ой — *слово хаоса*, 8-ой — *плащ хаоса*, 9-ый — *призыв монстров IX* (только хаотичное заклинание).

Домен Обаяния (Charm)

Предоставляемые Силы: вы можете мешать и сбивать врагов с толку прикосновением или улыбкой, а ваши красота и изящество божественны.

Ошелмляющее Прикосновение (Зак), Dazing Touch: вы можете заставить живое существо стать ошеломленным на 1 раунд ближней касательной атакой. Существа с большей Костью Хитов, чем ваш уровень священника, неподвержены. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Чарующая Улыбка (Зак), Charming Smile: на 8-ом уровне вы можете творить *очарование* гуманоида в качестве быстрого действия, со СЛ 10 + ½ вашего уровня священника + ваш модификатор Мудрости. Этой способностью вы можете очаровать только одно существо за раз. Общее количество раундов этого эффекта в день равняется вашему уровню священника. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными, вы можете развеять чары в любой момент в качестве свободного действия. Каждая попытка использовать эту способность поглощает 1 раунд ее длительности, вне зависимости от успеха существа в спасброске.

Доменные Заклинания: 1-ый — *очарование гуманоида*, 2-ой — *умиротворение*, 3-ий — *внушение*, 4-ый — *героизм*, 5-ый — *очарование монстра*, 6-ой — *миссия/обет*, 7-ой — *безумие*, 8-ой — *требование*, 9-ый — *подчинение монстра*.

Домен Общества (Community)

Предоставляемые Силы: ваше прикосновение может исцелять раны, а ваше присутствие внушает единство и укрепляет эмоциональные связи.

Успокаивающее Прикосновение (Зак), Calming Touch: в качестве стандартного действия вы можете прикоснуться к существу, чтобы исцелить его на 1к6 очков не-смертельного повреждения +1 очко за уровень священника. Это прикосновение также снимает состояния утомления, потрясения и чахлости (но не оказывает воздействия на более серьезные

состояния). Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Единство (Све), Unity: на 8-ом уровне всякий раз, когда заклинание или эффект направлен на вас и на одного и более союзников в пределах 30 футов, вы можете использовать эту способность, чтобы позволить своим союзникам использовать ваш спасбросок против эффекта, вместо их собственного. Каждый союзник должен самовольно решить этот вопрос перед броском. Использование этой способности является мгновенным действием. Вы можете использовать эту способность раз в день на 8-ом уровне, и один дополнительный раз в день каждые четыре уровня священника выше 8-ого.

Доменные Заклинания: 1-ый — *благословение*, 2-ой — *прикрытие*, 3-ий — *молебен*, 4-ый — *наделение заклинательной способностью*^{1.4}, 5-ый — *телепатическая связь*, 6-ой — *пир героев*, 7-ой — *пристанище*, 8-ой — *множественное лечение критических ран*, 9-ый — *чудо*.

Домен Тьмы (Darkness)

Предоставляемые Силы: вы управляете тенью и тьмой. Кроме того, вы получаете Бой Вслепую в качестве бонусного навыка.

Прикосновение Тьмы (Зак), Touch of Darkness: в качестве ближней касательной атаки вы можете омрачить зрение существа тенью и тьмой. Затронутое существо считает всех других существ словно находящимися под покровом, страдая от 20% штрафа промахнуться при всех бросках атаки. Этот эффект длится то количество раундов, которое равно ½ от вашего уровня священника (минимум 1). Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Глаза Тьмы (Све), Eyes of Darkness: на 8-ом уровне ваше зрение уже не зависит от условий освещения, даже в абсолютной темноте и в магической тьме. Вы можете использовать эту способность то количество раундов в день, которое равно ½ от вашего уровня священника. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — *туманная завеса*, 2-ой — *глухота/слепота* (только слепота), 3-ий — *крошечная тьма*, 4-ый — *вызов теней*, 5-ый — *призыв монстров V* (призыв 1к3 теней), 6-ой — *прогулка в тенях*, 7-ой — *слово силы ослепни*, 8-ой — *высшее воплощение теней*, 9-ый — *тени*.

Домен Смерти (Death)

Предоставляемые Силы: вы можете своим прикосновением вызывать у живых кровотечение, и чувствуете себя комфортно среди мертвых.

Обескровливающее Прикосновение (Зак), Bleeding Touch: в качестве ближней касательной атаки вы можете заставить живое существо получать 1к6 пунктов повреждения за раунд. Этот эффект длится то количество раундов, которое равно ½ вашего уровня священника (минимум 1) или пока не будет остановлено проверкой на Лечение СЛ 15 или любым заклинанием или эффектом, которые восстанавливают повреждение. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Объятья Смерти (Нео), Death's Embrace: на 8-ом уровне вы исцеляете повреждения вместо получения повреждений из-за проведения негативной энергии. Если проводимая негативная энергия нацелена на нежить, то вы восстанавливаете повреждения ровно как и нежить.

Доменные Заклинания: 1-ый — *насылающий страх*, 2-ой — *похоронный звон*, 3-ий — *оживление мертвецов*, 4-ый — *защита от смерти*, 5-ый — *убийство*, 6-ой — *сотворение нежити*, 7-ой — *уничтожение*, 8-ой — *сотворение высшей нежити*, 9-ый — *воплоть баньши*.

Домен Разрушения (Destruction)

Предоставляемые Силы: вы упиваетесь разрушением и опустошением, и можете проводить особенно разрушительные атаки.

Разрушительное Сокрушение (Све), Destructive Smite: вы получаете силу разрушительного сокращения: сверхъестественную способность провести одну ближнюю атаку с бонусом боевого духа к броскам повреждения, равным $\frac{1}{2}$ от вашего уровня священника (минимум 1). Вы должны заявить о разрушительном сокращении перед проведением атаки. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Разрушительная Аура (Све), Destructive Aura: на 8-ом уровне вы можете излучать 30 футовую ауру разрушения то количество раундов в день, которое равно вашему уровню священника. Все атаки против целей в этой ауре (включая и вас) получают бонус боевого духа к повреждению, равный $\frac{1}{2}$ от вашего уровня священника, а все угрозы критического удара автоматически засчитываются. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — *меткий удар*, 2-ой — *дребезги*, 3-ий — *ярость*, 4-ый — *нанесение критических ран*, 5-ый — *крик*, 6-ой — *вред*, 7-ой — *дезинтеграция*, 8-ой — *землетрясение*, 9-ый — *коллапс*.

Домен Земли (Earth)

Предоставляемые Силы: вы имеете власть над землей, металлом и камнем, можете метать дротики из кислоты и управлять земляными существами.

Кислотный Дротик (Зак), Acid Dart: в качестве стандартного действия вы можете выпустить кислотный дротик, нацеленный в любого врага в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки. Этот кислотный дротик причиняет 1к6 пунктов кислотного повреждения +1 пункт за каждые два ваших уровня священника. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Сопrotивляемость Кислоте (Нео), Acid Resistance: на 6-ом уровне вы получаете сопротивляемость кислоте 10. Эта сопротивляемость возрастает до 20 на 12-ом уровне. На 20-ом уровне вы получаете иммунитет к кислоте.

Доменные Заклинания: 1-ый — *магический камень*, 2-ой — *размягчение земли и камня*, 3-ий — *изменение формы камня*, 4-ый — *каменные шипы*, 5-ый — *каменная стена*, 6-ой — *каменная кожа*, 7-ой — *элементальное тело IV* (только земляное), 8-ой — *землетрясение*, 9-ый — *скопище элементалов* (только земляное заклинание).

Домен Зла (Evil)

Предоставляемые Силы: вы злой и жестокий, вы полностью посвятили свою душу делу зла.

Прикосновение Зла (Зак), Touch of Evil: вы можете заставить существо стать чахлым в качестве ближней касательной атаки. Существа, зачахшие от вашего прикосновения, считаются добрыми специально для заклинаний со злым дескриптором. Этот эффект длится то количество раундов, которое равно $\frac{1}{2}$ от вашего уровня священника (минимум 1). Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Коса Зла (Све), Scythe of Evil: на 8-ом уровне вы можете предать затронутому оружию особое оружейное качество нечестивое на количество раундов, равное $\frac{1}{2}$ от вашего уровня священника. Вы можете использовать эту способность один раз в день на 8-ом уровне, и один дополнительный раз за каждые четыре уровня после 8-ого.

Доменные Заклинания: 1-ый — *защита от добра*, 2-ой — *оружие-поборник* (только злое), 3-ий — *магический круг против добра*, 4-ый — *скверна*, 5-ый — *развятие добра*, 6-ой

— сотворение нежити, 7-ой — богохульство, 8-ой — аура скверны, 9-ый — призыв монстров IX (только злое заклинание).

Домен Огня (Fire)

Предоставляемые Силы: вы можете вызывать огонь, управлять адскими существами, а ваша плоть не горит.

Огненная Стрела (Зак), Fire Bolt: в качестве стандартного действия вы можете выпустить обжигающую стрелу божественного огня из своей вытянутой руки. Вы можете прицелиться в одного любого противника в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки этой огненной стрелой. Если вы попадаете по противнику, то стрела наносит 1к6 пунктов огненного повреждения +1 пункт за каждые два ваших уровня священника. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Сопrotивляемость Огню (Нео), Fire Resistance: на 6-ом уровне вы получаете сопротивляемость огню 10. Эта сопротивляемость возрастает до 20 на 12-ом уровне. На 20-ом уровне вы получаете иммунитет к огню.

Доменные Заклинания: 1-ый — *пылающие руки*, 2-ой — *сотворение пламени*, 3-ий — *огненный шар*, 4-ый — *огненная стена*, 5-ый — *огненный щит*, 6-ой — *семена пламени*, 7-ой — *элементальное тело IV* (только огненное), 8-ой — *сжигающее облако*, 9-ый — *скопище элементалов* (только огненное заклинание).

Домен Славы (Glory)

Предоставляемые Силы: вы пропитаны божественным величием, и являетесь истинным врагом нежити. Кроме того, когда вы проводите позитивную энергию для нанесения вреда неупокоенным существам, СЛ спаса для уменьшения урона вполнину возрастает на 2.

Прикосновение Славы (Зак), Touch of Glory: вы можете заставить свои руки замерцать божественным сиянием, позволяющим вам прикоснуться к существу в качестве стандартного действия и дать ему бонус, равный вашему уровню священника, к одной основанной на Харизме проверке умения или проверке на Харизму. Эта способность длится 1 час, или пока затронутое существо не решает применить бонус к броску. Вы можете использовать эту способность для предоставления бонуса то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Божественное Присутствие (Све), Divine Presence: на 8-ом уровне вы можете излучать 30-футовую ауру божественного присутствия то количество раундов в день, которое равно вашему уровню священника. Все союзники в этой области считаются находящимися под воздействием эффектов заклинания *убежище* со СЛ, равной 10 + ½ вашего уровня священника + ваш модификатор Мудрости. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными. Активация этой способности является стандартным действием. Если союзник покидает область или проводит атаку, то для этого союзника эффект оканчивается. Если вы проводите атаку, то эффект оканчивается для вас и ваших союзников.

Доменные Заклинания: 1-ый — *щит веры*, 2-ой — *освящение оружия*, 3-ий — *палачий свет*, 4-ый — *святая кара*, 5-ый — *праведная мощь*, 6-ой — *упокоение нежити*, 7-ой — *святой меч*, 8-ой — *аура святости*, 9-ый — *ворота*.

Домен Добра (Good)

Предоставляемые Силы: вы посвятили свою жизнь и душу добру и непорочности.

Прикосновение Добра (Зак), Touch of Good: вы можете прикоснуться к существу в качестве стандартного действия, предоставляя ему бонус святости к броскам атаки, проверкам умений, проверкам характеристик и спасброскам, равный половине от вашего уровня священника (минимум 1) на 1 раунд. Вы можете использовать эту способность то количество

раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Святое Копье (Све), Holy Lance: на 8-ом уровне вы можете предать затронутому оружию особое оружейное качество *святое* на количество раундов, равное $\frac{1}{2}$ от вашего уровня священника. Вы можете использовать эту способность раз в день на 8-ом уровне, и один дополнительный раз за каждые четыре уровня после 8-ого.

Доменные Заклинания: 1-ый — *защита от зла*, 2-ой — *оружие-поборник* (только доброе), 3-ий — *магический круг против зла*, 4-ый — *святая кара*, 5-ый — *развеяние зла*, 6-ой — *барьер из клинков*, 7-ой — *святое слово*, 8-ой — *аура святости*, 9-ый — *призыв монстров IX* (только доброе заклинание).

Домен Лечения (Healing)

Предоставляемые Силы: ваше прикосновение предотвращает боль и смерть, а ваша лечащая магия особенно существенна и сильна.

Подавление Смерти (Зак), Rebuke Death: вы можете прикоснуться к существу в качестве стандартного действия, излечив его на 1к4 пунктов повреждения плюс 1 за каждые два ваших уровня священника. Вы можете использовать эту способность лишь на существе, чьи очки хитов опустились ниже 0. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Благословение Целителя (Све), Healer's Blessing: на 6-ом уровне все ваши лечащие заклинания считаются усиленными, увеличивая количество исцеляемого повреждения наполовину (+50%). Это не применяется к повреждению, наносимому нежити лечащими заклинаниями. Это не складывается с метамагическим навыком Усиления Заклинаний.

Доменные Заклинания: 1-ый — *лечение легких ран*, 2-ой — *лечение средних ран*, 3-ий — *лечение тяжелых ран*, 4-ый — *лечение критических ран*, 5-ый — *дыхание жизни*, 6-ой — *исцеление*, 7-ой — *регенерация*, 8-ой — *множественное лечение критических ран*, 9-ый — *множественное исцеление*.

Домен Знаний (Knowledge)

Предоставляемые Силы: вы — ученый и знаток легенд. Кроме того, вы считаете все умения Знаний классовыми умениями.

Хранитель Знаний (Зак), Lore Keeper: вы можете, коснувшись существа, узнать его способности и слабости. С успешной касательной атакой вы получаете информацию как в случае соответствующей проверки на Знание с результатом, равным 15 + ваш уровень священника + ваш модификатор Мудрости.

Дальнозоркость (Зак), Remote Viewing: начиная с 6-ого уровня, вы можете по желанию использовать *подслушивание/подсматривание* в качестве заклинательной способности, используя свой уровень священника в качестве уровня заклинателя. Вы можете использовать эту способность то количество раундов в день, которое равно вашему уровню священника. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — *понимание языков*, 2-ой — *чтение мыслей*, 3-ий — *разговор с мертвыми*, 4-ый — *предсказание*, 5-ый — *истинное видение*, 6-ой — *кратчайший путь*, 7-ой — *знание легенд*, 8-ой — *распознавание местонахождения*, 9-ый — *предвидение*.

Домен Порядка (Law)

Предоставляемые Силы: вы следуете строгому и упорядоченному кодексу, получая от этого просвещение.

Прикосновение Порядка (Зак), Touch of Law: в качестве стандартного действия вы можете прикоснуться к согласному на это существу, пропитав его силой божественного порядка и позволив ему на 1 раунд считать, словно все броски атаки, проверки умений, проверки характеристик и спасброски при броске чистой к20 дали результат 11. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор

Мудрости.

Посох Порядка (Све), Staff of Order: на 8-ом уровне вы можете предать затронутому оружию особое оружейное качество *аксиоматическое* на количество раундов, которое равно $\frac{1}{2}$ от вашего уровня священника. Вы можете использовать эту способность раз в день на 8-ом уровне, и один дополнительный раз за каждые четыре уровня выше 8-ого.

Доменные Заклинания: 1-ый — *защита от хаоса*, 2-ой — *оружие-поборник* (только порядочное), 3-ий — *магический круг против хаоса*, 4-ый — *гнев закона*, 5-ый — *развеяние хаоса*, 6-ой — *удержание монстра*, 7-ой — *эдикт*, 8-ой — *щит порядка*, 9-ый — *призыв монстров IX* (только законное заклинание).

Домен Свободы (Liberation)

Предоставляемые Силы: вы — дух свободы и верный противник всех тех, кто поработает и подавляет.

Свобода (Све), Liberation: вы имеете способность игнорировать помехи вашей подвижности. На то количество раундов, которое равно вашему уровню священника, вы можете перемещаться как обычно, не обращая внимания на магические эффекты, препятствующие перемещению, словно на вас действует *свобода передвижения*. Этот эффект проявляется автоматически как только он применяется. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Зов Свободы (Све), Freedom's Call: на 8-ом уровне вы можете излучать 30-футовую ауру свободы то количество раундов в день, которое равно вашему уровню священника. Союзники в этой области не подвержены состояниям неадекватности, схваченности, испуга, паники, паралича, прижатости или потрясения. Эта аура лишь подавляет эти эффекты, и они возвращаются сразу же, как только существо покидает ауру, или когда аура оканчивается, если это применимо. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — *изгнание страха*, 2-ой — *снятие паралича*, 3-ий — *снятие проклятия*, 4-ый — *свобода передвижения*, 5-ый — *разрушение заклатья*, 6-ой — *высшее развеяние магии*, 7-ой — *пристанище*, 8-ой — *чистый ум*, 9-ый — *освобождение*.

Домен Удачи (Luck)

Предоставляемые Силы: вы пропитаны везением, и простое ваше присутствие может принести удачу.

Поцелуй Удачи (Зак), Bit of Luck: вы можете в качестве стандартного действия прикоснуться к согласному на это существу, одарив его удачей. На следующий раунд всякий раз, когда цель бросает к20, она может сделать еще один бросок и взять самый благоприятный результат. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Везение (Нео), Good Fortune: **на 6-ом уровне, в качестве** мгновенного действия, вы можете перебросить один любой к20 бросок, который вы только что сделали, но еще до выявления **результатов этого первого броска**. Вы должны принять результат переброски, даже если он хуже результата первого броска. Вы можете использовать эту способность раз в день на 6-ом уровне, и один дополнительный раз в день за каждые шесть уровней священника выше 6-ого.

Доменные Заклинания: 1-ый — *меткий удар*, 2-ой — *помощь*, 3-ий — *защита от энергии*, 4-ый — *свобода передвижения*, 5-ый — *разрушение заклатья*, 6-ой — *фальшивый двойник*, 7-ой — *отражение заклинаний*, 8-ой — *миг предвидения*, 9-ый — *чудо*.

Домен Безумия (Madness)

Предоставляемые Силы: вы охвачены безумием, затаившимся глубоко в вашем сердце, и вы можете выпустить его, чтобы свести с ума своих противников или чтобы пожертвовать некоторыми способностями в пользу других.

Видение Безумия (Зак), Vision of Madness: вы можете предоставить врагу *видение безумия* в

качестве ближней касательной атаки. Выберите одно из следующего: броски атаки, спасброски или проверки умений. Цель получает бонус к выбранным броскам, равный $\frac{1}{2}$ вашего уровня священника (минимум +1) и штраф к остальным двум типам бросков, равный $\frac{1}{2}$ вашего уровня священника (минимум -1). Этот эффект исчезает через 3 раунда. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Аура Безумия (Све), Aura of Madness: на 8-ом уровне вы можете испускать 30-футовую ауру безумия то количество раундов в день, которое равно вашему уровню священника. Противники в пределах этой ауры подвергаются смятению, если не сделают успешный спас на Волю со СЛ 10 + $\frac{1}{2}$ вашего уровня священника + ваш модификатор Мудрости. Эффект смятения заканчивается сразу же после того, как существо покидает область или аура прекращает свое действие. Существа, чей спасбросок был успешен, получают иммунитет к этой ауре на 24 часа. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — *малое смятение*, 2-ой — *прикосновение глупости*, 3-ий — *ярость*, 4-ый — *смятение*, 5-ый — *кошмар*, 6-ой — *воображаемый убийца*, 7-ой — *безумие*, 8-ой — *сверкающий узор*, 9-ый — *смертный ужас*.

Домен Магии (Magic)

Предоставляемые Силы: вы являетесь истинным ученым всего мистического, и видите бога в чистоте магии.

Длань Прислужника (Све), Hand of the Acolyte: вы можете заставить свое оружие ближнего боя вылететь из вашей руки и ударить по врагу, после чего оно мгновенно вернется обратно. В качестве стандартного действия вы можете провести одну атаку, используя оружие ближнего боя на расстоянии 30 футов. Эта атака считается дистанционной атакой метательным оружием, за исключением того, что вы к броску атаки добавляете свой модификатор Мудрости вместо модификатора Ловкости (повреждение все еще полагается на Силу). Эта способность не может использоваться для боевого маневра. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Развеивающее Прикосновение (Зак), Dispelling Touch: на 8-ом уровне вы можете прицельно использовать эффект *развеивания магии* в качестве ближней касательной атаки. Вы можете использовать эту способность раз в день на 8-ом уровне, и один дополнительный раз в день за каждые четыре уровня священника выше 8-ого.

Доменные Заклинания: 1-ый — *идентификация*, 2-ой — *магические уста*, 3-ий — *развеивание магии*, 4-ый — *наделение заклинательной способностью*, 5-ый — *сопротивляемость заклинаниям*, 6-ой — *антимагическое поле*, 7-ой — *отражение заклинаний*, 8-ой — *защита от заклинаний*, 9-ый — *размыкание волшебника*.

Домен Величия (Nobility)

Предоставляемые Силы: вы — великий лидер, источник вдохновения для всех, кто следует учениям вашей веры.

Вдохновительное Слово (Зак), Inspiring Word: в качестве стандартного действия вы можете сказать вдохновляющее слово существу в пределах 30 футов. Это существо получает бонус боевого духа +2 к броскам атаки, проверкам умений, проверкам характеристик и спасброскам на то количество раундов, которое равно $\frac{1}{2}$ от вашего уровня священника (минимум 1). Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Лидерство (Нео), Leadership: на 8-ом уровне вы получаете Лидерство в качестве бонусного навыка. Кроме того, вы получаете бонус +2 к очкам лидерства, пока поддерживаете принципы своего божества (или божественной концепции, если вы не почитаете богов).

Доменные Заклинания: 1-ый — божественное благоволение, 2-ой — убеждение, 3-ий — магическое облачение, 4-ый — распознавание лжи, 5-ый — высший приказ, 6-ой — миссия/обет, 7-ой — отторжение, 8-ой — требование, 9-ый — гроза гнева.

Домен Растений (Plant)

Предоставляемые Силы: вы находите утешение в зелени, можете отращивать защитные шипы и умеете общаться с растениями.

Деревянный Кулак (Cve), Wooden Fist: в качестве свободного действия ваши руки становятся такими же твердыми, как дерево, покрытое крошечными шипами. Пока у вас деревянные кулаки, ваши безоружные удары не провоцируют атак по возможности, причиняют смертельное повреждение и получают бонус к броскам повреждения, равный $\frac{1}{2}$ от вашего уровня священника (минимум 1). Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости. **Эти раунды не обязательно должны быть последовательными** 1.4.

Ежевичная Броня (Cve), Bramble Armor: на 6-ом уровне вы можете в качестве свободного действия заставить выступить из своей кожи множество древесных шипов. Пока держится ежевичная броня, любой враг, бьющий вас безоружным ударом или оружием ближнего боя без досягаемости, получает 1к6 пунктов колющего повреждения +1 пункт за каждые два ваших уровня священника. Вы можете использовать эту способность то количество раундов в день, которое равно вашему уровню священника. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — опутывание, 2-ой — дубовая кожа, 3-ий — рост растений, 4-ый — управление растениями, 5-ый — стена шипов, 6-ой — отторжение дерева, 7-ой — оживление растений, 8-ой — власть над растениями, 9-ый — ползун.

Домен Защиты (Protection)

Предоставляемые Силы: ваша вера — лучший источник защиты, и вы можете использовать эту веру для защиты других. Кроме того, вы получаете бонус сопротивляемости к спасброскам. Этот бонус увеличивается на 1 за каждые 5 уровней.

Прикосновение Стойкости (Зак), Resistant Touch: в качестве стандартного действия вы можете прикоснуться к союзнику, чтобы на 1 минуту предоставить ему свой бонус сопротивляемости. Когда вы используете эту способность, вы теряете свой бонус сопротивляемости, предоставляемый доменом Защиты, на 1 минуту. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Аура Защиты (Cve), Aura of Protection: на 8-ом уровне вы можете излучать 30-футовую ауру защиты то количество раундов в день, которое равно вашему уровню священника. Вы и ваши союзники в пределах этой ауры получаете +1 бонус отражения к ЗА и сопротивляемость 5 против всех стихий (кислота, холод, электричество, огонь и звук). Бонус отражения увеличивается на +1 каждые четыре ваших уровня священника выше 8-ого. На 14-ом уровне сопротивляемость всем стихиям возрастает до 10. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — убежище, 2-ой — прикрытие, 3-ий — защита от энергии, 4-ый — иммунитет к заклинаниям, 5-ый — сопротивляемость заклинаниям, 6-ой — антимагическое поле, 7-ой — отторжение, 8-ой — чистый ум, 9-ый — радужная сфера.

Домен Упокоения (Repose)

Предоставляемые Силы: вы не считаете смерть чем-то страшным, для вас это скорее конечное отдохновение и награда за правильно потраченную жизнь. Зараза в виде нежити является насмешкой над тем, чем вы дорожите.

Ласковый Покой (Зак), Gentle Rest: ваше прикосновение может наполнить существо вялостью, что вынуждает живое существо стать обессиленным на 1 раунд в качестве

ближней касательной атаки. Если вы прикасаетесь к обессиленному живому существу, то это существо сразу же засыпает на 1 раунд. Неупокоенные существа, которые были задеты, обессиливаются на то количество раундов, которое равняется вашему модификатору Мудрости.

Оберег от Смерти (Све), Ward Against Death: на 8-ом уровне вы можете испускать 30-футовую ауру, которая оберегает от смерти, то количество раундов в день, которое равно вашему уровню священника. Живые существа в этой области получают иммунитет ко всем эффектам смерти, истощению энергии и эффектам, которые приводят к получению отрицательных уровней. Этот оберег не снимает уже полученных существом отрицательных уровней, но отрицательные уровни не действуют, пока существо находится в пределах оберегаемой области. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — *наблюдение за смертью*, 2-ой — *заботливый уход*, 3-ий — *разговор с мертвыми*, 4-ый — *защита от смерти*, 5-ый — *убийство*, 6-ой — *упокоение нежити*, 7-ой — *уничтожение*, 8-ой — *волны истощения*, 9-ый — *воплъ баньши*.

Домен Рун (Rune)

Предоставляемые Силы: в странных и загадочных рунах вы находите сильную магию. Вы получаете Написание Свитков в качестве бонусного навыка.

Взрывная Руна (Зак), Blast Rune: в качестве стандартного действия вы можете создать взрывную руну в любом соседнем квадрате. Любое существо, вошедшее в этот квадрат, получит 1к6 пунктов повреждения +1 пункт за каждые два ваших уровня священника. Эта руна причиняет повреждение либо кислотой, либо холодом, либо электричеством, либо огнем, на ваше усмотрение при создании руны. Руна невидима и держится то количество раундов, которое равно вашему уровню священника, или пока ее не запустят. Вы не можете создать взрывную руну в квадрате, занимаемом другим существом. Эта руна считается как заклинание 1-ого уровня в целях развеяния. Ее можно обнаружить с помощью проверки на умение Восприятия СЛ 26 и нейтрализовать с проверкой умения Вывода Устройств из Строя СЛ 26. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Заклинательная Руна (Зак), Spell Rune: на 8-ом уровне вы можете приложить другое заклинание к одной из своих взрывных рун, чтобы оно воздействовало на существо, запускающее руну, в дополнение к повреждению. Это заклинание должно быть, по меньшей мере, на один уровень ниже самых высоких священнических заклинаний, доступных вам для сотворения, и должно быть нацелено на одно или больше существ. Вне зависимости от количества целей, на которые заклинание может обычно воздействовать, оно влияет лишь на существо, запустившее руну.

Доменные Заклинания: 1-ый — *стирание*, 2-ой — *тайная страница*, 3-ий — *глиф опеки*, 4-ый — *взрывчатые руны*, 5-ый — *малые планарные узы*, 6-ой — *высший глиф опеки*, 7-ой — *мгновенный призыв*, 8-ой — *символ смерти*, 9-ый — *круг телепортации*.

Домен Силы (Strength)

Предоставляемые Силы: в силе и мускулах содержится правда — ваша вера дает вам невероятную силу и мощь.

Всплеск Силы (Зак), Strength Surge: в качестве стандартного действия вы можете прикоснуться к существу и дать ему большую силу. На 1 раунд цель получает бонус улучшения, равный $\frac{1}{2}$ вашего уровня священника (минимум +1), к ближним атакам, проверкам боевого маневра, которые полагаются на Силу, умениям, основывающиеся на Силе, и проверкам Силы. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Мощь Богов (Све), Might of the Gods: на 8-ом уровне вы можете добавить свой уровень священника в качестве бонуса улучшения к своему показателю Силы на то количество

раундов в день, которое равняется вашему уровню священника. Этот бонус применяется только к проверкам Силы и основывающимся на Силе проверкам умений. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — *увеличение гуманоида*, 2-ой — *бычья сила*, 3-ий — *магическое облачение*, 4-ый — *иммунитет к заклинаниям*, 5-ый — *праведная мощь*, 6-ой — *каменная кожа*, 7-ой — *сжимающая длань*, 8-ой — *сжатый кулак*, 9-ый — *сокрушающая длань*.

Домен Солнца (Sun)

Предоставляемые Силы: вы видите истину в чистом и пылающем свете солнца, и можете взывать к его благословию или гневу, чтобы творить великие дела.

Благословение Солнца (Све), Sun's Blessing: всякий раз, когда вы проводите позитивную энергию для нанесения вреда неуспокоенным существам, добавляйте ваш уровень священника к наносимому повреждению. Нежить не добавляет свою сопротивляемость проведению к своим спасам, когда вы проводите позитивную энергию.

Нимб Света (Све), Nimbus of Light: на 8-ом уровне вы можете излучать 30 футовый нимб света то количество раундов, которое равно вашему уровню священника. Он действует как заклинание *дневного света*. Кроме того, нежить в пределах этого радиуса получает то количество повреждений, которое равняется вашему уровню священника, каждый раунд, пока она остается в пределах нимба. Заклинания и заклинательные способности с дескриптором тьмы автоматически развеиваются, если оказываются внутри этого нимба. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — *устойчивость к стихиям*, 2-ой — *раскаленный металл*, 3-ий — *палящий свет*, 4-ый — *огненный щит*, 5-ый — *небесный огонь*, 6-ой — *семена пламени*, 7-ой — *солнечный луч*, 8-ой — *солнечный ожог*, 9-ый — *радужная сфера*.

Домен Путешествий (Travel)

Предоставляемые Силы: вы — исследователь, находящий просвещение в простой радости путешествий, будь то пешком, на транспорте или с помощью магии. Увеличьте свою базовую скорость на 10 футов.

Проворные Ноги (Све), Agile Feet: в качестве свободного действия вы можете повысить свою подвижность на 1 раунд. На следующий раунд вы игнорируете весь сложный ландшафт и не получаете никаких штрафов за продвижение через него. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Пространственный Прыжок (Зак), Dimensional Hop: на 8-ом уровне вы можете раз в день телепортироваться на 10 футов за каждый уровень священника в качестве действия движения. Эта телепортация должна использовать 5-футовые отрезки дальности, и такое передвижение не провоцирует атак по возможности. Для использования этой способности вы должны видеть свое место назначения. Вы можете взять с собой других согласных существ, но вы должны потратить равное количество расстояния за каждое взятое существо.

Доменные Заклинания: 1-ый — *скороход*, 2-ой — *поиск предмета*, 3-ий — *полет*, 4-ый — *пространственная дверь*, 5-ый — *телепортация*, 6-ой — *кратчайший путь*, 7-ой — *высшая телепортация*, 8-ой — *фазовая дверь*, 9-ый — *проекция в астрал*.

Домен Лукавства (Trickery)

Предоставляемые Силы: вы — мастер иллюзий и обмана. Обман, Маскировка и Незаметность являются для вас классовыми умениями.

Имитатор (Зак), Sorusat: вы можете создать иллюзорного двойника самого себя в качестве действия движения. Этот двойник действует как одно *отражение* и держится то количество раундов, которое равно вашему уровню священника, или пока иллюзорная копия не будет развеяна или уничтожена. В одно время вы можете иметь не более одного

имитатора. Эта способность не складывается с заклинанием *отражений*. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Мастерская Иллюзия (Зак), Master's Illusion: на 8-ом уровне вы можете создать иллюзию, которая скрывает присутствие вас и любого количества союзников в пределах 30 футов на 1 раунд за уровень священника. В остальном эта способность действует как заклинание *покров*. **СЛ спасает неверия в этот эффект равна 10 + ½ вашего уровня священника + ваш модификатор Мудрости 1.4.** Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Доменные Заклинания: 1-ый — *самомаскировка*, 2-ой — *невидимость*, 3-ий — *необнаружимость*, 4-ый — *смятение*, 5-ый — *обман зрения*, 6-ой — *фальшивый двойник*, 7-ой — *защитный экран*, 8-ой — *множественная невидимость*, 9-ый — *остановка времени*.

Домен Войны (War)

Предоставляемые Силы: вы — крестоносец своего бога, всегда готовый и желающий сражаться за свою веру.

Боевая Ярость (Зак), Battle Rage: в качестве стандартного действия вы можете прикоснуться к существу и дать ему бонус к броскам повреждения в ближнем бою, равный ½ вашего уровня священника на 1 раунд (минимум 1). Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Оружейный Мастер (Све), Weapon Master: на 8-ом уровне, **в качестве быстрого действия 1.4**, вы получаете в использование один боевой навык на то количество раундов в день, которое равно вашему уровню священника. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными, и вы можете менять выбранный навык каждый раз, когда используете эту способность. Вы должны удовлетворять требованиям этого навыка.

Доменные Заклинания: 1-ый — *магическое оружие*, 2-ой — *божественное оружие*, 3-ий — *магическое облачение*, 4-ый — *божественная мощь*, 5-ый — *небесный огонь*, 6-ой — *барьер из клинков*, 7-ой — *слово силы ослепни*, 8-ой — *слово силы замри*, 9-ый — *слово силы умри*.

Домен Воды (Water)

Предоставляемые Силы: вы можете управлять водой, туманом и льдом, призывать водных существ и имеете сопротивляемость к холоду.

Сосулька (Зак), Icicle: в качестве стандартного действия вы можете выпустить сосульку из своего пальца, нацеленную в любого противника в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки. Сосулька наносит 1к6 пунктов повреждения холодом +1 пункт за каждые два ваших уровня священника. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Сопротивляемость Холоду (Нео), Cold Resistance: на 6-ом уровне вы получаете сопротивляемость холоду 10. Эта сопротивляемость возрастает до 20 на 12-ом уровне. На 20-ом уровне вы получаете иммунитет к холоду.

Доменные Заклинания: 1-ый — *туманная завеса*, 2-ой — *туманное облако*, 3-ий — *подводное дыхание*, 4-ый — *власть над водами*, 5-ый — *град*, 6-ой — *конус холода*, 7-ой — *элементальное тело IV* (только водяное), 8-ой — *чудовищное иссушение*, 9-ый — *скопище элементалов*.

Домен Погоды (Weather)

Предоставляемые Силы: с властью над бурей и небом, вы можете обрушить гнев богов на мир внизу.

Грозовой Взрыв (Зак), Storm Burst: в качестве стандартного действия вы можете создать громовой взрыв, нацеленный на любого противника в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки. Грозовой взрыв наносит 1к6 пунктов несмертельного

повреждения + 1 пункт за каждые два ваших уровня священника. Кроме того, цель борется с дождем и ветром, что заставляет ее получить штраф -2 к броскам атаки на 1 раунд. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости.

Повелитель Молний (Зак), Lightning Lord: на 8-ом уровне вы можете призвать то количество молний в день, которое равно вашему уровню священника. Вы можете призвать столько молний, сколько хотите, за одно стандартное действие, но целью каждой молнии должно стать отдельное существо, и цели должны располагаться друг от друга не более чем в 30 футах. В остальном эта способность действует как *призыв молнии*.

Доменные Заклинания: 1-ый — *туманная завеса*, 2-ой — *туманное облако*, 3-ий — *призыв молнии*, 4-ый — *метель*, 5-ый — *град*, 6-ой — *власть над ветрами*, 7-ой — *власть над погодой*, 8-ой — *смерч*, 9-ый — *гроза гнева*.



ДРУИД (DRUID)

В чистоте стихий и порядке глуши таится сила, находящаяся за рамками чудес цивилизации. Тайная, но неоспоримая, эта первобытная магия охраняется слугами философского равновесия, известными как друиды. Друзья зверей и манипуляторы природой, эти зачастую неверно понимаемые защитники природы стремятся оградить свои земли от всех, кто им угрожает, и продемонстрировать силу глуши тем, кто прячется за городскими стенами.

Вознаграждаемые за свою преданность невероятными силами, друиды получают бесподобные оборотнические способности, помощь сильных животных и власть насылать гнев природы. Самые могущественные из них сродни первобытной мудрости бурь, землетрясений и вулканов, которые были давно отринуты и забыты цивилизацией.

Роль: хоть некоторые друиды и могут держаться в стороне от битвы, позволяя сражаться соратникам и призванным существам, пока сами они разят противников силами природы, другие превращаются в смертоносных зверей и свирепо бросаются в бой. Друиды поклоняются олицетворениям элементарных сил, природных сил или самой природы. Обычно это означает преданность божеству природы, хотя друиды также могут уважать неуловимых духов, анималистических полубогов или даже определенные, внушающие трепет чудеса природы.

Мировоззрение: любое нейтральное.

Кость Хитов: к8.

Классовые Умения

Классовыми умениями друида являются Лазание (Сил), Ремесло (Инт), Полет (Лов), Обращение с Животными (Хар), Лечение (Муд), Знание (география) (Инт), Знание (природа) (Инт), Восприятие (Муд), Профессия (Муд), Верховая Езда (Лов), Магическое Ремесло (Инт), Выживание (Муд) и Плавание (Сил).

Ранги Умений на Уровень: 4 + модификатор Инт.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями друида.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: друид умело

Таблица 3–7: Друид

Уров ень	ББА	Стойк	Реф	Воля	Особое	Заклинания в День									
						0й	1й	2й	3й	4й	5й	6й	7й	8й	9й
1й	+0	+2	+0	+2	Связь с природой, чувство прир., молитвы, понимание животных	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2й	+1	+3	+0	+3	Лесная прогулка	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3й	+2	+3	+1	+3	Бесследная Ходьба	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4й	+3	+4	+1	+4	Устойчивость к соблазнам прир., оборотничество (1/день)	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5й	+3	+4	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6й	+4	+5	+2	+5	Оборотничество (2/день)	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7й	+5	+5	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8й	+6/+1	+6	+2	+6	Оборотничество (3/день)	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9й	+6/+1	+6	+3	+6	Иммунитет к яду	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10й	+7/+2	+7	+3	+7	Оборотничество (4/день)	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11й	+8/+3	+7	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12й	+9/+4	+8	+4	+8	Оборотничество (5/день)	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13й	+9/+4	+8	+4	+8	Тысяча лиц	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14й	+10/+5	+9	+4	+9	Оборотничество (6/день)	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15й	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Вечное тело	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16й	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Оборотничество (7/день)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17й	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18й	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Оборотничество (8/день)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19й	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20й	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Оборотничество (по желанию)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

обращается со следующим оружием: дубина, кинжал, метательный дротик, боевой посох, скимитар, коса, серп, короткое копье, праща и копье. Друиды также умело обращаются со всеми естественными атаками (когти, укусы и так далее) любой принятой ими с помощью

оборотничества (см. ниже) формы.

Друиды умеют обращаться с легкой и средней броней, но им запрещено носить металлическую броню; таким образом, они могут носить только клепанную, кожаную или броню из шкур. Друид также может носить деревянную броню, которая была обработана заклинанием *железное дерево*, чтобы она стала твердой, словно сталь. Друиды умеют обращаться со щитами (кроме ростовых щитов), но они должны быть только из дерева. Друид, который носит запрещенную броню или использует запрещенный щит, не способен творить друидские заклинания или использовать любые свои сверхъестественные или заклинательные классовые способности на время их ношения и 24 часа спустя.

Заклинания: друид творит божественные заклинания, которые представлены в списке заклинаний друида в Главе 10. Однако его мировоззрение может помешать ему накладывать определенные заклинания, не подходящие его моральным или этическим убеждениям; смотрите Хаотичные, Злые, Добрые и Порядочные Заклинания. Друид должен выбирать и подготавливать свои заклинания заранее.

Чтобы подготовить или сотворить заклинание, друид должен иметь очки Мудрости, равные, по меньшей мере, 10 + уровень заклинания. Класс Сложности для спасброска против заклинания друида равен 10 + уровень заклинания + модификатор Мудрости друида.

Подобно другим заклинателям, друид может сотворить лишь определенное количество заклинаний каждого уровня в день. Его базовая ежедневная доля заклинаний приведена в Таблице 3-7. Кроме того, он получает бонусные заклинания в день, если имеет высокий показатель Мудрости (смотрите Таблицу 1-3).

Друид должен ежедневно тратить 1 час на медитацию о таинствах природы ради получения своей ежедневной доли заклинаний. Друид может подготавливать и творить любые заклинания из списка заклинаний друида, учитывая, что он способен творить заклинания этого уровня, но он должен выбирать подготавливаемые заклинания во время своей ежедневной медитации.

Самопроизвольная Магия, Spontaneous Casting: друид может перевести хранимую заклинательную энергию на призывные заклинания, которые он не готовил заранее. Он может «потерять» подготовленное заклинание, чтобы сотворить любое заклинание *призыва природных союзников* того же уровня или ниже.

Хаотичные, Злые, Добрые и Порядочные Заклинания: друид не может творить заклинания с противоположным ему или его божеству (если оно у него есть) мировоззрением. Заклинания, связанные с определенным мировоззрением обозначаются как хаотичные, злые, добрые или порядочные соответствующими дескрипторами в их описании.

Молитвы, Orisons: друиды могут подготавливать то количество молитв, или заклинаний 0-ого уровня, каждый день, сколько указано в Таблице 3-7 под «Заклинаний в День». Эти заклинания творятся как любые другие заклинания, но они не тратятся во время сотворения и могут быть использованы снова.

Бонусные Языки: варианты бонусных языков друида включают в себя Лесной, язык лесных существ. Этот вариант добавляется к бонусным языкам, доступным персонажу в соответствии с расой. Друид также знает Друидский, тайный язык, известный только друидам, который они постигают на 1-ом уровне друида.

Друидский является свободным языком для друида; то есть он знает его в дополнение к обычным языкам и он не занимает слота для языка. Друидам запрещено обучать этому языку не-друидов. Друидский имеет свой собственный алфавит.

Связь с Природой (Нео), Nature Bond: на 1-ом уровне друид формирует связь с природой. Эта связь может иметь одну из двух форм. Первая является тесной связью с естественным миром, предоставляя друиду один из следующих священнических доменов: Воздух, Животные, Земля, Огонь, Растения, Вода или Погода. Во время определения сил и бонусных заклинаний, предоставляемых этим доменом, фактический уровень священника равен уровню самого друида. Друид, выбирающий этот вариант, также получает дополнительные слоты доменных заклинаний, как и священник. В этом слоте он должен

подготовить заклинание из своего домена, это заклинание не может использоваться для сотворения самопроизвольного заклинания. Вторым вариантом является формирование тесной связи с животным-спутником. Друид может начать игру с любым из животных, приведенных в разделе Животных-Спутников, начинающемся на странице 51. Это животное является преданным спутником, сопровождающим друида во время его приключений. В отличие от обычных животных его породы, Кость Хитов, очки хитов, характеристики, умения и навыки животного-спутника развиваются вместе с ростом в уровнях самого друида.

Если персонаж получает животное-спутника более чем из одного источника, то его фактические уровни друида складываются с целью определения статистик и способностей спутника. Многие животные-спутники увеличиваются в размере, когда их друид достигает 4-ого или 7-ого уровня, в зависимости от спутника. Если друид освобождает спутника от службы, то он может получить нового, проведя церемонию, требующую 24 непрерывных часов молитв в обычной среде обитания нового спутника. Эта церемония также может заменить погибшего спутника.

Чувство Природы (Heo), Nature Sense: друид получает бонус +2 к проверкам на Знание (природа) и Выживание.

Понимание Животных (Heo), Wild Empathy: друид может улучшать отношение животных. Эта способность действует как проверка на Дипломатию, которая улучшает отношение человека (смотрите Главу 4). Друид бросает 1к20 и добавляет свой уровень друида и свой модификатор Харизмы, чтобы определить результат проверки понимания животных. Типичное домашнее животное имеет безразличное начальное отношение, а дикие животные обычно недружелюбные.

Чтобы использовать понимание животных, друид и животное должны находиться на расстоянии не более 30 футов друг от друга в обычных условиях. Обычно воздействие на животное этим путем занимает 1 минуту, но, как и с воздействием на людей, это время не фиксировано.

Друид также может использовать эту способность для воздействия на волшебных зверей с показателем Интеллекта 1 или 2, но он получает штраф -4 к проверке.

Лесная Прогулка (Heo), Woodland Stride: начиная со 2-ого уровня, друид может передвигаться через любой вид растительности (типа естественного терновника, шиповника, заросших областей и схожей местности) со своей обычной скоростью и не получая повреждения или любого другого вреда. Однако терновник, шиповник, заросшие области, которые управляются магическим образом с целью препятствовать передвижению, все еще воздействуют на него.

Бесследная Ходьба (Heo), Trackless Step: начиная с 3-его уровня друид не оставляет следов в естественном окружении и его нельзя выследить. Если он захочет, то может оставить после себя след.

Устойчивость к Соблазнам Природы (Heo), Resist Nature's Lure: начиная с 4-ого уровня, друид получает бонус +4 к спасброскам против заклинательных и сверхъестественных способностей фей. Этот бонус также применяется к заклинаниям и эффектам, которые используют или направлены на растения, типа *усыхания*, *опутывания*, *шипов* и *искривления древесины*.

Оборотничество (Све), Wild Shape: на 4-ом уровне друид получает способность превращаться в любое Маленькое или Среднее животное и назад раз в день. Его варианты новых форм охватывают всех существ с типом животного. Эта способность работает как заклинание *форма зверя I*, кроме указанных здесь моментов. Эффект длится 1 час на уровень друида, или пока он не захочет измениться назад. Изменение формы (в животное и обратно) является стандартным действием и не провоцирует атаки по возможности. Выбранная форма животного должна быть знакома друиду.

Друид теряет способность говорить, находясь в форме животного, поскольку он ограничивается звуками, доступными тому нетренированному животному, но он может нормально общаться с другими животными той же общей группы, что и его новая форма

(обычным звуком дикого попугая является клекот, так что изменение в эту форму не разрешает речь).

Друид может использовать эту способность дополнительный раз в день на 6-ом уровне и каждые два последующих уровня, до восьми раз на 18-ом уровне. На 20-ом уровне друид может использовать оборотничество по желанию. Пока друид растет в уровнях, эта способность позволяет ему принимать форму больших и меньших животных, элементалов и растений. Каждая форма расходует одно ежедневное использование этой способности, вне зависимости от принятой формы.

На 6-ом уровне может также использовать оборотничество для превращения в Большое или Миниатюрное животное, или в Маленького элементала. Принимая форму животного, оборотничество друида теперь действует как *форма зверя II*. Принимая форму элементала, оборотничество друида теперь действует как *элементальное тело I*.

На 8-ом уровне друид также может использовать оборотничество для превращения в Огромное или Крошечное животное, Среднего элементала, или Маленькое или Среднее растение. Принимая форму животного, оборотничество друида теперь действует как *форма зверя III*. Принимая форму элементала, оборотничество друида теперь действует как *элементальное тело II*. Принимая форму растения, оборотничество друида теперь действует как *форма растения I*.

На 10-ом уровне друид также может использовать оборотничество для превращения в Большого элементала или Большое растение. Принимая форму элементала, оборотничество друида теперь действует как *элементальное тело III*. Принимая форму растения, оборотничество друида теперь действует как *форма растения II*.

На 12-ом уровне друид также может использовать оборотничество для превращения в Огромного элементала или Огромное растение. Принимая форму элементала, оборотничество друида теперь действует как *элементальное тело IV*. Принимая форму растения, оборотничество друида теперь действует как *форма растения III*.

Иммунитет к Яду (Нео), Venom Immunity: на 9-ом уровне друид получает иммунитет ко всем ядам.

Тысяча Лиц (Све), A Thousand Faces: на 13-ом уровне друид получает способность по желанию менять свою внешность, словно используя заклинание *смены обличья*, но только в своей нормальной форме.

Вечное Тело (Нео), Timeless Body: после достижения 15-ого уровня друид больше не получает штрафов к очкам характеристик из-за старения, и его нельзя состарить магически. Однако любые штрафы, которые он мог уже получить, остаются. Бонусы все еще накапливаются, а друид все еще умирает от старости, когда приходит его время.

Бывшие Друиды

Друид, прекративший уважать природу, изменяет мировоззрение на запрещенное, или обучает Друидскому языку не-друидов, теряет все заклинания и друидские способности (включая и его животного-спутника, но не владение оружием, броней и щитами). Он не может продолжать получать уровни друида, пока не искупит вину (смотрите описание заклинания *отпущение грехов*).

ЖИВОТНЫЕ-СПУТНИКИ

Способности животных-спутников определяются уровнем друида и расовыми чертами его животного. Таблица 3-8 определяет большую часть базовой статистики животного-спутника. Они остаются животными типа животного в целях определения заклинаний, способных на них воздействовать.

Уровень Класса: это уровень друида у персонажа. Уровни класса друида складываются с уровнями любых других классов, дающих право на животное-спутника, в целях определения статистики спутника.

КХ: это общее значение восьмигранной (к8) Кости Хитов, имеющейся у животного-спутника, каждая из которых получает модификатор Выносливости, как обычно.

ББА: это базовый бонус к атаке животного-спутника. Базовый бонус к атаке у животного-спутника такой же, как и у друида, чей уровень равен КХ животного. Животные-спутники не получают дополнительных атак, использующих их естественное оружие за высокий базовый бонус к атаке.

Стой/Реак/Воля: это базовые бонусы к спасброскам животных-спутников. Животное-спутник имеет хорошие спасы на Стойкость и Реакцию.

Умения: это общий список рангов умений животного. Животные-спутники могут присваивать ранги умений любому умению, приведенному в Умениях Животного. Если животное-спутник увеличивает свой Интеллект до 10 и выше, то оно получает бонусные ранги умений, как обычно. Животные-спутники с Интеллектом 3 и выше могут приобретать ранги в любом умении. Животное-спутник не может иметь рангов умений больше, чем его Кость Хитов.

Навыки: это общее количество навыков, имеющихся у животного-спутника. Животные-спутники должны выбирать свои навыки из списка в Навыках Животных. Животные-спутники могут выбирать другие навыки, но они не могут использовать некоторые из них (типа Владения Воинским Оружием). Заметьте, что животные-спутники не могут выбирать навыки, требующие базовый бонус к атаке +1, пока они не получат свой второй навык на 3 Кости Хитов.

Бонус к Естественной Броне: число, указанное здесь, является улучшением существующего бонуса естественной брони животного-спутника.

Бонус Сил/Лов: добавьте этот модификатор к показателям Силы и Ловкости животного-спутника.

Бонусные Трюки: значение, указанное в этой графе, является общим количеством «бонусных» трюков, которые животное знает в дополнение к любым другим, каким друид может решить научить его (смотрите умение Обращение с Животными ради подробностей о том, как обучать животных трюкам). Эти бонусные трюки не требуют никакого тренировочного времени или проверок на Обращение с Животными, и они не входят в обычный лимит известных животному трюков. Друид выбирает эти бонусные трюки, и после их выбора их поменять уже нельзя.

Особое: здесь приведены разные способности, получаемые животными-спутниками по мере роста в силе. Каждый из этих бонусов описан ниже.

Связь (Heo), Link: друид может отдать команду своему животному-спутнику в качестве свободного действия, или заставить его выполнить новую команду в качестве действия движения, даже если у него нет рангов в умении Обращение с Животными. Друид получает бонус ситуации +2 ко всем проверкам на понимание животных и проверкам на Обращение с Животными, связанным с животным-спутником.

Общие Заклинания (Heo), Share Spells: друид может творить заклинания, в чьей строке цели написано «вы», на своего животного-спутника (в качестве заклинания с дальностью касания), а не только на себя. Друид может творить заклинания на своего животного-спутника, даже если заклинания обычно не воздействуют на существ с типом этого спутника (животное). Заклинания, сотворенные этим способом, должны исходить из класса, который предоставляет животного-спутника. Эта способность не позволяет животному разделять способности, не являющиеся заклинаниями, даже если они работают как заклинания.

Увертливость (Heo), Evasion: если животное-спутник подвергается нападению, которое обычно позволяет спас на Реакцию ради получения только половины повреждений, то в случае успешного спасброска оно вообще не получает повреждений.

Таблица 3–8: Базовая Статистика Животных-Спутников

Уров. класса	КХП	ББА	Стой к	Реф	Воля	Умения	Навыки	Бонус Природной Брони	Бонус Сил/ Лов	Бонус. Трюки	Особое
1й	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	Связь, общие заклинания
2й	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	—
3й	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	Увертливость
4й	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	Увеличение показателя характеристики
5й	5	+3	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	—
6й	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	Преданность
7й	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	—
8й	7	+5	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	—
9й	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	Увеличение показателя характеристики, множественная атака
10й	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	—
11й	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	—
12й	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	—
13й	11	+8	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	—
14й	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	Увеличение показателя характеристики
15й	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	Улучшенная увертливость
16й	13	+9	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	—
17й	14	+10	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	—
18й	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	—
19й	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	—
20й	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	Увеличение показателя характеристики

Увеличение Показателя Характеристики (Heo), Ability Score Increase: животное-спутник добавляет +1 к одному из показателей характеристики.

Преданность (Heo), Devotion: животное-спутник получает бонус боевого духа +4 к спасам на Волю против заклинаний и эффектов чар.

Множественная Атака: животное-спутник получает Множественную Атаку в качестве бонусного навыка, если оно имеет три и более естественных атаки и еще не имеет этого навыка. Если оно не обладает тремя и более необходимыми атаками, то вместо этого животное-спутник получает вторую атаку одним из своих естественных орудий, хотя и со штрафом -5.

Улучшенная Увертливость (Heo), Improved Evasion: если животное-спутник подвергается нападению, которое обычно позволяет спас на Реакцию ради получения только половины

повреждений, то в случае успешного спасброска оно вообще не получает повреждений, а в случае провала спасброска — только половину повреждений.

Умения Животных

Животные-спутники могут иметь ранги в любых из следующих умений: Акробатика* (Лов), Лазание* (Сил), Высвобождение (Лов), Полет* (Лов), Запугивание (Хар), Восприятие* (Муд), Незаметность* (Лов), Выживание (Муд) и Плавание* (Сил).

Все умения, помеченные (*), являются классовыми умениями для животных-спутников. Животные-спутники с Интеллектом 3 и выше могут вкладывать ранги в любое умение.

Навыки Животных

Животные-спутники могут выбирать следующие навыки: Акробат, Маневренность, Ношение Брони (легкая, средняя и тяжелая), Атлет, Бой Вслепую, Боевые Рефлексы, Крепкий Орешек, Уклонение, Крепкое Тело, Превосходная Стойкость, Улучшенный Натиск, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Естественная Броня (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*), Улучшенная Естественная Атака (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*), Улучшенное Сбивание, Устрашающий Вид, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Подвижность, Могучий Удар, Бегун, Концентрация на Умении, Атака на Ходу, Незаметный, Закаленность, Фехтование и Концентрация на Оружии. Животные-спутники с Интеллектом 3 и выше могут выбирать любой навык, который они способны использовать физически. Мастер может расширить этот список, включив в него навыки из других источников.

Подборка Животных

Все животные-спутники имеют разные начальные размеры, скорость, атаки, очки характеристик и особые качества. Все атаки животных проводятся с использованием полного базового бонуса к атаке существа, если не сказано иначе. Атаки животных добавляют модификатор Силы животного к броску повреждения, но если это не единственная атака, то в этом случае добавляется 1,5 его модификатора Силы. Некоторые из них имеют особые качества, типа нюха. Смотрите Приложение 1 ради большей информации об этих способностях. Пока вы получаете уровни, ваше животное-спутник растет вместе с вами, обычно на 4-ом и 7-ом уровнях, в дополнение к обычным бонусам, указанным в Таблице 3-8. Вместо того чтобы брать приведенное преимущество на 4-ом и 7-ом уровнях, вы можете решить повысить Ловкость и Выносливость спутника на 2.

Приведенные здесь животные-спутники не являются единственными доступными — дополнительные разновидности животных-спутников можно найти в *Бестиарии РИ Первопроходец*. Также некоторые особые атаки и качества, имеющиеся у животных, более подробно описаны там.

Обезьяна — Аре

Начальная Статистика: Размер Средний; Скорость 30 фт., Лазание 30 фт.; **ЗА** +1 естественная броня; **Атака** укус (1к4), 2 когтя (1к4); **Очки Характеристики** Сил 13, Лов 17, Вын 10, Инт 2, Муд 12, Хар 7; **Особые Качества** зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Большой; **ЗА** +2 естественная броня; **Атака** укус (1к6), 2 когтя (1к6); **Очки Характеристики** Сил +8, Лов -2, Вын +4.

Барсук (Росомаха) — Badger (Wolverine)

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость 30 фт., рытье 10 фт., лазание 10 фт.; **ЗА** +2 естественная броня; **Атака** укус (1к4), 2 когтя (1к3); **Очки Характеристики** Сил 10, Лов 17, Вын 15, Инт 2, Муд 12, Хар 10; **Особые Атаки** ярость (как у варвара по 6 раундов в день); **Особые Качества** зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Средний; Атака укус (1к6), 2 когтя (1к4); Очки Характеристики Сил +4, Лов -2, Вын +2.

Медведь — Bear

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость 40 фт.; ЗА +2 естественная броня; Атака укус (1к4), 2 когтя (1к3); Очки Характеристики Сил 15, Лов 15, Вын 13, Инт 2, Муд 12, Хар 6; Особые Качества зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Средний; Атака укус (1к6), 2 когтя (1к4); Очки Характеристики Сил +4, Лов -2, Вын +2.

Птица (Орел/Ястреб/Сова) — Bird (Eagle/Hawk/Owl)

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость 10 фт., полет 80 фт. (средняя); ЗА +1 естественная броня; Атака укус (1к4), 2 когтя (1к4); Очки Характеристики Сил 10, Лов 15, Вын 12, Инт 2, Муд 14, Хар 6; Особые Качества зрение при низком освещении.

Продвижение на 4-ом уровне: Очки Характеристики Сил +2, Вын +2.

Вепрь — Boar

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость 40 фт.; ЗА +6 естественная броня; Атака бодание (1к6); Очки Характеристики Сил 13, Лов 12, Вын 15, Инт 2, Муд 13, Хар 4; Особые Качества зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Средний; Атака бодание (1к8); Очки Характеристики Сил +4, Лов -2, Вын +2; Особые Атаки свирепость (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец* ради подробностей).

Верблюд — Camel

Начальная Статистика: Размер Большой; Скорость 50 фт.; ЗА +1 естественная броня; Атака укус (1к4) или плевков (дистанционная касательная атака, цель чахлая на 1к4 раундов, дальность 10 футов); Очки Характеристики Сил 18, Лов 16, Вын 14, Инт 2, Муд 11, Хар 4; Особые Качества зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Очки Характеристики Сил +2, Вын +2.

Кошка, Большая (Лев, Тигр) — Cat, Big (Lion, Tiger)

Начальная Статистика: Размер Средний; Скорость 40 фт.; ЗА +1 естественная броня; Атака укус (1к6), 2 когтя (1к4); Очки Характеристики Сил 13, Лов 17, Вын 13, Инт 2, Муд 15, Хар 10; Особые Атаки терзание (1к4); **Особые Качества** зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 7-ом уровне: Размер Большой; ЗА +2 естественная броня; Атака укус (1к8), 2 когтя (1к6); Очки Характеристики Сил +8, Лов -2, Вын +4; Особые Атаки захват, набрасывание, терзание (1к6) (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец* ради подробностей об этих атаках).

Кошка, Маленькая (Гепард, Леопард) — Cat, Small (Cheetah, Leopard)

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость 50 фт.; ЗА +1 естественная броня; Атака укус (1к4 плюс подсечка), 2 когтя (1к2); Очки Характеристики Сил 12, Лов 21, Вын 13, Инт 2, Муд 12, Хар 6; Особые Качества зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Средний; Атака укус (1к6 плюс подсечка), 2 когтя (1к3); Очки Характеристики Сил +4, Лов -2, Вын +2; Особые Качества спринт (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*).

Крокодил (Аллигатор) — Crocodile (Alligator)

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость 20 фт., плавание 30 фт.; ЗА +4 естественная броня; Атака укус (1к6); **Очки Характеристик** Сил 15, Лов 14, Вын 15, Инт 1, Муд 12, Хар 2; **Особые Качества** задержка дыхания (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*), зрение при низком освещении.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Средний; Атака укус (1к8) или удар хвостом (1к12); **Очки Характеристик** Сил +4, Лов -2, Вын +2; **Особые Атаки** смертельное мотание, захват, спринт (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*).

Динозавр (Дейноних, Велоцираптор) — Dinosaur (Deinonychus, Velociraptor)

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость 60 фт.; ЗА +1 естественная броня; Атака 2 когтя (1к6), укус (1к4); **Очки Характеристик** Сил 11, Лов 17, Вын 17, Инт 2, Муд 12, Хар 14; **Особые Качества** зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 7-ом уровне: Размер Средний; ЗА +2 естественная броня; Атака 2 когтя (1к8), укус (1к6), 2 когтя (1к4); **Очки Характеристик** Сил +4, Лов -2, Вын +2; **Особые Качества** набрасывание (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*).

Собака — Dog

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость 40 фт.; ЗА +2 естественная броня; Атака укус (1к4); **Очки Характеристик** Сил 13, Лов 17, Вын 15, Инт 2, Муд 12, Хар 6; **Особые Качества** зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Средний; Атака укус (1к6); **Очки Характеристик** Сил +4, Лов -2, Вын +2.

Лошадь — Horse

Начальная Статистика: Размер Большой; Скорость 50 фт.; ЗА +4 естественная броня; Атака укус (1к4), 2 копыта* (1к6); **Очки Характеристик** Сил 16, Лов 13, Вын 15, Инт 2, Муд 12, Оба 6; **Особые Качества** зрение при низком освещении, нюх. *Это второстепенная естественная атака, смотрите Главу 8 ради большей информации о работе второстепенных атак.

Продвижение на 4-ом уровне: **Очки Характеристик** Сил +2, Вын +2; **Особые Качества** обученный бою (смотрите умение *Обращения с Животными* 1.4).

Пони — Pony

Начальная Статистика: Размер Средний; Скорость 40 фт.; ЗА +2 естественная броня; Атака 2 копыта (1к3); **Очки Характеристик** Сил 13, Лов 13, Вын 12, Инт 2, Муд 11, Хар 4; **Особые Качества** зрение при низком освещении, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: **Очки Характеристик** Сил +2, Вын +2; **Особые Качества** обученный бою (смотрите умение *Обращения с Животными* 1.4).

Акула — Shark

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость плавание 60 фт.; ЗА +4 естественная броня; Атака укус (1к4); **Очки Характеристик** Сил 13, Лов 15, Вын 15, Инт 1, Муд 12, Хар 2; **Особые Качества** зрение при низком освещении 1.4, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Средний; Атака укус (1к6); **Очки Характеристик** Сил +4, Лов -2, Вын +2; **Особые Качества** чувствительность слепого.

Змея, Удав — Snake, Constrictor

Начальная Статистика: Размер Средний; Скорость 20 фт., лазание 20 фт., плавание 20 фт.; ЗА +2 естественная броня; Атака укус (1к3); **Очки Характеристик** Сил 15, Лов 17, Вын 13, Инт 1, Муд 12, Хар 2; **Особые Атаки** захват; **Особые Качества** зрение при низком освещении 1.4, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Большой; ЗА +1 естественная броня; Атака укус (1к4); **Очки Характеристик** Сил +8, Лов -2, Вын +4; **Особые Атаки** сдавливание 1к4 (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*).

Змея, Гадюка — Snake, Viper

Начальная Статистика: Размер Маленький; Скорость 20 фт., лазание 20 фт., плавание 20 фт.; ЗА +2 естественная броня; Атака укус (1к3 плюс яд); **Очки Характеристик** Сил 8, Лов 17, Вын 11, Инт 1, Муд 12, Хар 2; **Особые Атаки** яд (частота 1 раунд (6), эффект повреждение 1 Вын, лечение 1 спас, СЛ основана на Вын); **Особые Качества** зрение при низком освещении 1.4, нюх.

Продвижение на 4-ом уровне: Размер Средний; Атака укус (1к4 плюс яд); **Очки Характеристик** Сил +4, Лов -2, Вын +2.

Волк — Wolf

Начальная Статистика: Размер Средний; Скорость 50 фт.; ЗА +2 естественная броня; Атака укус (1к6 плюс подсечка); **Очки Характеристик** Сил 13, Лов 15, Вын 15, Инт 2, Муд 12, Хар 6; **Особые Качества** зрение при низком освещении 1.4, нюх.

Продвижение на 7-ом уровне: Размер Большой; ЗА +2 естественная броня; Атака укус (1к8 плюс подсечка); **Очки Характеристик** Сил +8, Лов -2, Вын +4.

БОЕЦ (FIGHTER)

Некоторые берутся за оружие ради славы, богатства или мести. Другие сражаются ради уважения, защиты других или потому что они не умеют ничего другого. Тем не менее, некоторые изучают путь оружия ради закалки своего тела в битве и демонстрации своей выдержки в горниле войны. Хозяева полей битв, бойцы являются отчаянными людьми, обученными обращению со множеством орудий или всего с одним, совершенствуя броню, изучая боевые техники экзотических мастеров, и обучаясь искусству боя, чтобы превратить себя в живое оружие. Гораздо больше обычных головорезов, эти умелые воины демонстрируют истинную смертоносность своего оружия, превращая куски металла в инструменты, способные усмирять королевства, убивать монстров и воодушевлять сердца целых армий. Солдаты, рыцари, охотники и мастера войны, бойцы являются бесподобными чемпионами, и горе тем, кто посмеет встать против них.

Роль: бойцы являются хозяевами битвы — они побеждают своих врагов, контролируют ход



битвы и при этом выживают сами. Хотя их оружие и методы предоставляют им широкое разнообразие тактики, немногие могут сравниться с бойцами в сущем мастерстве боя.

Мировоззрение: любое.

Кость Хитов: к10.

Классовые Умения

Классовыми умениями бойца являются Лазание (Сил), Ремесло (Инт), Обращение с Животными (Хар), Запугивание (Хар), Знание (подземелья) (Инт), Знание (инженерное дело) (Инт), Профессия (Муд), Верховая Езда (Лов), Выживание (Муд) и Плавание (Сил).

Ранги Умений на Уровень: 2 + модификатор Инт.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями бойца.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, **Weapon and Armor Proficiency:** боец умело обращается со всем простым и воинским оружием, со всей броней (тяжелой, легкой и средней) и щитами (включая ростовые щиты).

Бонусные Навыки: на 1-ом уровне, и на каждом последующем четном уровне, боец получает бонусный навык в дополнение к тем, которые он получает по мере своего продвижения (что означает, что боец получает навык на каждом уровне). Эти бонусные навыки должны выбираться из тех, которые указаны как боевые навыки, иногда также называемые «бойцовскими бонусными навыками».

Достигнув 4-ого уровня, и каждые четыре уровня спустя (8-ой, 12-ый и так далее), боец может решить изучить новый бонусный навык вместо бонусного навыка, который он уже знает. Фактически, боец теряет старый бонусный навык в обмен на новый. Старый навык не может быть тем навыком, который был необходим для другого навыка, престижного класса или способности. Боец может изменить только один навык на одном отдельном уровне и обмен должен происходить в момент получения бонусного навыка за уровень.

Мужество (Нео), Bravery: начиная со 2-ого уровня, боец получает бонус +1 к спасам на Волю против страха. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые четыре уровня выше 2-ого.

Знатоки по Доспехам (Нео), Armor Training: начиная с 3-его уровня, боец учится быть более маневренным во время ношения брони. Когда он носит доспех, он уменьшает штраф за броню на 1 (до минимума 0) и увеличивает максимум бонуса Ловкости, дозволенного его броней, на 1. Каждые последующие четыре уровня (7-ой, 11-ый и 15-ый) этот бонус увеличивается на +1, до максимального уменьшения -4 к штрафу за броню и увеличения +4 к максимальному дозволенному бонусу Ловкости. Кроме того, боец также может перемещаться со своей обычной скоростью во время ношения средней брони. На 7-ом уровне боец может перемещаться со своей обычной скоростью во время ношения тяжелой брони.

Знатоки по Оружию (Нео), Weapon Training: начиная с 5-ого уровня, боец может выбрать одну группу оружия, как отмечено ниже. Всякий раз, когда он атакует оружием из этой группы, он получает бонус +1 к броскам атаки и повреждения.

Каждые четыре последующих уровня (9-ый, 13-ый и 17-ый) боец становится мастером в другой группе оружия. Он получает бонус +1 к броскам атаки и повреждения во время использования оружия из этой группы. Кроме того, бонусы, предоставляемые предыдущими группами, тоже возрастают на +1. Например, когда боец достигает 9-ого уровня, он получает бонус +1 к броскам атаки и повреждения с одной группой, и бонус +2 к броскам атаки и повреждения с группой оружия, выбранной на 5-ом уровне. Бонусы за повторный выбор группы не складываются. Выберите самый большой предоставляемый оружию бонус, если оно находится в двух и более группах. Боец также добавляет этот бонус ко всякой проверке на боевой маневр с оружием из этой группы. Этот бонус также применяется к защите от Боевого Маневра во время защиты от попыток обезоруживания или уничтожения аммуниции, сделанных против оружия из этой группы.

Таблица 3–9: Боец

Уровень	ББА	Стойк	Реф	Воля	Особое
1й	+1	+2	+0	+0	Бонусный навык
2й	+2	+3	+0	+0	Бонусный навык, мужество +1
3й	+3	+3	+1	+1	Знаток по доспехам 1
4й	+4	+4	+1	+1	Бонусный навык
5й	+5	+4	+1	+1	Знаток по оружию 1
6й	+6/+1	+5	+2	+2	Бонусный навык, мужество +2
7й	+7/+2	+5	+2	+2	Знаток по доспехам 2
8й	+8/+3	+6	+2	+2	Бонусный навык
9й	+9/+4	+6	+3	+3	Знаток по оружию 2
10й	+10/+5	+7	+3	+3	Бонусный навык, мужество +3
11й	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Знаток по доспехам 3
12й	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Бонусный навык
13й	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Знаток по оружию 3
14й	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Бонусный навык, мужество +4
15й	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Знаток по доспехам 4
16й	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Бонусный навык
17й	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Знаток по оружию 4
18й	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Бонусный навык, мужество +5
19й	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Мастер по доспехам
20й	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Бонусный навык, мастер по оружию

Оружейные группы определены следующим образом (Мастер может добавлять в эти группы другое оружие, или создавать полностью новые группы):

Топоры: боевой топор, дварфский боевой топор, двуручный топор, топорик, тяжелый клевец, легкий клевец, орчий двусторонний топор и метательный топор.

Клинки, Тяжелые: полуторный меч, эльфийский кривой клинок, фальшион, двуручный меч, длинный меч, скимитар, коса и двусторонний меч.

Клинки, Легкие: кинжал, кама, кукри, рапира, серп, нож-звезда и короткий меч.

Луки: составной длинный лук, составной короткий лук, длинный лук и короткий лук.

Ближний Бой: латная рукавица, тяжелый щит, легкий щит, тычковый кинжал, гирька, шипованный доспех, шипованная латная рукавица, шипованный щит и безоружный удар.

Арбалеты: самострел, тяжелый арбалет, легкий арбалет, тяжелый магазинный арбалет и легкий магазинный арбалет.

Двустороннее: двойной кистень, дварфский ургрош, гномий молот, орчий двусторонний топор, боевой посох и двусторонний меч.

Цепи: двойной кистень, кистень, тяжелый кистень, морнингстар, нунчаку, шипованная цепь и плетель.

Молоты: дубина, двуручная дубина, тяжелая булава, легкий молот, легкая булава и боевой молот.

Монашеское: кама, нунчаку, боевой посох, сай, сюрикен, сиангам и безоружный удар.

Естественное: безоружный удар и все естественное оружие, типа укуса, когтей, бодания, хвоста и крыльев.

Древковое: глефа, гвизарма, алебарда и рансор.

Копья: дротик, кавалерийское копье, длинное копье, короткое копье, копье и трезубец.

Метательное: духовая трубка, болас, дубина, кинжал, метательный дротик, полуросликов посох-праща, дротик, легкий молот, сеть, короткое копье, сюрикен, праща, копье, нож-звезда, метательный топор и трезубец.

Мастер по Доспехам (Нео), Armor Mastery: на 19-ом уровне боец получает ПУ 5/— всякий раз, когда он носит броню или использует щит.

Мастер по Оружию (Нео), Weapon Mastery: на 20-ом уровне боец выбирает одно оружие, типа длинного меча, двуручного топора или длинного лука. Любые атаки, проведенные этим оружием, автоматически подтверждают все угрозы критического удара, а их множитель повреждения увеличивается на 1 (например, x2 становится x3). Кроме того, его нельзя обезоружить во время владения оружием этого типа.

МОНАХ (MONK)

Для настоящего мастера умения в боевых искусствах превосходят рамки поля боя — это образ жизни, учение, состояние разума. Эти мастера-воины ищут методы сражений без мечей и щитов, находя оружие в своих телах, способных калечить и убивать как всякий клинок. Эти монахи (названные так из-за того, что они придерживаются древних философий и строгих боевых дисциплин) превращают свои тела в инструменты войны, начиная с обученных аскетов и заканчивая драчунами самоучками. Монахи идут по пути дисциплины, и те, кто сможет вынести этот путь, обнаруживают в себе не то, чем они являются, а то, чем они могут стать.

Роль: монахи превосходны в преодолении даже самых пугающих опасностей, нанося удары по самым неожиданным местам и получая преимущество от слабостей врага. Быстроногие и умелые в битве, монахи могут с легкостью перемещаться по полю боя, помогая нуждающимся в помощи союзникам.

Мировоззрение: любое законное.

Кость Хитов: к8.

Классовые Умения

Классовыми умениями монаха являются Акробатика (Лов), Лазание (Сил), Ремесло (Инт), Высвобождение (Лов), Запугивание (Хар), Знание (история) (Инт), Знание (религия) (Инт), Восприятие (Муд), Выступления (Хар), Профессия (Муд), Верховая Езда (Лов), Проницательность (Муд), Незаметность (Лов) и Плавание (Сил).

Ранги Умений на Уровень: 4 + модификатор Инт.



ART BY YAMA ORCE /YAMAO.DEVIANTART.COM/

Таблица 3-10: Монах

Уро вень	ББА	Стойк	Реф	Воля	Особое	Шквал Ударов	Безоружн. Урон*	Бонус к ЗА	Быстрое Переме щение
1й	+0	+2	+2	+2	Бонусный навык, шквал ударов, оглушающий кулак, безоружный удар	−1/−1	1d6	+0	+0 фт.
2й	+1	+3	+3	+3	Бонусный навык, увертливость	+0/+0	1d6	+0	+0 фт.
3й	+2	+3	+3	+3	Быстрое перемещение, развитая маневренность, спокойный разум	+1/+1	1d6	+0	+10 фт.
4й	+3	+4	+4	+4	Резерв <i>Kи</i> (магия), замедленное падение 20 фт.	+2/+2	1d8	+1	+10 фт.
5й	+3	+4	+4	+4	Высокий прыжок, чистота тела	+3/+3	1d8	+1	+10 фт.
6й	+4	+5	+5	+5	Бонусный навык, замедленное падение 30 фт.	+4/+4/−1	1d8	+1	+20 фт.
7й	+5	+5	+5	+5	Резерв <i>Kи</i> (холод. Железо/серебро), целостность тела	+5/+5/+0	1d8	+1	+20 фт.
8й	+6/+1	+6	+6	+6	замедленное падение 40 фт.	+6/+6/+1/+1	1d10	+2	+20 фт.
9й	+6/+1	+6	+6	+6	Улучшенная увертливость	+7/+7/+2/+2	1d10	+2	+30 фт.
10й	+7/+2	+7	+7	+7	Бонусный навык, Резерв <i>Kи</i> (законное), замедленное падение 50 фт.	+8/+8/+3/+3	1d10	+2	+30 фт.
11й	+8/+3	+7	+7	+7	Алмазное тело	+9/+9/+4/+4/−1	1d10	+2	+30 фт.
12й	+9/+4	+8	+8	+8	Широкий шаг, замедленное падение 60 фт.	+10/+10/+5/+5/+0	2d6	+3	+40 фт.
13й	+9/+4	+8	+8	+8	Алмазная душа	+11/+11/+6/+6/+1	2d6	+3	+40 фт.
14й	+10/+5	+9	+9	+9	Бонусный навык, замедленное падение 70 фт.	+12/+12/+7/+7/+2	2d6	+3	+40 фт.
15й	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Дрожащая ладонь	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2d6	+3	+50 фт.
16й	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Резерв <i>Kи</i> (адамантин), замедленное падение 80 фт.	+14/+14/+9/+9/+4/+4/−1	2d8	+4	+50 фт.
17й	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Вечное тело, язык Солнца и Луны	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d8	+4	+50 фт.
18й	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Бонусный навык, замедленное падение 90 фт.	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d8	+4	+60 фт.
19й	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Пустое тело	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d8	+4	+60 фт.
20й	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Совершенство, замедленное падение с любой высоты	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d10	5	+60 фт.

*Это значение для Средних монахов. Смотрите ниже для повреждения Маленьких или Больших монахов.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями монаха.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: монахи умело обращаются с дубиной, арбалетом (легким и тяжелым), кинжалом, топориком, дротиком, камой, нунчаку, боевым посохом, саем, коротким копьем, коротким мечом, сюрикеном, сиангамом, пращей и копьем. Монахи не умеют носить никакую броню или щиты. Нося броню, используя щит или перенося средний или тяжелый груз, монах теряет свой бонус к ЗА, а так же свои способности быстрого перемещения и шквала ударов.

Бонус к ЗА (Нео): будучи не одетым в броню и не перегруженным, монах добавляет свой бонус Мудрости (если такой есть) к своей ЗА и ЗБМ. Кроме того, монах получает бонус +1 к ЗА и ЗБМ на 4-ом уровне. Этот бонус увеличивается на 1 каждые четыре последующих уровня, до максимума +5 на 20-ом уровне.

Этот бонус к ЗА применяется даже против касательных атак или когда монах застигнут врасплох. Он теряет этот бонус, только когда обездвижен или беспомощен, когда носит любую броню, щит, или когда переносит средний или тяжелый груз.

Шквал Ударов (Нео), Flurry of Blows: начиная с 1-ого уровня, монах может провести шквал ударов в качестве действия полной атаки. **Сделав это, он** может провести одну дополнительную атаку, получив штраф -2 ко всем своим броскам атаки, словно использует навык Боя Двумя Руками. Эти атаки могут быть любой комбинацией безоружных ударов и атак специальным монашеским оружием (ему не нужно использовать два оружия **для применения этой способности**)1.4. При этих случаях атаки **базовый бонус к атаке монаха из его уровней класса монаха**1.4 равен его уровню. При остальных случаях, типа приобретения навыка или престижного класса, монах использует свой обычный базовый бонус к атаке.

На 8-ом уровне монах может провести две дополнительные атаки во время использования шквала ударов, словно используя Улучшенный Бой Двумя Руками (даже если монах не удовлетворяет требованиям навыка).

На 15-ом уровне монах может провести три дополнительные атаки во время использования шквала ударов, словно используя Превосходный Бой Двумя Руками (даже если монах не удовлетворяет требованиям навыка).

Монах применяет весь свой бонус Силы к броскам повреждения при всех успешных атаках, проведенных с помощью шквала ударов, вне зависимости от того, были ли они проведены голыми руками или с оружием в обеих руках. Монах может заменять боевыми маневрами обезоруживания, уничтожения амуниции и подсечки безоружные удары в качестве части шквала ударов. Монах не может использовать никакое оружие, кроме безоружного удара или специального монашеского оружия, во время шквала ударов.

Монах с естественным оружием не может использовать это оружие в качестве части шквала ударов, и не может дополнять шквал ударов этими естественными атаками.

Безоружный Удар, Unarmed Strike: на 1-ом уровне монах получает Улучшенный Безоружный Бой в качестве бонусного навыка. Монах может атаковать кулаками, локтями, коленями и ногами. Это означает, что монах может наносить безоружные удары с занятыми руками. Для монаха не существует такой вещи, как неосновная атака во время безоружного удара.

Таким образом, монах может применять весь свой бонус Силы к броскам повреждения для всех своих безоружных ударов. Обычно безоружные удары монаха наносят смертельное повреждение, но он может решить наносить не-смертельное повреждение, не получая никаких штрафов к своим броскам атаки.

У него есть тот же выбор между смертельным и не-смертельным повреждением во время захвата. Безоружный удар монаха считается одновременно рукотворным оружием и естественным оружием для заклинаний и эффектов, которые увеличивают или улучшают рукотворное или естественное оружие.

Монах также наносит больше повреждений своими безоружными ударами, чем обычный человек, как показано в Таблице 3-10. Значение безоружного повреждения, приведенное в

Таблице 3-10, принадлежит Средним монахам. Маленький монах наносит меньше повреждений своими безоружными ударами, а Большой монах наносит повреждений больше; смотрите Безоружное Повреждение Маленького или Большого Монаха в таблице ниже.

Безоружное Повреждение Маленького или Большого Монаха

Уровень	Урон (Маленький Монах)	Урон (Большой монах)
1й–3й	1к4	1к8
4й–7й	1к6	2к6
8й–11й	1к8	2к8
12й–15й	1к10	3к6
16й–19й	2к6	3к8
20й	2к8	4к8

Бонусный Навык: на 1-ом уровне, и каждые последующие 4 уровня, монах может выбрать бонусный навык. Эти навыки берутся из следующего списка: Неожданная Импровизация, Боевые Рефлексы, Отражение Стрел, Уклонение, Улучшенный Захват, Стилль Скорпиона и Метатель. На 6-ом уровне к списку добавляются следующие навыки: Кулак Горгоны, Улучшенный Напор, Улучшенное Обезоруживание, Улучшенный Финт, Улучшенная Подсечка и Подвижность. На 10-ом уровне к списку добавляются следующие навыки: Улучшенный Критический Удар, Гнев Медузы, Ловля Стрел и Атака на Ходу. Монаху не нужно соблюдать никаких требований, обычно необходимых для выбора этих навыков.

Оглушающий Кулак (Heo), Stunning Fist: на 1-ом уровне монах получает Оглушающий Кулак в качестве бонусного навыка, даже если он не удовлетворяет требованиям. На 4-ом уровне, и каждые следующие 4 уровня, монах получает способность применять новое состояние к цели своего Оглушающего Кулака.

Это состояние заменяет оглушение цели на 1 раунд, а успешный спасбросок все еще отменяет эффект. На 4-ом уровне он может решить сделать цель утомленной. На 8-ом уровне он может сделать цель чахлой на 1 минуту. На 12-ом уровне он может сделать цель обессиленной на 1к6+1 раундов. На 16-ом уровне он может навсегда ослепить или сделать цель глухой. На 20-ом уровне он может парализовать цель на 1к6+1 раундов. Монах должен выбрать используемое состояние еще до броска атаки. Эти эффекты не складываются между собой (чахлое существо не будет испытывать тошноту, если его ударить Оглушающим Кулаком еще раз), но дополнительный удар продляет продолжительность.

Увертливость (Heo), Evasion: на 2-ом уровне и выше монах может избегать повреждений от многих атак с зоной поражения. Если монах делает успешный спасбросок на Реакцию против атаки, которая обычно причиняет половину повреждения при успешном спасе, то он вообще не получает повреждений. Увертливость доступна монаху лишь при ношении легкой брони или вообще без брони. Беспомощный монах не получает пользы от увертливости.

Быстрое Перемещение (Heo), Fast Movement: на 3-ем уровне монах получает бонус улучшения к своей наземной скорости, как показано в Таблице 3-10. Монах в броне или со средним или тяжелым грузом теряет эту дополнительную скорость.

Развитая Маневренность (Heo), Maneuver Training: на 3-ем уровне монах использует свой уровень монаха вместо своего базового бонуса к атаке во время вычисления своего Бонуса к Боевому Маневру. Базовые бонусы к атаке, предоставляемые другими классами, не затрагиваются и добавляются как обычно.

Спокойный Разум (Heo), Still Mind: монах 3-его уровня и выше получает бонус +2 к спасброскам против заклинаний и эффектов чар.

Резерв Ки (Све), Ki Pool: на 4-ом уровне монах получает резерв очков *ки*, сверхъестественной энергии, которую он может тратить на выполнение удивительных действий. Количество очков в резерве *ки* равняется $\frac{1}{2}$ от его уровня монаха + его модификатор Мудрости. Пока он имеет хотя бы 1 очко в своем резерве *ки*, он может наносить удар *ки*. На 4-ом уровне удар *ки* позволяет его безоружным атакам считаться магическим оружием в целях преодоления поглощения урона. Удар *ки* совершенствуется вместе с ростом монаха в уровнях. **На 7-ом уровне его его безоружные атаки также считаются холодным железным и серебряным оружием в целях преодоления поглощения урона.** На 10-ом уровне его безоружные удары также считаются порядочным оружием в целях преодоления поглощения урона. На 16-ом уровне его безоружные атаки считаются адамантиновым оружием в целях преодоления поглощения урона и обхода прочности. Потратив 1 очко из своего резерва *ки*, монах может провести одну дополнительную атаку с самым высоким бонусом к атаке во время проведения шквала ударов. Кроме того, он может потратить 1 очко, чтобы повысить свою скорость на 20 футов на 1 раунд. Наконец, монах может потратить 1 очко из своего резерва *ки*, чтобы дать себе бонус уклонения +4 к ЗА на 1 раунд. Каждая из этих сил активируется быстрым действием. Монах получает дополнительные силы, требующие очков из его резерва *ки*, по мере роста в уровнях.

Резерв *ки* восполняется каждое утро после 8 часов отдыха или медитации; эти часы не обязательно должны быть последовательными.

Замедленное Падение (Heo), Slow Fall: на 4-ом уровне и выше монах на расстоянии вытянутой руки от стены может использовать ее для замедления своего спуска. Впервые получив эту способность, он получает повреждения, словно упав с высоты на 20 футов меньше, чем на самом деле. Способность монаха замедлять свое падение (то есть уменьшить фактическое расстояние падения, находясь рядом со стеной) улучшается по мере роста в уровнях монаха, пока на 20-ом уровне он не сможет использовать ближайшую стену для замедления спуска и падения с любого расстояния без вреда для себя.

Высокий Прыжок (Heo), High Jump: на 5-ом уровне монах добавляет свой уровень ко всем проверкам на Акробатику, сделанным для прыжка, включая вертикальные и горизонтальные прыжки. Кроме того, считается, что он всегда делает разбег при проверках на прыжки, использующих Акробатику. Потратив 1 очко из своего резерва *ки*, монах получает бонус +20 к проверкам на Акробатику, сделанным для прыжков, на 1 раунд.

Чистое Тело (Heo), Purity of Body: на 5-ом уровне монах получает иммунитет ко всем болезням, включая сверхъестественные и магические болезни.

Целостность Тела (Све), Wholeness of Body: на 7-ом уровне и выше монах может исцелять собственные раны в качестве стандартного действия. Он может исцелить то количество очков повреждений, которое равно его уровню монаха, воспользовавшись 2 очками из своего резерва *ки*.

Улучшенная Увертливость (Heo), Improved Evasion: на 9-ом уровне способность увертливости монаха улучшается. Он все еще не получает повреждений при успешном спасброске на Реакцию против атак, но при этом еще получает лишь половину повреждений при проваленном спасе. Беспомощный монах не получает пользы от улучшенной увертливости.

Алмазное Тело (Све), Diamond Body: на 11-ом уровне монах получает иммунитет к ядам всех видов.

Широкий Шаг (Све), Abundant Step: на 12-ом уровне и выше монах может магически проскользнуть между пространствами, словно воспользовавшись заклинанием *пространственной двери*. Использование этой способности является действием движения, тратящее 2 очка из резерва *ки*. Его уровень заклинания для этого эффекта равен его уровню монаха. Он не может брать других существ с собой во время использования этой способности.

Алмазная Душа (Heo), Diamond Soul: на 13-ом уровне монах получает сопротивляемость заклинаниям, равную его текущему уровню монаха + 10. Чтобы воздействовать на монаха заклинанием, заклинатель должен при проверке на уровень заклинателя добиться результата ($1k20$ + уровень заклинателя), равного или превосходящего сопротивляемость заклинаниям монаха.

Дрожащая Ладонь (Cве), Quivering Palm: начиная с 15-ого уровня, монах может вызвать вибрации в теле другого существа, которые могут оказаться смертельными, если того пожелает монах. Он может использовать эту атаку дрожащей ладонью раз в день, и он должен объявить о своем намерении до броска атаки. Существа, имеющие иммунитет к критическим ударам, не подвергаются этому воздействию. В остальном если монах наносит успешный удар и цель получает повреждения от него, то атака дрожащей ладонью считается успешной. После этого монах может попытаться убить жертву в любое время, но попытка должна быть произведена в интервале дней, равном его уровню монаха. Чтобы сделать эту попытку, монах просто желает цели смерти (свободное действие), и если цель не делает успешный спасбросок на Стойкость (СЛ $10 + \frac{1}{2}$ уровней монаха + модификатор Муд монаха), то она умирает. Если спасбросок успешен, то цель больше не находится под угрозой конкретно этой атаки дрожащей ладонью, но на него можно воздействовать другой позже. Монах не может контролировать больше 1 дрожащей ладони в одно время. Если монах использует дрожащую ладонь, когда еще действует первая, то предыдущий эффект отменяется.

Вечное Тело (Heo), Timeless Body: на 17-ом уровне монах больше не получает штрафов к своим очкам характеристик из-за старения, и его нельзя магически состарить. Однако любые подобные штрафы, которые уже были получены, остаются. Бонусы старения все еще накапливаются, и монах все еще умирает от старости, когда его время исходит.

Язык Солнца и Луны (Heo), Tongue of the Sun and Moon: монах 17-ого уровня и выше может разговаривать с любым живым существом.

Пустое Тело (Cве), Empty Body: на 19-ом уровне монах получает способность принимать эфирную форму на 1 минуту, словно воспользовавшись заклинанием *эфирности*. Использование этой способности является действием движения, требующим 3 очков из резерва ки. Эта способность действует только на монаха и не может использоваться на других существах.

Совершенство, Perfect Self: на 20-ом уровне монах становится магическим существом. С этого момента он считается скорее пришельцем, чем гуманоидом (или тем типом существа, которым он был) для заклинаний и магических эффектов. Кроме того, монах получает поглощение урона $10/\text{хаотичное}$, что позволяет ему игнорировать первые 10 очков повреждений от любой атаки, проведенной не-хаотическим оружием, или любой естественной атаки, проведенной существом, не обладающим схожим поглощением урона. В отличие от других пришельцев, монаха все еще можно вернуть из мертвых, словно он представитель своего предыдущего типа существ.

Бывшие Монахи

Монах, который стал не-порядочным, не может получать новые уровни как монах, но сохраняет все свои монашеские способности.

ПАЛАДИН (PALADIN)

Будучи избранными, немногие достойные блещут божественной силой. Называемые паладинами, эти благородные души посвящают свои мечи и жизни борьбе со злом. Рыцари, крестоносцы и вершители закона, паладины стремятся не только распространять божественное правосудие, но и воплощать в себе учения добродетельных божеств, которым они служат. В погоне за своими возвышенными целями они придерживаются жестких правил морали и дисциплины. В награду за свою праведность эти святые чемпионы благословляются дарами, помогающими им в их поисках: силой изгонять зло, исцелять невинных и вдохновлять верных. Хотя их убеждения и могут привести к конфликту с их собственными душами, паладины выдерживают бесконечные испытания веры и темные соблазны, рискуя своими жизнями в борьбе за правое дело и светлое будущее.

Роль: паладины служат как маяки для своих союзников в хаосе битвы. Хотя они и являются неумолимыми врагами зла, они также могут принять помощь добрых душ во время своего крестового похода. Их магия и боевые навыки делают их идеальными для защиты товарищей и придания сил павшим духом, чтобы они могли продолжать борьбу.

Мировоззрение: законно-доброе.

Кость Хитов: к10.



Классовые Умения

Классовыми умениями паладина являются Ремесло (Инт), Дипломатия (Хар), Обращение с Животными (Хар), Лечение (Муд), Знание (дворянство) (Инт), Знание (религия) (Инт), Профессия (Муд), Верховая Езда (Лов), Проницательность (Муд) и Магическое Ремесло (Инт).

Ранги Умений на Уровень: 2 + модификатор Инт. Классовые Особенности

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями паладина.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: паладины умело обращаются со всем простым и воинским оружием, со всей броней (тяжелой, легкой и средней) и щитами (исключая ростовые щиты).

Аура Доброты (Нео), Aura of Good: сила ауры доброты паладина (смотрите заклинание *обнаружения добра*) равна его уровню паладина.

Обнаружение Зла (Зак), Detect Evil: по желанию паладин может использовать *обнаружение зла*, как заклинание. Паладин может в качестве действия движения сосредоточиться на одном предмете или личности в пределах 60 футов и узнать, являются ли она злой, определив силу ее ауры, словно изучая ее 3 раунда. Концентрируясь на одном предмете или личности, паладин не видит зла в других предметах или личностях, находящихся в зоне действия.

Сокрушение Зла (Све), Smite Evil: раз в день паладин может призвать себе в помощь силу добра в своей борьбе со злом. В качестве быстрого действия паладин выбирает одну цель для сокрушения в пределах видимости. Если цель злая, то паладин добавляет свой

Таблица 3–11: Паладин

Уров ень	ББА	Стойк	Реф	Воля	Особое	Заклинания в День			
						1й	2й	3й	4й
1й	+1	+2	+0	+2	Аура доброты, обнаружение зла, сокрушение зла 1/день	—	—	—	—
2й	+2	+3	+0	+3	Божественная милость, наложение рук	—	—	—	—
3й	+3	+3	+1	+3	Аура отваги, божественное здоровье, милосердие	—	—	—	—
4й	+4	+4	+1	+4	Проведение Позитивной Энергии сокрушение зла 2/день	0	—	—	—
5й	+5	+4	+1	+4	Божественная Связь	1	—	—	—
6й	+6/+1	+5	+2	+5	Милосердие	1	—	—	—
7й	+7/+2	+5	+2	+5	Сокрушение зла 3/день	1	0	—	—
8й	+8/+3	+6	+2	+6	Аура Решительности	1	1	—	—
9й	+9/+4	+6	+3	+6	Милосердие	2	1	—	—
10й	+10/+5	+7	+3	+7	Сокрушение зла 4/день	2	1	0	—
11й	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Аура Справедливости	2	1	1	—
12й	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Милосердие	2	2	1	—
13й	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Сокрушение зла 5/день	3	2	1	0
14й	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Аура Веры	3	2	1	1
15й	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Милосердие	3	2	2	1
16й	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Сокрушение зла 6/день	3	3	2	1
17й	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Аура Праведности	4	3	2	1
18й	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Милосердие	4	3	2	2
19й	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Сокрушение зла 7/день	4	3	3	2
20й	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Святой Чемпион	4	4	3	3

бонус Харизмы (если есть) к своим броскам атаки и добавляет свой уровень паладина ко всем броскам повреждения, сделанным против цели своего сокрушения. Если целью сокрушения зла является пришелец со злым подтипом, злой дракон или неупокоенное существо, то бонус к повреждению при первой успешной атаке возрастает на 2 очка повреждения за **каждый уровень паладина** 1.4. Вне зависимости от цели, сокрушающие зло атаки автоматически преодолевают любое ПУ, которое может быть у существа.

Кроме того, во время сокрушения зла паладин получает бонус отклонения, равный его модификатору Харизмы (если есть), к своей ЗА против атак, проводимых целью сокрушения. Если целями паладина являются не-злые существа, то сокрушение тратится впустую.

Эффект сокрушения зла остается, пока цель сокрушения не умрет или до следующего раза, когда паладин отдохнет и восстановит доступ к этой способности. На 4-ом уровне, и каждые три последующих, паладин может сокрушать зло один дополнительный раз в день, как указано в Таблице 3-11, до максимума из семи раз в день на 19-ом уровне.

Божественная Милость (Све), Divine Grace: на 2-ом уровне паладин получает бонусы, равные его бонусу Харизмы (если есть) ко всем спасброскам.

Наложение Рук (Све), Lay On Hands: начиная со 2-ого уровня, паладин может лечить раны (свои или чужие) своим прикосновением. Ежедневно он может использовать эту способность то количество раз, которое равно $\frac{1}{2}$ его уровня паладина плюс его модификатор Харизмы. Одним использованием этой способности паладин может исцелить 1к6 очков повреждения за каждые два уровня паладина. Использование этой способности является стандартным действием, если паладин не применяет ее на себя, в этом случае это быстрое действие.

Несмотря на название этой способности, паладину нужна только одна свободная рука для использования этой способности. Кроме того, паладин может использовать свою лечащую силу для нанесения повреждений неупокоенным существам, причиняя 1к6 пунктов повреждения за каждые два уровня паладина. Использование наложения рук этим способом требует успешной ближней касательной атаки и не провоцирует атаки по возможности. Нежить не получает спасброска против этого повреждения.

Аура Отваги (Све), Aura of Courage: на 3-ем уровне паладин получает иммунитет к страху (магическому и любому другому). Каждый союзник в пределах 10 футов от него получает бонус боевого духа +4 к спасброскам против эффектов страха. Эта способность действует, только когда паладин находится в сознании, но не во время, когда он без сознания или мертв.

Божественное Здоровье (Нео), Divine Health: на 3-ем уровне паладин получает иммунитет ко всем болезням, включая сверхъестественные и магические, **в том числе и гниль мумий**^{1.4}.

Милосердие (Све), Mercy: на 3-ем уровне, и на каждом третьем последующем, паладин может выбрать одно милосердие. Каждое милосердие добавляет эффект к способности наложения рук паладина. Всякий раз, когда паладин использует наложение рук для исцеления повреждений одной цели, цель также получает дополнительные эффекты от всех милосердий, имеющихся у паладина. Милосердие может убрать состояние, вызванное проклятием, болезнью или ядом без лечения злополучия. Эти состояния возвращаются через 1 час, если милосердие действительно не устраняет злополучие, вызвавшее это состояние.

На 3-ем уровне паладин может выбирать из следующих начальных милосердий.

- *Утомление:* цель больше не утомлена.
- *Потрясение:* цель больше не потрясена.
- *Чихлость:* цель больше не чихлая.

На 6-ом уровне паладин добавляет следующие милосердия к списку доступных.

- *Ошеломление:* цель больше не ошеломлена.
- *Болезнь:* способность наложения рук паладина также действует как *исцеление болезни*, используя уровень паладина в качестве уровня заклинателя.

- *Бессилие:* цель больше не обессилена, только если она уже не достигла 0 очков хитов.

На 9-ом уровне паладин добавляет следующие милосердия к списку доступных.

- *Проклятие:* способность наложения рук паладина также действует как *снятие проклятия*, используя уровень паладина в качестве уровня заклинателя.

- *Истощение:* цель больше не истощена. Прежде чем выбрать это милосердие, паладин должен иметь милосердие утомления.

- *Испуг:* цель больше не испугана. Прежде чем выбрать это милосердие, паладин должен иметь милосердие ошеломления.

- *Тошнота:* цель больше не испытывает тошноту. Прежде чем выбрать это милосердие, паладин должен иметь милосердие чихлости.

- *Отравление:* способность наложения рук паладина также действует как *нейтрализация яда*, используя уровень паладина в качестве уровня заклинателя.

На 12-ом уровне паладин добавляет следующие милосердия к списку доступных.

- *Слепота:* цель больше не ослеплена.

- *Глухота*: цель больше не оглохшая.
- *Паралич*: цель больше не парализована.
- *Оглушение*: цель больше не оглушена.

Эти способности совокупные. Например, способность наложения рук паладина 12-ого уровня исцеляет 6к6 очков повреждения и также может снять утомленное и истощенное состояние, или исцелить болезнь и нейтрализовать яд. Уже выбранное состояние или заклинательный эффект поменять нельзя.

Проведение Позитивной Энергии (Све), Channel Positive Energy: когда паладин достигает 4-ого уровня, он получает сверхъестественную способность проводить позитивную энергию как священник. Использование этой способности расходует два использования способности наложения рук. Паладин использует свой уровень в качестве фактического уровня священника во время проведения позитивной энергии. Эта способность основывается на Харизме.

Заклинания: начиная с 4-ого уровня, паладин получает способность творить небольшое количество божественных заклинаний, которые берутся из списка заклинаний паладина, представленного в Главе 10. Паладин должен выбирать и подготавливать свои заклинания загодя.

Чтобы подготовить или сотворить заклинание, паладин должен иметь показатель Харизмы, равный, по меньшей мере, 10 + уровень заклинания. Класс Сложности для спасброска против заклинания паладина равен 10 + уровень заклинания + модификатор Харизмы паладина.

Подобно другим заклинателям, паладин может творить только определенное количество заклинаний каждого уровня в день. Его базовая ежедневная доля заклинаний приведена в Таблице 3-11. Кроме того, он получает ежедневные бонусные заклинания, если у него высокий бонус Харизмы (смотрите Таблицу 1-3). Когда в Таблице 3-11 говорится, что если паладин получает 0 заклинаний в день данного уровня заклинаний, то он получает только бонусные заклинания, основываясь на его показателе Харизмы для того уровня заклинаний.

Паладин должен проводить 1 час каждый день в тихой молитве и медитации, чтобы восстановить свой ежедневный запас заклинаний. Паладин может подготавливать и творить любые заклинания из списка заклинаний паладина, учитывая, что он может творить заклинания этого уровня, но он должен выбирать подготавливаемые заклинания во время ежедневной медитации.

До 3-уровня включительно паладин не имеет уровня заклинателя. На 4-ом уровне и выше его уровень заклинателя равен его уровню паладина -3.

Божественная Связь (Зак), Divine Bond: при достижении 5-ого уровня паладин формирует божественную связь со своим богом. Эта связь может принять одну из двух форм. Выбранную форму уже нельзя изменить.

Первый тип связи позволяет паладину усилить свое оружие в качестве стандартного действия, призвав на помощь небесного духа на 1 минуту за каждый уровень паладина. Будучи вызванным, дух заставляет оружие светиться словно факел. На 5-ом уровне дух дает оружию бонус улучшения +1. За каждые три уровня выше 5-ого оружие получает еще один бонус улучшения +1, до максимума +6 на 20-ом уровне. Эти бонусы могут добавиться к оружию, прибавляясь к уже имеющимся у оружия бонусам до максимума +5, или их можно использовать для добавления любых следующих оружейных свойств:

аксиоматическое, сияющей энергии, защищающее, разрушающее, пылающее, пылающей вспышки, святое, острое, милосердное и скорости. Добавление этих свойств расходует то количество бонусов, которое равняется цене свойства (смотрите Таблицу 15-9). Эти бонусы добавляются к любым свойствам, уже имеющимся у оружия, но одинаковые способности не складываются. Если оружие не является магическим, то нужно добавить хотя бы бонус улучшения +1, прежде чем добавлять любые другие свойства. Бонус и свойства, предоставляемые духом, определяются при призыве духа, и их нельзя менять до следующего призыва духа. Небесный дух не наделяет оружие бонусами, если его держит кто-то другой, а

не паладин, но возвращает бонусы, если оружие возвращается в руку паладина. Эти бонусы применяются только к одному концу двойного оружия. Паладин может использовать эту способность раз в день на 5-ом уровне, и один дополнительный раз в день каждый четвертый уровень выше 5-ого, и до четырех раз в день на 17-ом уровне.

Если оружие, связанное с небесным духом, уничтожается, то паладин теряет эту способность на 30 дней, или пока не получит новый уровень, смотря что произойдет раньше. В этот 30-дневный период паладин получает штраф -1 к броскам атаки и повреждения оружием.

Второй тип связи позволяет паладину призвать на службу необычайно умного, сильного и преданного коня, который поможет в борьбе со злом. Этим скакуном обычно является тяжелый конь (для Среднего паладина) или пони (для Маленького паладина), хотя также доступны более экзотические скакуны, типа вепря, верблюда или собаки. Этот скакун действует как животное-спутник друида, используя уровень паладина как свой фактический уровень друида. Эти скакуны имеют Интеллект, по меньшей мере, 6.

Раз в день, в качестве полноценного действия, паладин может магически призвать своего скакуна к себе. Эта способность является эквивалентом заклинания, чей уровень равен одной трети уровня паладина. Скакун немедленно появляется рядом с паладином. Паладин может использовать эту способность раз в день на 5-ом уровне, и один дополнительный раз в день каждый четвертый уровень выше 5-ого, и до четырех раз в день на 17-ом уровне.

На 11-ом уровне скакун получает шаблон небесный (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*) и становится волшебным зверем в целях определения заклинаний, которые могут на него воздействовать. На 15-ом уровне скакун паладина получает сопротивляемость заклинаниям, равную уровню паладина +11. Если скакун паладина умирает, то паладин не может призывать другого скакуна следующие 30 дней, или пока не получит новый уровень, смотря что произойдет раньше. В этот 30-дневный период паладин получает штраф -1 к броскам атаки и повреждения оружием.

Аура Решительности (Све), Aura of Resolve: на 8-ом уровне паладин получает иммунитет к очаровывающим заклинаниям и заклинательным способностям. Каждый союзник в пределах 10 футов получает бонус боевого духа +4 к спасброскам против эффектов очарования.

Эта способность действует, только когда паладин находится в сознании, но не во время, когда он без сознания или мертв.

Аура Справедливости (Све), Aura of Justice: на 11-ом уровне может потратить два использования своей способности сокрушения зла, чтобы предоставить эту способность своим союзникам в пределах 10 футов, использующую его бонусы.

Союзники должны использовать эту способность сокрушения зла к началу следующего хода паладина, а бонусы держатся 1 минуту. Использование этой способности является свободным действием. Злые существа не получают выгод от этой способности.

Аура Веры (Све), Aura of Faith: на 14-ом уровне оружие паладина считается добрым в целях преодоления поглощения урона. Любая атака по врагу, находящемуся в пределах 10 футов от него, считается доброй в целях преодоления поглощения урона. Эта способность действует, только когда паладин находится в сознании, но не во время, когда он без сознания или мертв.

Аура Праведности (Све), Aura of Righteousness: на 17-ом уровне паладин получает ПУ 5/зло и иммунитет к принуждающим заклинаниям и заклинательным способностям. Каждый союзник в пределах 10 футов от него получает бонус боевого духа +4 к спасброскам против принуждающих эффектов.

Эта способность действует, только когда паладин находится в сознании, но не во время, когда он без сознания или мертв.

Святой Чемпион (Све), Holy Champion: на 20-ом уровне паладин становится каналом для силы своего бога. Его ПУ увеличивается до 10/зло. Всякий раз, когда он использует сокрушение зла и успешно попадает по злому пришельцу, пришелец также подлежит

изгнанию, использующему уровень паладина в качестве уровня заклинателя (его оружие и святой символ автоматически считаются объектами, которые ненавидит субъект). После эффекта *изгнания* и расчета повреждения от атаки, сокрушение немедленно заканчивается. Кроме того, при всяком проведении позитивной энергии или использовании наложения рук для исцеления существа, он исцеляет максимально возможное количество хитов.

Поведенческий Кодекс: паладин должен иметь законно-доброе мировоззрение и теряет все классовые особенности, кроме владения оружием и доспехами, если намеренно совершит злой поступок.

Кроме того, кодекс паладина требует проявления уважения к вышестоящим, действовать с честью (не врать, не хитрить, не использовать яд и так далее), помогать нуждающимся (учитывая, что они не используют помощь во зло или хаос) и карать тех, кто вредит или угрожает невинным.

Сотоварищи: хоть он и может странствовать с добрыми или нейтральными союзниками, паладин избегает совместной работы со злыми персонажами или с теми, кто оскорбляет его нравственный кодекс. При исключительных обстоятельствах паладин может объединиться со злыми напарниками, но только лишь для победы над еще большим злом. Паладин должен периодически искать заклинание *отпущения грехов* во время такого необычного союза, и немедленно разорвать союз, если посчитает, что он больше вредит, чем приносит пользу. Паладин может принимать только тех приверженцев, последователей и подручных, у которых законно-доброе мировоззрение.

Бывшие Паладины

Паладин, который прекращает быть законно-добрым, умышленно совершает злой поступок или нарушает поведенческий кодекс, теряет все заклинания и классовые особенности (включая услуги скакуна паладина, но не владение оружием, доспехами и щитами). Он не может развиваться дальше в уровнях паладина. Он восстанавливает свои способности и возможность дальнейшего продвижения, если искупит свои прегрешения (смотрите описание заклинания *отпущение грехов* в Главе 10).

СЛЕДОПЫТ (RANGER)

Для тех, кто смакует острые ощущения от охоты, существуют только хищники и их добыча. Будь они разведчиками, ищейками или охотниками за головами, следопыты разделяют много общего: уникальное мастерство владения определенным оружием, умение выслеживать даже самую неуловимую дичь и знание как победить широкий диапазон намеченных жертв. Опытные, терпеливые и умелые охотники, эти следопыты вылавливают людей, зверей и монстров, вникают в роль хищника, умения в разных средах обитания и еще более смертоносное воинское мастерство. Пока некоторые выслеживают человекоядных существ ради защиты границ, другие преследуют более хитрую дичь — даже беглецов из своего рода.

Роль: следопыты — ловкие скирмишеры, как в ближнем бою, так и в дальнем, способные умело войти и выйти из битвы. Их способности позволяют им причинять значительный вред определенным типам врагов, но их умения полезны против врагов любого рода.



Таблица 3–12: Следопыт

Уров ень	ББА	Стойк	Реф	Воля	Особое	Заклинания в День			
						1й	2й	3й	4й
1й	+1	+2	+2	+0	1ый заклятый враг, отслеживание, понимание животных	—	—	—	—
2й	+2	+3	+3	+0	Навык боевого стиля	—	—	—	—
3й	+3	+3	+3	+1	Крепкое Тело, 1ая любимая местность	—	—	—	—
4й	+4	+4	+4	+1	Охотничьи узы	0	—	—	—
5й	+5	+4	+4	+1	2ой заклятый враг	1	—	—	—
6й	+6/+1	+5	+5	+2	Навык боевого стиля	1	—	—	—
7й	+7/+2	+5	+5	+2	Лесная прогулка	1	0	—	—
8й	+8/+3	+6	+6	+2	Быстрая ищейка, 2ая любимая местность	1	1	—	—
9й	+9/+4	+6	+6	+3	Увертливость	2	1	—	—
10й	+10/+5	+7	+7	+3	3ий заклятый враг, навык боевого стиля	2	1	0	—
11й	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Добыча	2	1	1	—
12й	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Камуфляж	2	2	1	—
13й	+13/+8/+3	+8	+8	+4	3я любимая местность	3	2	1	0
14й	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Навык боевого стиля	3	2	1	1
15й	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4ый заклятый враг	3	2	2	1
16й	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Улучшенная увертливость	3	3	2	1
17й	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Исчезновение на глазах	4	3	2	1
18й	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	4ая люб. местн., навык боевого стиля	4	3	2	2
19й	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Улучшенная добыча	4	3	3	2
20й	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5ый заклятый враг, мастерский охотник	4	4	3	3

Мировоззрение: любое.

Кость Хитов: к10.

Классовые Умения

Классовыми умениями следопыта являются Лазание (Сил), Ремесло (Инт), Обращение с Животными (Хар), Лечение (Муд), Запугивание (Хар), Знание (подземелья) (Инт), Знание (география) (Инт), Знание (природа) (Инт), Восприятие (Муд), Профессия (Муд), Верховая Езда (Лов), Магическое Ремесло (Инт), Незаметность (Лов), Выживание (Муд) и Плавание (Сил).

Ранги Умений на Уровень: 6 + модификатор Инт.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями следопыта.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: следопыты умело обращаются со всем простым и воинским оружием и с легкой броней, средней броней и щитами (исключая ростовые щиты).

Заклятый Враг (Нео), Favored Enemy: на 1-ом уровне следопыт выбирает тип существа из таблицы заклятых врагов следопыта. Он получает бонус +2 к проверкам на Обман, Знание, Восприятие, Проницательность и Выживание против существ выбранного типа. Более того, он получает бонус +2 к атакам оружием и броскам повреждений против них. Следопыт может делать проверки на умение Знания без подготовки при попытке определить этих существ.

На 5-ом уровне и на каждом последующем пятом уровне (10-ый, 15-ый и 20-ый) следопыт может выбрать дополнительного заклятого врага. Кроме того, в каждом таком интервале, бонус против одного любого заклятого врага (включая только что выбранного, если так хочется) увеличивается на +2.

Если следопыт выбирает в качестве заклятого врага гуманоидов или пришельцев, то он также должен выбрать связанный подтип, как указано в таблице ниже (заметьте, что есть и другие варианты типов гуманоидов в *Бестиарии РИ Первопроходец* — приведенные в таблице ниже являются лишь наиболее распространенными). Если определенное существо подпадает под более чем одну категорию заклятого врага, то бонусы следопыта не складываются; он просто использует самый высокий бонус.

Заклятые Враги Следопыта

Тип (подтип)	Тип (подтип)
Отродье	Гуманоид (другой подтип)
Животное	Волшебный зверь
Конструкция	Чудовищный гуманоид
Дракон	Аморф
Фея	Пришелец (воздушный)
Гуманоид (подводный)	Пришелец (хаотичный)
Гуманоид (дварф)	Пришелец (земляной)
Гуманоид (эльф)	Пришелец (злой)
Гуманоид (великан)	Пришелец (огненный)
Гуманоид (гоблиноид)	Пришелец (добрый)
Гуманоид (гнолл)	Пришелец (порядочный)
Гуманоид (гном)	Пришелец (местный)
Гуманоид (полурослик)	Пришелец (водный)
Гуманоид (человек)	Растение
Гуманоид (орк)	Нежить
Гуманоид (рептилия)	Беспозвоночное

Выслеживание (Нео), Track: следопыт добавляет половину своих уровней (минимум 1) к проверкам умения Выживания, сделанным для **преследования по следам** 1.4.

Понимание Животных (Heo), Wild Empathy: следопыт может улучшать исходное отношение животных. Эта способность действует как проверка на Дипломатию, которая улучшает отношение человека (смотрите Главу 4). Следопыт бросает 1к20 и добавляет свой уровень следопыта и свой модификатор Харизмы, чтобы определить результат проверки на понимание животных.

Типичное домашнее животное имеет безразличное начальное отношение, а дикие животные обычно недружелюбные. Чтобы использовать понимание животных, следопыт и животное должны находиться на расстоянии не более 30 футов друг от друга в обычных условиях видимости. Обычно воздействие на животное этим путем занимает 1 минуту, но, как и с воздействием на людей, это время не фиксировано.

Следопыт также может использовать эту способность для воздействия на волшебных зверей с показателем Интеллекта 1 или 2, но он получает штраф -4 к проверке.

Навык Боевого Стиля (Heo), Combat Style Feat: на 2-ом уровне следопыт должен выбрать один из двух доступных боевых стилей: стрельба из лука или бой двумя руками. Опыт следопыта проявляется в форме бонусных навыков на 2-ом, 6-ом, 10-ом, 14-ом и 18-ом уровнях. Он может выбирать навыки из своего выбранного боевого стиля, даже если он не удовлетворяет их требованиям.

Если следопыт выбирает стрельбу из лука, то он может выбирать из следующего списка всякий раз, когда получает навык боевого стиля: Дальнобойная Стрельба, Выстрел в Упор, Точный Выстрел и Быстрая Стрельба. На 6-ом уровне он добавляет к списку Улучшенный Точный Выстрел и Многократный Выстрел. На 10-ом уровне он добавляет к списку Точное Прицеливание и Стрельба на Ходу.

Если следопыт выбирает бой двумя руками, то он может выбирать из следующего списка всякий раз, когда получает навык боевого стиля: Двойной Разрез, Улучшенный Удар Щитом, Быстрое Извлечение Оружия и Бой Двумя Руками.

На 6-ом уровне он добавляет к списку Улучшенный Бой Двумя Руками и Защита с Оружием в Обеих Руках. На 10-ом уровне он добавляет к списку Превосходный Бой Двумя Руками и Разрывание Двумя Оружиями.

Преимущества выбранных навыков боевого стиля следопыта доступны, только когда он носит легкую, среднюю броню или не носит ее вовсе. Он теряет все преимущества своих навыков боевого стиля во время ношения тяжелой брони. Уже выбранный боевой стиль следопыта изменить нельзя.

Крепкое Тело: на 3-ем уровне следопыт получает Крепкое Тело в качестве бонусного навыка.

Любимая Местность (Heo), Favored Terrain: на 3-ем уровне следопыт может выбрать тип ландшафта из таблицы Любимых Местностей. Следопыт получает бонус +2 к проверкам на инициативу и умения Знаний (география), Восприятия, Незаметности и Выживания, когда он находится в этой местности. Следопыт, перемещающийся по этой любимой местности, обычно не оставляет следов и его нельзя выследить (хотя при желании он может оставить след).

На 8-ом уровне и каждом последующем пятом уровне следопыт может выбрать дополнительную любимую местность. Кроме того, в каждом таком интервале, бонус к умениям и инициативе в одной любой местности (включая только что выбранную, если так хочется) увеличивается на +2. Если определенная местность подпадает под более чем одну категорию любимых местностей, то бонусы следопыта не складываются; он просто использует самый высокий бонус.

Любимая Местность
Холодная (лед, ледники, снег и тундра)
Пустыня (пески и пустоши)

Любимая Местность
Лес (хвойный и лиственный)
Джунгли
Горы (включая холмы)
Равнины
Планы (выберите один, не считая Материального Плана)
Болото
Подземелья (пещеры и подземелья)
Город (здания, улицы и канализация)
Водная (над и под поверхностью)

Охотничьи Узы (Нео), Hunter's Bond: на 4-ом уровне следопыт образует узы со своими соратниками по охоте. Эти узы могут принять одну из двух форм. Когда форма будет выбрана, ее уже нельзя будет поменять. Первая форма — это узы с его соратниками. Эта связь позволяет ему потратить действие движения, чтобы предоставить половину своего бонуса заклятого врага против одной цели соответствующего типа всем союзникам в пределах 30 футов, которые могут видеть и слышать его. Этот бонус держится то количество раундов, которое равно модификатору Мудрости следопыта (минимум 1). Этот бонус не складывается с любыми другими бонусами заклятого врага, которые уже есть у его союзников; они используют самый высокий бонус.

Вторым вариантом является формирование уз с животным-спутником. Следопыт, выбравший животное-спутника, может выбирать из следующего списка: барсук, птица, верблюд, кошка (маленькая), лютая крыса (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*), собака, лошадь, пони, змея (гадюка или удав) или волк.

Если кампания проходит полностью или частично в водной среде, то следопыт может выбрать вместо этого акулу. Это животное является верным соратником, сопровождающим следопыта в его приключениях. Животное-спутник следопыта разделяет с ним его бонусы заклятого врага и любимой местности.

Эта способность действует как способность животное-спутник друида (что является частью классовой особенности Связь с Природой), за исключением того, что фактический уровень друида у следопыта равняется его уровню следопыта -3. Чтобы подготовить или сотворить заклинание, следопыт должен иметь показатель Мудрости, равный, по меньшей мере, 10 + уровень заклинания. Класс Сложности для спасброска против заклинания следопыта равен 10 + уровень заклинания + модификатор Мудрости следопыта.

Подобно другим заклинателям, следопыт может творить только определенное количество заклинаний каждого уровня в день. Его базовый ежедневный запас заклинаний приведен в Таблице 3-12. Кроме того, он получает ежедневные бонусные заклинания, если у него высокий бонус Мудрости (смотрите Таблицу 1-3). Когда в Таблице 3-12 говорится, что следопыт получает 0 заклинаний в день данного уровня заклинаний, то он получает только бонусные заклинания, основываясь на его показателе Мудрости для того уровня заклинаний.

Следопыт должен проводить 1 час каждый день в тихой медитации, чтобы восстановить свой ежедневный запас заклинаний. Следопыт может подготавливать и творить любые заклинания из списка заклинаний следопыта, учитывая, что он может творить заклинания этого уровня, но он должен выбирать подготавливаемые заклинания во время ежедневной медитации.

До 3-уровня включительно следопыт не имеет уровня заклинателя. На 4-ом уровне и выше

его уровень заклинателя равен его уровню следопыта -3.

Лесная Прогулка (Heo), Woodland Stride: начиная с 7-ого уровня, следопыт может передвигаться через любой вид подлеска (типа естественных колючек, шиповника, заросших областей и схожей местности) со своей обычной скоростью и не получая повреждения и любых других неудобств.

Однако колючки, шиповник и заросшие области, которые были зачарованы или специально магическим образом затрудняют перемещение, все еще влияют на него.

Быстрая Ищейка (Heo), Swift Tracker: начиная с 8-ого уровня, следопыт может двигаться со своей обычной скоростью, одновременно используя Выживание для преследования и не получая штраф -5. Он получает штраф -10 (вместо обычных -20) во время движения на удвоенной скорости во время преследования.

Увертливость (Heo), Evasion: когда он достигает 9-ого уровня, следопыт может избегать даже магических и необычных атак с великолепным проворством. Если он делает успешный спасбросок на Реакцию против атаки, которая обычно причиняет только половину повреждений при успешном спасе, то при этом он не получает повреждения вообще. Увертливость может использоваться, только когда следопыт носит легкую броню, среднюю броню или вообще ее не носит. Беспомощный следопыт не получает преимуществ увертливости.

Добыча (Heo), Quarry: на 11-ом уровне следопыт может в качестве стандартного действия обозначить одну цель в пределах своей видимости как свою добычу. Всякий раз, когда он идет по следу своей добычи, следопыт может выбрать 10 при своих проверках на Выживание и движении с нормальной скоростью без штрафов. Кроме того, он получает бонус озарения +2 к броскам атаки, сделанным против своей добычи, а все критические угрозы автоматически подтверждаются. Следопыт не может иметь более одной добычи одновременно, и тип существа должен соответствовать одному из типов его заклятых врагов. Он может отменить этот эффект в любое время в качестве свободного действия, но он не может выбрать новую добычу следующие 24 часа. Если следопыт видит доказательства смерти своей добычи, то он может выбрать новую добычу через 1 час ожидания.

Камуфляж (Heo), Camouflage: следопыт 12-ого уровня и выше может использовать свое умение Незаметности для прятанья в любой из своих любимых местностей, даже если местность не предоставляет укрытия или покрова.

Улучшенная Увертливость (Heo), Improved Evasion: на 16-ом уровне увертливость следопыта улучшается. Эта способность работает как увертливость, за исключением того, что следопыт все еще не получает повреждений при успешных спасе на Стойкость против атак, впредь он получает только половину повреждений при проваленном спасе. Беспомощный следопыт не получает преимуществ улучшенной увертливости.

Исчезновение на Глазах (Heo), Hide in Plain Sight: находясь на своей любимой местности, следопыт 17-ого уровня и выше может использовать свое умение Незаметности, даже если за ним наблюдают.

Улучшенная Добыча (Heo), Improved Quarry: на 19-ом уровне способность следопыта выслеживать свою жертву улучшается. Теперь он может выбирать жертву в качестве свободного действия, и может выбрать 20 при своих проверках на Выживание и движении с нормальной скоростью без штрафов.

Его бонус озарения к атакам добычи возрастает до +4. Если его добыча убита или отменена, то он может выбрать новую через 10 минут.

Мастерский Охотник (Heo), Master Hunter: следопыт 20-ого уровня становится мастерским охотником. Он всегда может передвигаться на полной скорости во время использования Выслеживания для преследования без штрафов. Он может, в качестве стандартного действия, провести одну атаку по заклятому врагу с полным бонусом к атаке. Если эта атака попадает, то цель, как обычно, получает повреждение и должно сделать спас на Стойкость или умереть. СЛ этого спаса равна $10 + \frac{1}{2}$ уровней следопыта + модификатор Мудрости следопыта.

Следопыт может решить вместо этого причинить количество не-смертельного повреждения, равное текущему количеству очков хитов существа. Успешный спас отменяет это повреждение.

Следопыт может использовать эту способность раз в день против каждого имеющегося у него типа заклятого врага, но не против одного существа более одного раза за 24 часа.

ПЛУТ (ROGUE)

Жизнь — это бесконечное приключение для тех, кто понимает, что к чему. Всегда на шаг впереди опасности, плуты полагаются на свою хитрость, умение и обаяние, чтобы склонить судьбу на свою сторону. Никогда не зная, чего ожидать, они готовы ко всему, став мастерами в широком диапазоне умений, научившись быть опытными манипуляторами, проворными акробатами, темными охотниками или мастерами в дюжине любых других профессий или талантов.

Воры и аферисты, болтуны и дипломаты, бандиты и охотники за головами, исследователи и испытатели — все они могут быть плутами, как и бесчисленное множество других профессий, полагающихся на остроумие, удачу или удачу. Хотя многие плуты предпочитают города и бесчисленные возможности цивилизации, некоторые живут в дороге, путешествуя, встречая экзотических людей и сталкиваясь с фантастическими опасностями в поисках столь же фантастических богатств. В конечном счете, любой, кто желает устроить свою судьбу и жить собственной жизнью, может называться плутом.

Роль: плуты лучше других перемещаются незаметно и застигают врагов врасплох, и предпочитают избегать рукопашного боя. Их разнообразные умения и способности позволяют им быть крайне разносторонними, с большим разнообразием знаний и опыта среди разных плутов. Большинство, однако, лучше всех преодолевают всевозможные препятствия, от запертых дверей и ловушек до магических опасностей и туповатых противников.

Мировоззрение: любое.

Кость Хитов: к8.

Классовые Умения

Классовыми умениями плута являются Акробатика (Лов), Оценка (Инт), Обман (Хар), Лазание (Сил), Ремесло (Инт), Дипломатия (Хар), Вывод Устройств из Строя (Лов), Маскировка (Хар), Высвобождение (Лов), Запугивание (Хар), Знание (подземелья) (Инт), Знание (краеведение), Лингвистика (Инт), Восприятие (Муд), Выступления (Хар), Профессия (Муд), Проницательность (Муд), Ловкость Рук (Лов), Незаметность (Лов), Плавание (Сил) и Использование Магических Устройств (Хар).

Ранги Умений на Уровень: 8 + модификатор Инт.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями плута.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: плуты умело обращаются со всем простым оружием, плюс самострелом, рапирой, гирькой, коротким луком и коротким мечом. Они умеют носить легкую броню, но не щиты.



Таблица 3–13: Плут

Уров ень	ББА	Стойк	Реф	Воля	Особое
1й	+0	+0	+2	+0	Скрытая атака +1кб, обнаружение ловушек
2й	+1	+0	+3	+0	Увертливость, плутовской талант
3й	+2	+1	+3	+1	Скрытая атака +2кб, предчувствие ловушек +1
4й	+3	+1	+4	+1	Плутовской талант, инстинктивное уклонение
5й	+3	+1	+4	+1	Скрытая атака +3кб
6й	+4	+2	+5	+2	Плутовской талант, предчувствие ловушек +2
7й	+5	+2	+5	+2	Скрытая атака +4кб
8й	+6/+1	+2	+6	+2	Улучш. инстинктивное уклонение, плут. талант
9й	+6/+1	+3	+6	+3	Скрытая атака +5кб, предчувствие ловушек +3
10й	+7/+2	+3	+7	+3	Продвинутые таланты, плутовской талант
11й	+8/+3	+3	+7	+3	Скрытая атака+6кб
12й	+9/+4	+4	+8	+4	Плут. талант, предчувствие ловушек +4
13й	+9/+4	+4	+8	+4	Скрытая атака +7кб
14й	+10/+5	+4	+9	+4	Плутовской талант
15й	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Скрытая атака +8кб, предчувствие ловушек +5
16й	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Плутовской талант
17й	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Скрытая атака +9кб
18й	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Плутовской талант, предчувствие ловушек +6
19й	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Скрытая атака +10кб
20й	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Мастерский удар, плутовской талант

Скрытая Атака, Sneak Attack: если плут может поймать своего противника в момент, когда тот не способен подобающе защитить себя, то он может нанести удар по жизненно важной точке, причинив дополнительное повреждение. Атака плута наносит дополнительное повреждение всякий раз, когда его цель теряет свой бонус Ловкости к ЗА (вне зависимости, есть ли этот бонус у цели или нет), или когда плут окружает свою цель. Это дополнительное повреждение равняется 1кб на 1-ом уровне, и увеличивается еще на 1кб каждые следующие два уровня плута. Если плут наносит критический удар во время скрытой атаки, то дополнительное повреждение не увеличивается. Дистанционные атаки могут считаться скрытыми, только если цель находится в пределах 30 футов.

С оружием, которое наносит не-смертельное повреждение (подобно гирьке, плети или безоружному удару) плут может провести скрытую атаку, которая причиняет не-смертельное повреждение вместо смертельного. Он не может использовать оружие, наносящее смертельное повреждение, для нанесения не смертельного повреждения во время скрытой атаки, даже с обычным штрафом -4.

Плут должен ясно видеть цель для определения жизненно важных точек и должен быть способен дотянуться до них. Плут не может провести скрытую атаку по существу с

покровом.

Обнаружение Ловушек, Trapfinding: плут добавляет $\frac{1}{2}$ своего уровня к проверкам умения Восприятия, проводимым ради обнаружения ловушек, и к проверкам умения Вывода Устройств из Строя (минимум +1). Плут может использовать Вывод Устройств из Строя для обезвреживания магических ловушек.

Увертливость (Heo), Evasion: на 2-ом уровне и выше плут может избегать даже магических и необычных атак с великолепным проворством. Если он делает успешный спасбросок на Реакцию против атаки, которая обычно причиняет только половину повреждений при успешном спасе, то при этом он не получает повреждения вообще. Увертливость может использоваться, только когда плут носит легкую броню или вообще не носит брони.

Беспомощный плут не получает преимуществ увертливости.

Плутовские Таланты, Rogue Talents: по мере получения плутом опыта, он учится кое-каким талантам, которые помогают ему сбивать врагов с толку. Начиная со 2-ого уровня, плут получает один плутовской талант. Он получает один дополнительный плутовской талант за каждые два уровня плута, приобретенные после 2-ого. Плут не может выбрать один талант больше одного раза. Таланты, помеченные звездочкой, добавляют эффекты к скрытой атаке плута. Лишь один талант может быть применен к отдельной атаке, а решение должно быть принято до броска атаки.

Кровоточащая Атака* (Heo), Bleeding Attack: плут с этой способностью может вызвать у живых противников кровотечение, ударив по ним скрытой атакой. Эта атака заставляет цель получать 1 дополнительный пункт повреждения каждый раунд за каждую кость скрытой атаки плута (т.е., 4к6 равняется 4 пунктам кровотечения). Кровоточащие существа получают это количество повреждения каждый раунд в начале своего хода. Кровотечение можно остановить проверкой на Лечение СЛ 15 или применением любого эффекта, исцеляющего повреждение очков хитов. Кровоточащее повреждение от этой способности не складывается само с собой. Кровоточащее повреждение обходит любое поглощение урона, которое может иметься у существа.

Боевой Трюк, Combat Trick: плут, выбравший этот талант, получает бонусный боевой навык (смотрите Главу 5).

Быстрая Незаметность (Heo), Fast Stealth: эта способность позволяет плуту передвигаться на полной скорости во время использования умения Незаметности без каких-либо штрафов.

Плут Фехтовальщик, Finesse Rogue: плут, выбравший этот талант, получает Фехтование в качестве бонусного навыка.

Уступоходец (Heo), Ledge Walker: эта способность позволяет плуту передвигаться вдоль узких поверхностей на полной скорости, используя умение Акробатики без штрафов. Кроме того, плут с этим талантом не застигается врасплох, когда использует Акробатику для передвижения вдоль узких поверхностей.

Основы Магии (Зак), Major Magic: плут с этим талантом получает способность творить заклинание 1-ого уровня из списка заклинаний колдуна/волшебника два раза в день в качестве заклинательной способности. Уровень заклинателя для этой способности равняется уровню плута. СЛ спасе для этого заклинания равна 11 + модификатор Интеллекта плута. Плут должен иметь Интеллект, по меньшей мере, 11, чтобы выбрать этот талант. Плут должен иметь плутовской талант азы магии, прежде чем выбирать этот талант.

Азы Магии (Зак), Minor Magic: плут с этим талантом получает способность творить заклинание 0-ого уровня из списка заклинаний колдуна/волшебника. Это заклинание можно творить три раза в день в качестве заклинательной способности. Уровень заклинателя для этой способности равняется уровню плута. СЛ спасе для этого заклинания равна 11 + модификатор Интеллекта плута. Плут должен иметь Интеллект, по меньшей мере, 10, чтобы выбрать этот талант.

Быстрое Обезвреживание (Heo), Quick Disable: плут с этой способностью тратит в два

раза меньше времени на обезвреживание ловушки с помощью умения Вывода Устройств из Строя (минимум 1 раунд).

Жизнеспособность (Heo), Resiliency: раз в день плут с этой способностью может получить количество временных очков хитов, равное уровню плута. Активация этой способности является мгновенным действием, которое может выполняться лишь когда он опустится ниже 0 очков хитов. Эта способность может использоваться для предотвращения смерти. Эти временные очки хитов держатся 1 минуту. Если очки хитов плута опускаются ниже 0 из-за потери этих временных очков хитов, то он падает без сознания и умирает как обычно.

Плутовское Ползание (Heo), Rogue Crawl: лежа ничком, плут с этой способностью может передвигаться с половинной скоростью. Это передвижение провоцирует атаку по возможности, как обычно. Плут с этим талантом может делать 5-футовый шаг во время ползания.

Замедление Реакции* (Heo), Slow Reactions: противники, получившие повреждение от скрытой атаки плута, не могут проводить атак по возможности 1 раунд.

Подъем (Heo), Stand Up: плут с этой способностью может встать из положения лежа ничком в качестве свободного действия. Это все еще провоцирует атаку по возможности из-за вставания рядом с угрожающим противником.

Неожиданная Атака (Heo), Surprise Attack: во время раунда ошарашивания противники всегда считаются застигнутыми врасплох для плута с этой способностью, даже если они уже действовали.

Любитель Ловушек (Heo), Trap Spotter: всякий раз, когда плут с этим талантом проходит в 10 футах от ловушки, он получает немедленную проверку на Восприятие, чтобы заметить ее. Эта проверка должна проводиться Мастером в тайне.

Знаток по Оружью, Weapon Training: плут, выбравший этот талант, получает Концентрацию на Оружии в качестве бонусного навыка.

Предчувствие Ловушек (Heo), Trap Sense: на 3-ем уровне плут получает интуитивное чувство, которое предупреждает его об опасности, представляемой ловушками, дающее бонус +1 к спасам на Реакцию, сделанным для обхода ловушек, и +1 бонус уклонения к ЗА против атак ловушек. Эти бонусы увеличиваются до +2, когда плут достигает 6-ого уровня, до +3, когда он достигает 9-ого уровня, до +4, когда он достигает 12-ого уровня, до +5 на 15-ом уровне и до +6 на 18-ом уровне. Бонусы предчувствия ловушек, полученные от разных классов, складываются.

Инстинктивное Уклонение (Heo), Uncanny Dodge: начиная с 4-ого уровня, плут может реагировать на опасность еще до того, как его чувства доложат ему о ней. **Его нельзя** застать врасплох, и он не теряет бонус Лов к ЗА, даже если **его атакует невидимка** 1.4. Он все еще теряет свой бонус Ловкости к ЗА, если его обездвижить. Плут с этой способностью все еще теряет свой бонус Ловкости к ЗА, если противник успешно использует действие финта (смотрите Главу 8) против него. Если плут уже имеет инстинктивное уклонение благодаря другому классу, то вместо этого он автоматически получает улучшенное инстинктивное уклонение (смотрите ниже).

Улучшенное Инстинктивное Уклонение (Heo), Improved Uncanny Dodge: плута 8-ого уровня и выше больше нельзя окружить. Эта защита отвергает способность скрытой атаки со стороны другого окружившего плута, только если атакующий не превосходит уровни плута цели на четыре уровня плута. Если персонаж уже имеет инстинктивное уклонение (смотрите выше) от другого класса, то уровни из классов, предоставляющих инстинктивное уклонение, складываются, чтобы определить минимальный уровень плута, необходимый для окружения персонажа.

Продвинутые Таланты, Advanced Talents: на 10-ом уровне и каждые два последующих уровня плут может выбрать один из следующих дополнительных талантов вместо плутовского таланта.

Калечащий Удар* (Heo), Crippling Strike: плут с этой способностью может наносить скрытую атаку противникам с такой точностью, что его удары ослабляют и мешают им.

Противник, поврежденный одной из его скрытых атак, также получает 2 пункта повреждения Силы.

Защитный Бросок (Heo), Defensive Roll: с этим продвинутым талантом плут может сделать бросок во время потенциально смертоносного удара, чтобы получить меньше урона. Раз в день, когда он опускается до 0 очков хитов и ниже от повреждения в битве (от оружия или другого удара, но не от заклинания или особой способности), плут может перебросить повреждение. Чтобы воспользоваться этой способностью, плут должен попытаться сделать спасбросок на Реакцию (СЛ = нанесенному повреждению). Если спас успешен, то он получает только половину повреждения от удара; если спас провален, то он получает полное повреждение. Он должен знать об атаке и способен отреагировать на нее, чтобы осуществить защитный бросок — если она не учитывает его бонус Ловкости к ЗА, то он не может использовать эту способность. Поскольку этот эффект обычно не позволяет персонажу делать спас ради половины повреждения, способность увертливости плута не применяется к защитному броску.

Развеивающая Атака (Cee), Dispelling Attack:* противники, которые получают повреждение от скрытой атаки плута с этой способностью, подвергаются прицельному *развеиванию магии*, выбирающему самый низкоуровневый эффект заклинания, действующий на цель. Уровень заклинателя для этой способности равен уровню плута. Плут должен иметь плутовской талант основы магии, прежде чем выбирать развеивающую атаку.

Улучшенная Увертливость (Heo), Improved Evasion: она работает как увертливость, за исключением того, что хоть плут все еще не получает повреждений при успешном спасброске на Реакцию против атак, впредь он получает только половину повреждений при проваленном спасе. Беспомощное существо не получает преимуществ улучшенной увертливости.

Оппортунист (Heo), Opportunist: раз в раунд плут может провести скрытую атаку по противнику, который получил повреждение в ближнем бою от другого персонажа. Эта атака считается как атака по возможности за этот раунд. Даже плут, у которого есть навык Боевых Рефлексов, не может использовать способность оппортуниста более одного раза за раунд.

Мастерство в Умениях, Skill Mastery: плут становится настолько уверенным в использовании определенных умений, что может использовать их даже в неблагоприятных условиях. Получив эту способность, он выбирает число умений, равное 3 + его модификатор Интеллекта. Делая проверку умения с одним из этих умений, он может выбрать 10 даже при напряжении и отвлечении, которые обычно мешают этому. Плут может выбирать эту особую способность много раз, каждый раз выбирая дополнительные умения.

Увертливый Ум (Heo), Slippery Mind: эта способность представляет способность плута уклоняться от магических эффектов, которые обычно управляют им или принуждают его. Если плут с увертливым умом подвергается заклинанию или эффекту чар и проваливает свой спасбросок, то он может попытаться сделать его еще раз через 1 раунд с той же СЛ. Он получает лишь один дополнительный шанс сделать успешный спасбросок.

Навык: плут может получить любой навык, для которого он подходит, вместо плутовского таланта.

Мастерский Удар (Heo), Master Strike: достигнув 20-ого уровня, плут становится невероятно смертоносным, когда наносит повреждение скрытой атакой. Каждый раз, когда плут наносит повреждение скрытой атакой, он может выбрать один из следующих трех эффектов: цель засыпает на 1к4 раунда, парализуется на 2к6 раундов, или умирает. Вне зависимости от выбранного эффекта, цель получает спас на Стойкость, чтобы отменить этот дополнительный эффект. СЛ этого спаса равна $10 + \frac{1}{2}$ уровня плута + модификатор Интеллекта плута. Когда существо оказывается целью мастерского удара, вне зависимости от результата спаса, оно получает иммунитет к мастерскому удару этого плута на следующие 24 часа. Существа, которые имеют иммунитет к скрытой атаке, также получают иммунитет и к этой способности.

КОЛДУН (SORCERER)

Наследники врожденных магических наследий, избранники божеств, порождения чудовищ, пешки судьбы или просто результаты случайностей переменчивой магии, колдуны заглядывают в себя в поисках волшебства и извлекают силу, которую не многие смертные могут себе представить. Живя жизнью, находящейся под угрозой поглощения их собственными врожденными силами, эти затронутые магией души нескончаемо стремятся развивать и обогащать свои таинственные способности, постепенно обучаясь использовать свое наследство и достигать еще более великих волшебных навыков. Их намерения использовать свои дары столь же разнообразны, как и их врожденные заклинательные способности. Пока некоторые стремятся контролировать свои способности с помощью медитаций и дисциплины, становясь мастерами своего фантастического наследия, другие отдаются своей магии, позволяя ей управлять своими жизнями с зачастую взрывоопасным результатом. Как бы то ни было, колдуны живут и дышат тем, чему другие заклинатели посвящают все свои жизни, и для них магия является чем-то большим, нежели просто благом или сферой науки; для них это сама жизнь.



Роль: колдуны превосходны в частом сотворении подборки любимых заклинаний, что делает их сильными боевыми магами. По мере их знакомства с определенным и постоянно растущим набором заклинаний, колдуны зачастую находят новые и разнообразные способы использовать магию, чего не хватает другим заклинателям. Их наследия также предоставляют им дополнительные способности, подразумевающие, что никогда не найдется двух одинаковых колдунов.

Мировоззрение: любое.

Кость Хитов: кб.

Классовые Умения

Классовыми умениями колдуна являются Оценка (Инт), Обман (Хар), Ремесло (Инт), Полет (Лов), Запугивание (Хар), Знание (магия) (Инт), Профессия (Муд), Магическое Ремесло (Инт) и Использование Магических Устройств (Хар).

Ранги Умений на Уровень: 2 + модификатор Инт.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями колдуна.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: колдуны умело обращаются со всем простым оружием. Они не умеют обращаться с какими-либо доспехами и щитами. Броня мешает колдунам жестикулировать, что может привести к провалу заклинания с соматическими компонентами (смотрите Волшебные Заклинания и Броня на странице 83).

Заклинания: колдун творит волшебные заклинания, берущиеся, главным образом, из списка заклинаний колдуна/волшебника, представленного в Главе 10. Он может творить любые известные ему заклинания без их заблаговременной подготовки. Чтобы изучить или сотворить заклинание, колдун должен иметь показатель Харизмы, равный, по меньшей мере,

Таблица 3–14: Колдун

Уро- вень	ББА	Стойк	Реф	Воля	Особое	Заклинания в День								
						1й	2й	3й	4й	5й	6й	7й	8й	9й
1й	+0	+0	+0	+2	Сила наследия, трюки, отвержение материалов	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2й	+1	+0	+0	+3		4	—	—	—	—	—	—	—	—
3й	+1	+1	+1	+3	Сила наследия, закл. наследия	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4й	+2	+1	+1	+4		6	3	—	—	—	—	—	—	—
5й	+2	+1	+1	+4	Закл. наследия	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6й	+3	+2	+2	+5		6	5	3	—	—	—	—	—	—
7й	+3	+2	+2	+5	Навык наследия, закл. наследия	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8й	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3	—	—	—	—	—
9й	+4	+3	+3	+6	Сила наследия, закл. наследия	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10й	+5	+3	+3	+7		6	6	6	5	3	—	—	—	—
11й	+5	+3	+3	+7	Закл. наследия	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12й	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	—	—	—
13й	+6/+1	+4	+4	+8	Навык наследия, закл. наследия	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14й	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	—	—
15й	+7/+2	+5	+5	+9	Сила наследия, закл. наследия	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16й	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	—
17й	+8/+3	+5	+5	+10	Закл. наследия	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18й	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19й	+9/+4	+6	+6	+11	Навык наследия, закл. наследия	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20й	+10/+5	+6	+6	+12	Сила наследия	6	6	6	6	6	6	6	6	6

10 + уровень заклинания. Класс Сложности для спасброска против заклинания колдуна равен 10 + уровень заклинания + модификатор Харизмы колдуна.

Подобно другим заклинателям, колдун может творить лишь определенное количество заклинаний каждого уровня в день.

Его базовая ежедневная доля заклинаний дана в Таблице 3-14. Кроме того, он получает бонусные заклинания в день, если у него высокий показатель Харизмы (смотрите Таблицу 1-3). Подборка заклинаний колдуна крайне ограничена. Колдун начинает игру, зная четыре заклинания 0-ого уровня и два 1-ого уровня на его выбор. С каждым новым уровнем колдуна, он получает одно и более новых заклинаний, как указано в Таблице 3-15 (в отличие от заклинаний в день, количество известных колдуну заклинаний не зависит от показателя Харизмы; число в Таблице 3-15 неизменно). Эти новые заклинания могут быть обычными заклинаниями, выбираемыми из списка заклинаний колдуна/волшебника, или могут быть

Таблица 3–15: Известные Колдуну Заклинания

Урове нь	Известные Заклинания									
	0й	1й	2й	3й	4й	5й	6й	7й	8й	9й
1й	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2й	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3й	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4й	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5й	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6й	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7й	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8й	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9й	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10й	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11й	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12й	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13й	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14й	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15й	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16й	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17й	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18й	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19й	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20й	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

необычными заклинаниями, которые колдун получает благодаря изучению.

При достижении 4-ого уровня и каждый последующий четный уровень колдуна (6-ой, 8-ой и так далее) колдун может решить изучить новое заклинание вместо одного уже известного ему. Фактически, колдун теряет старое заклинание в обмен на новое. Уровень нового заклинания должен соответствовать заменяемому заклинанию. Колдун может обменять только одно заклинание на одном отдельно взятом уровне, и должен решить, будет ли он обменивать заклинание в момент получения новых заклинаний для этого уровня.

В отличие от волшебника или священника, колдуну не нужно подготавливать свои заклинания загодя. Он может творить любые известные ему заклинания в любое время, учитывая, что он еще не потратил свой лимит заклинаний в день для заклинаний того уровня.

Наследие, Bloodline: каждый колдун имеет источник магии где-то в своем наследии, который предоставляет ему заклинания, бонусные навыки, дополнительные классовые умения и другие особые способности. Этот источник может олицетворять кровную связь или чрезвычайное событие, произошедшее в семейном прошлом. Например, колдун может иметь в дальних родственниках дракона, или его дедушка мог заключить ужасный договор с дьяволом. Вне зависимости от источника, его влияние проявляется множеством способов,

пока колдун получает свои уровни. Колдун должен выбрать одно наследие во время получения своего первого уровня колдуна. После этого выбор поменять нельзя.

На 3-ем уровне, и каждые два последующих уровня, колдун изучает дополнительное заклинание, происходящее из его наследия. Эти заклинания являются дополнением к числу заклинаний из Таблицы 3-15. Эти заклинания нельзя обменять на другие на более высоких уровнях.

На 7-ом уровне, и на каждом шестом последующем уровне, колдун получает один бонусный навык, выбираемый из списка, уникального для каждого наследия. Колдун должен удовлетворять требованиям этих бонусных навыков.

Трюки, Cantrips: колдуны изучают то количество трюков, или заклинаний 0-ого уровня, сколько указано в Таблице 3-15 под «Известно Заклинаний». Эти заклинания творятся подобно любым другим заклинаниям, но они не занимают никаких слотов и могут использоваться снова.

Отвержение Материалов: колдуны получают Отвержение Материалов в качестве бонусного навыка на 1-ом уровне.

Наследия Колдуна

Следующие наследия представляют лишь некоторые возможные источники силы, на которые могут опираться колдуны. Если не указано иначе, то считается, что большинство колдунов имеет магическое наследие.

Отродья (Aberrent)

В вашей крови присутствует скверна чего-то чуждого и причудливого. Вы имеете склонность мыслить неординарно, подходя к проблемам под таким углом, о котором большинство и не подозревает. Со временем эта скверна проявляется физически. Классовое Умение: Знание (подземелья).

Бонусные Заклинания: *увеличение гуманоида* (3-ий), *видение невидимого* (5-ый), *языки* (7-ой), *черные щупальца* (9-ый), *слабоумие* (11-ый), *покров* (13-ый), *сдвиг планов* (15-ый), *чистый ум* (17-ый), *полное превращение* (19-ый).

Бонусные Навыки: Боевое Колдовство, Улучшенное Обезоруживание, Улучшенный Захват, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Безоружный Бой, Железная Воля, Безмолвное Заклинание, Концентрация на Умении (Знание [подземелья]).

Магия Наследия: всякий раз, когда вы творите заклинание подшколы полиморфа, увеличьте продолжительность заклинания на 50% (минимум 1 раунд). Этот бонус не складывается с увеличением, предоставляемым навыком Продления Заклинаний.

Силы Наследия: отродливые колдуны демонстрируют растущие признаки своего скверного наследия по мере роста в уровнях, хотя они заметны только при использовании.

Кислотная Струя (Зак), Acidic Ray: начиная с 1-ого уровня, вы можете выстрелить кислотной струей в качестве стандартного действия, целясь в любого противника в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки. Кислотная струя наносит 1к6 пунктов кислотного повреждения +1 за каждые два ваших уровня колдуна. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Харизмы.

Длинные Конечности (Нео), Long Limbs: на 3-ем уровне ваша досягаемость увеличивается на 5 футов всякий раз, когда вы проводите ближнюю касательную атаку. В остальном эта способность не увеличивает вашу область угрозы. На 11-ом уровне этот бонус к вашей досягаемости увеличивается до 10 футов. На 17-ом уровне этот бонус к вашей досягаемости увеличивается до 15 футов.

Необычная Анатомия (Нео), Unusual Anatomy: на 9-ом уровне ваша анатомия изменяется, давая вам 25% шанс проигнорировать любой критический удар или скрытую атаку, проведенные против вас. Этот шанс увеличивается до 50% на 13-ом уровне.

Чуждая Сопротивляемость (Све), Alien Resistance: на 15-ом уровне вы получаете

сопротивляемость заклинаниям, равную вашему уровню колдуна +10.

Отродливая Форма (Neo), Aberrant Form: на 20-ом уровне ваше тело становится действительно неестественным. Вы получаете иммунитет к критическим ударам и скрытым атакам. Кроме того, вы получаете проницательность слепого с дальностью 60 футов и поглощение урона 5/—.

Бездны (Abyssal)

Много поколений назад демон распространил свою скверну в вашем наследии. Хотя это и не проявилось на всех ваших родственниках, в вас она особенно сильна. Иногда вы испытываете побуждения к хаосу или злу, но ваша судьба (и мировоззрение) зависит только от вас.

Классовое Умение: Знание (планы).

Бонусные Заклинания: *насылание страха* (3-ий), *бычья сила* (5-ый), *ярость* (7-ой), *каменная кожа* (9-ый), *малое изгнание* (11-ый), *трансформация* (13-ый), *высшая телепортация* (15-ый), *аура скверны* (17-ый), *призыв монстров IX* (19-ый).

Бонусные Навыки: Усиленный Призыв, Рассечение, Усиление Заклинаний, Превосходная Стойкость, Улучшенный Напор, Улучшенное Уничтожение Амуниции, Могучий Удар, Концентрация на Умении (Знание [планы]).

Магия Наследия: всякий раз, когда вы творите заклинание из подшколы призыва, призываемые существа получают ПУ/добро, равное ½ вашего уровня колдуна (минимум 1). Это не складывается с любыми ПУ, которые существо уже может иметь.

Силы Наследия: некоторые могут сказать, что вы одержимы, но вам-то лучше знать. Демоническое влияние в вашей крови растет по мере получения силы.

Когти (Cwe1.4), Claws: на 1-ом уровне вы можете отрастить когти в качестве свободного действия. Эти когти считаются естественным оружием, позволяющим вам делать две атаки когтями в качестве действия полной атаки, используя ваш полный базовый бонус к атаке. Эти атаки наносят 1к4 пунктов повреждения каждая (1к3, если вы Маленький) плюс ваш модификатор Силы. На 5-ом уровне эти когти считаются магическим оружием в целях преодоления ПУ. На 7-ом уровне повреждение увеличивается на одну ступень до 1к6 пунктов повреждения (1к4 если вы Маленький). На 11-ом уровне эти когти становятся *пылающим* оружием, каждый из которых наносит дополнительные 1к6 пунктов огненного повреждения при успешном попадании. Это сверхъестественная способность. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Харизмы. **Эти раунды не обязательно должны быть последовательными1.4.**

Демоническая Сопротивляемость (Neo), Demon Resistances: на 3-ем уровне вы получаете сопротивляемость электричеству 5 и бонус +2 к спасброскам против яда. На 9-ом уровне ваша сопротивляемость электричеству возрастает до 10, а бонус к спасброскам против яда до +4.

Сила Бездны (Neo), Strength of the Abyss: на 9-ом уровне вы получаете неотъемлемый бонус +2 к своей Силе. Этот бонус увеличивается до +4 на 13-ом уровне и до +6 на 17-ом уровне.

Дополнительный Призыв (Cwe), Added Summonings: на 15-ом уровне всякий раз при вызове существа с демоническим подтипом или демоническим шаблоном с помощью заклинания *призыва монстров* вы вызываете одно дополнительное существо того же рода.

Демоническое Могущество (Cwe), Demonic Might: на 20-ом уровне сила Бездны протекает сквозь вас. Вы получаете иммунитет к электричеству и яду. Вы также получаете сопротивляемость кислоте 10, холоду 10 и огню 10, и получаете телепатию дальностью 60 футов (позволяющую вам общаться с любым существом, умеющим разговаривать).

Магическое (Arcane)

Ваша семья всегда была способной в сверхъестественном искусстве магии. Хотя многие

ваши родственники были уважаемыми волшебниками, ваши силы развиваются без необходимости учиться и практиковаться.

Классовое Умение: Знание (одно любое).

Бонусные Заклинания: *идентификация* (3-ий), *невидимость* (5-ый), *развеяние магии* (7-ой), *пространственная дверь* (9-ый), *полет над землей* (11-ый), *истинное видение* (13-ый), *высшая телепортация* (15-ый), *слово силы замри* (17-ый), *желание* (19-ый).

Бонусные Навыки: Боевое Колдовство, Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Написание Свитков, Концентрация на Умении (Знание [магия]), Концентрация на Школе, Бездвижное Заклинание.

Магия Наследия: всякий раз, когда вы применяете метамагический навык к заклинанию, который поднимает используемый слот хотя бы один уровень, увеличьте СЛ заклинания на +1. Этот бонус не складывается сам с собой и не применяется к заклинаниям, модифицированным навыком Увеличения Заклинаний.

Силы Наследия: магия естественна для вас, но когда вы получаете уровни, вы должны быть осторожны, иначе сила переполнит вас.

Волшебные Узы (Све), Arcane Bond: на 1-ом уровне вы получаете волшебные узы, как в случае с волшебником, чей уровень равен вашему уровню колдуна. Ваши уровни колдуна складываются с любыми уровнями волшебника, которые у вас могут быть, во время определения сил вашего фамильяра или связанного предмета. Эта способность не позволяет вам одновременно иметь фамильяра и связанный предмет. **Раз в день** ваш связанный предмет позволяет вам наложить одно любое известное вам заклинание (в отличие от связанного предмета волшебника, который позволяет ему наложить одно любое **заклинание из его книги заклинаний**)^{1.4}. Правила для волшебных уз находятся на странице 78.

Адепт Метамагии (Нео), Metamagic Adept: на 3-ем уровне вы можете применить один любой известный вам метамагический навык к заклинанию, которое вы собираетесь наложить, без увеличения времени сотворения. Вы все еще должны потратить слот заклинания более высокого уровня для сотворения этого заклинания. Вы можете использовать эту способность раз в день на 3-ем уровне и один дополнительный раз в день за каждые четыре уровня колдуна выше 3-его, до пяти раз в день на 19-ом уровне. На 20-ом уровне эта способность замещается волшебным апофеозом.

Новая Магия (Нео), New Arcana: на 9-ом уровне вы можете добавить одно любое заклинание из списка заклинаний

колдуна/волшебника к своему списку известных заклинаний. Это заклинание должно относиться к уровню, который вам доступен для сотворения. Вы также можете добавить одно дополнительное заклинание на 13-ом уровне и на 17-ом уровне.

Сила Школы (Нео), School Power: на 15-ом уровне выберите одну школу магии. СЛ для любых заклинаний этой школы, наложенных вами, возрастает на +2. Этот бонус складывается с бонусом, предоставляемым Концентрацией на Школе.

Волшебный Апофеоз (Нео), Arcane Apotheosis: на 20-ом уровне ваше тело насыщается волшебной силой. Вы можете добавить любые известные вам метамагические навыки к своим заклинаниям без увеличения времени их сотворения, хотя вы все еще должны тратить слоты заклинаний более высокого уровня. Всякий раз, когда вы используете магические изделия, требующие зарядки, вместо этого вы можете потратить слоты заклинаний для зарядки изделия. За каждые потраченные три уровня слотов заклинаний, вы потребляете еще один заряд во время использования магического изделия, тратящего заряды.

Небесное (Celestial)

Ваше наследие благословлено небесной силой, либо от предка небожителя, либо из-за божественного вмешательства. Хотя эта сила толкает вас на путь добра, ваша судьба (и мировоззрение) отдается на ваше усмотрение.

Классовое Умение: Лечение.

Бонусные Заклинания: *благословение* (3-ий), *сопротивляемость энергии* (5-ый),

магический круг против зла (7-ой), снятие проклятия (9-ый), небесный огонь (11-ый), высшее развеяние магии (13-ый), изгнание (15-ый), солнечный ожог (17-ый), врата (19-ый).

Бонусные Навыки: Уклонение, Продление Заклинаний, Железная Воля, Подвижность, Верховой Бой, Верховой Прорыв, Концентрация на Умении (Знание [религия]), Фехтование.

Магия Наследия: всякий раз, когда вы накладываете заклинание из подшколы призыва, призываемые существа получают ПУ/зло, равное ½ вашего уровня колдуна (минимум 1). Это не складывается с любыми ПУ, которые существо уже может иметь.

Силы Наследия: ваше небесное наследие дает вам множество сил, но у них есть цена. Владыки высших планов внимательно следят за вами и вашими действиями.

Небесное Пламя (Зак), Heavenly Fire: начиная с 1-ого уровня, вы можете выпустить луч небесного пламени в качестве стандартного действия, выбрав любого противника в пределах 30 футов, в качестве дистанционной касательной атаки. Против злых существ этот луч причиняет 1к4 пунктов повреждения +1 за каждые два ваших уровня колдуна. Это повреждение является божественным и не зависит от сопротивляемости или иммунитета к энергии. Этот луч лечит у добрых существ 1к4 пунктов повреждения +1 за каждые два ваших уровня колдуна. Доброе существо не может получить пользу от вашего небесного пламени больше одного раза в день. Нейтральные существа не получают повреждений или лечения от этого эффекта. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Харизмы.

Небесные Сопротивляемости (Нео), Celestial Resistances: на 3-ем уровне вы получаете сопротивляемость кислоте 5 и сопротивляемость холоду 5. На 9-ом уровне ваши сопротивляемости поднимаются до 10.

Крылья Небес (Све), Wings of Heaven: на 9-ом уровне вы можете отрастить пернатые крылья и летать то количество минут в день, которое равняется вашему уровню колдуна, со скоростью 60 футов и хорошей маневренностью. Эта продолжительность не обязательно должна быть последовательной, но ее нужно использовать с перерывом не менее 1 минуты.

Обличение (Све), Conviction: на 15-ом уровне вы можете перебросить одну любую только что сделанную проверку характеристики, бросок атаки, проверку умения или спасбросок. Вы должны решить использовать эту способность после броска кости, но до того, как результаты будут открыты Мастером. Вы должны взять второй результат, даже если он хуже. Вы можете использовать эту способность один раз в день.

Вознесение (Све), Ascension: на 20-ом уровне вы насыщаетесь силой небес. Вы получаете иммунитет к кислоте, холоду и окаменению. Вы также получаете сопротивляемость электричеству 10, сопротивляемость огню 10 и расовый бонус +4 к спасброскам против яда. Наконец, вы получаете неограниченное использование способности крыльев небес. Вы получаете способность разговаривать с любым существом, которое умеет разговаривать (как в случае с заклинанием *языки*).

Предназначения (Destined)

Ваша семья каким-то образом обречена на величие. Ваше рождение могло быть предсказано в пророчестве, или, возможно, оно произошло во время какого-то особенно благоприятного события, типа солнечного затмения. Вне зависимости от происхождения вашего наследия, у вас впереди великое будущее.

Классовое Умение: Знание (история).

Бонусные Заклинания: *тревога* (3-ий), *размытость* (5-ый), *защита от энергии* (7-ой), *свобода передвижения* (9-ый), *разрушение заклęcia* (11-ый), *фальшивый двойник* (13-ый), *отражение заклинаний* (15-ый), *миг предвидения* (17-ый), *предвидение* (19-ый).

Бонусные Навыки: Волшебный Удар, Крепкий Орешек, Крепкое Тело, Лидерство, Молниеносные Рефлексы, Предельное Усиление Заклинаний, Концентрация на Умении (Знание [история]), Концентрация на Оружии.

Магия Наследия: всякий раз, когда вы творите заклинание с дальностью «персональная», вы получаете бонус удачи, равный уровню заклинания, ко всем своим спасброскам на 1

раунд.

Силы Наследия: вы обречены на великие подвиги, и получаемые вами силы оберегают вас.

Прикосновение Судьбы (Зак), Touch of Destiny: на 1-ом уровне вы можете прикоснуться к существу в качестве стандартного действия, давая ему бонус озарения к броскам атаки, проверкам умений, проверкам характеристик и спасброскам, равный $\frac{1}{2}$ вашего уровня колдуна (минимум 1) на 1 раунд. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Харизмы.

Обреченный (Све), Fated: начиная с 3-его уровня, вы получаете бонус удачи +1 ко всем своим спасброскам и своей ЗА во время раундов ошарашивания (смотрите Главу 8) и когда вы еще не ведаете об атаке. На 7-ом уровне и каждый четвертый последующий уровень этот бонус увеличивается на +1, до максимума +5 на 19-ом уровне.

Так Должно Было Быть (Све), It Was Meant To Be: на 9-ом уровне вы можете перебросить один любой бросок атаки, бросок подтверждения критического удара или проверку уровня, необходимую для преодоления сопротивляемости заклинаниям. Вы должны решить использовать эту способность после первого броска, но до объявления результатов Мастером. Вы должны взять второй результат, даже если он хуже. На 9-ом уровне вы можете использовать эту способность раз в день. На 17-ом уровне вы можете использовать эту способность дважды в день.

На Волосок (Све), Within Reach: на 15-ом уровне ваша окончательная судьба приближается. Раз в день, когда атака или заклинание, причиняющие повреждение, грозят привести к вашей смерти, вы можете попытаться сделать спас на Волю СЛ 20. В случае успеха вы просто опуститесь до -1 очка хитов и автоматически стабилизируетесь. Бонус от вашей способности обреченный применяется и к этому спасу.

Осознанная Судьба (Све), Destiny Realized: на 20-ом уровне ваш судьбоносный момент уже рядом. Любые угрозы критического удара, сделанного против вас, подтверждаются лишь в случае выпадения при втором броске на кости чистой 20. Любые ваши угрозы критического удара с заклинанием автоматически подтверждаются. Раз в день вы можете автоматически сделать успешную проверку уровня заклинателя, чтобы преодолеть сопротивляемость заклинаниям. Вы должны использовать эту способность еще до броска.

Драконье (Draconic)

В какой-то период вашей семейной истории в вашу родословную проник дракон, и сейчас его древняя сила течет по вашим жилам.

Классовое Умение: Восприятие.

Бонусные Заклинания: *доспехи мага* (3-ий), *сопротивляемость энергии* (5-ый), *полет* (7-ой), *страх* (9-ый), *сопротивляемость заклинаниям* (11-ый), *форма дракона I* (13-ый), *форма дракона II* (15-ый), *форма дракона III* (17-ый), *желание* (19-ый).

Бонусные Навыки: Бой Вслепую, Превосходная Стойкость, Улучшенная Инициатива, Могучий Удар, Ускорение Заклинаний, Концентрация на Умении (Полет), Концентрация на Умении (Знание [магия]), Закаленность.

Магия Наследия: всякий раз, когда вы творите заклинание с энергетическим дескриптором, соответствующим типу энергии вашего драконьего наследия, это заклинание причиняет +1 пункт повреждения за каждую брошенную кость.

Силы Наследия: сила драконов течет сквозь вас и проявляется множеством способов. На 1-ом уровне вы должны выбрать один из типов цветных или металлических драконов (смотрите *Бестиарий РИ Первопроходец*). Этот выбор уже нельзя будет изменить. Множество ваших способностей дают сопротивляемости и причиняют повреждения, основывающиеся на типе вашего дракона, как указано в следующей таблице.

Тип Дракона	Тип Энергии	Форма Дыхания
Черный	Кислота	60-футовая струя
Синий	Электричество	60-футовая струя
Зеленый	Кислота	30-футовый конус
Красный	Огонь	30-футовый конус
Белый	Холод	30-футовый конус
Латунный	Огонь	60-футовая струя
Бронзовый	Электричество	60-футовая струя
Медный	Кислота	60-футовая струя
Золотой	Огонь	30-футовый конус
Серебряный	Холод	30-футовый конус

Когти (Cve1.4), Claws: начиная с 1-ого уровня, вы можете в качестве свободного действия отрастить когти. Эти когти считаются естественным оружием, позволяющим вам проводить две атаки когтями в качестве действия полной атаки, использующей весь ваш базовый бонус к атаке. Каждая из этих атак причиняет 1к4 пунктов повреждения плюс ваш модификатор Силы (1к3, если вы Маленький). На 5-ом уровне ваши когти считаются магическим оружием в целях преодоления ПУ. На 7-ом уровне повреждение возрастает на одну ступень до 1к6 пунктов повреждения (1к4, если вы Маленький). На 11-ом уровне эти когти при успешном попадании причиняют дополнительные 1к6 пунктов повреждения вашим типом энергии. Это сверхъестественная способность. Вы можете использовать свои когти то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Харизмы. **Эти раунды не обязательно должны быть последовательными** 1.4.

Драконьи Сопротивляемости (Heo), Dragon Resistances: на 3-ем уровне вы получаете сопротивляемость 5 против вашего типа энергии и бонус +1 к естественной броне. На 9-ом уровне ваша сопротивляемость энергии возрастает до 10, а бонус к естественной броне до +2. На 15-ом уровне ваш бонус к естественной броне увеличивается до +4.

Разящее Дыхание (Cve), Breath Weapon: на 9-ом уровне вы получаете разящее дыхание. Это разящее дыхание причиняет 1к6 пунктов повреждения вашим типом энергии за уровень колдуна. Попавшие в область дыхания получают возможность спасать на Реакцию ради получения лишь половины повреждения. СЛ этого спасения равна $10 + \frac{1}{2}$ вашего уровня колдуна + ваш модификатор Харизмы. Форма разящего дыхания зависит от вашего типа дракона (как указано в таблице выше). На 9-ом уровне вы можете использовать эту способность раз в день. На 17-ом уровне вы можете использовать эту способность два раза в день. На 20-ом уровне вы можете использовать эту способность три раза в день.

Крылья (Cve), Wings: на 15-ом уровне перепончатые драконьи крылья вырастают из вашей спины в качестве стандартного действия, давая вам скорость полета 60 футов со средней маневренностью. Вы можете убрать крылья в качестве свободного действия.

Сила Змиев (Cve), Power of Wyrms: на 20-ом уровне ваше драконье наследие становится очевидным. Вы получаете иммунитет к парализации, усыплению и повреждениям вашим типом энергии. Вы также получаете чувствительность слепого 60 футов.

Элементальное (Elemental)

Сила стихий пребывает в вас, и временами вы едва можете сдерживать ее ярость. Это влияние происходит от элементального пришельца, попавшего в вашу семейную историю,

или от времен, когда вы или ваши родственники подвергались сильному стихийному воздействию.

Классовое Умение: Знание (планы).

Бонусные Заклинания: *пылающие руки** (3-ий), *палящий луч** (5-ый), *защита от энергии* (7-ой), *элементальное тело I* (9-ый), *элементальное тело II* (11-ый), *элементальное тело III* (13-ый), *элементальное тело IV* (15-ый), *призыв монстров VIII* (только элементалы) (17-ый), *скопище элементалов* (19-ый).

*Эти заклинания всегда причиняют тип повреждения, определенный вашим элементом. Кроме того, подтип этих заклинаний изменяется, чтобы соответствовать энергетическому типу вашей стихии.

Бонусные Навыки: Уклонение, Усиление Заклинаний, Превосходная Стойкость, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Могучий Удар, Концентрация на Умении (Знание [планы]), Фехтование.

Магия Наследия: всякий раз, когда вы накладываете заклинание, наносящее повреждение энергией, вы можете поменять тип повреждений в соответствии с типом вашего наследия. Это так же меняет тип заклинания в соответствии с типом вашего наследия.

Силы Наследия: одна из четырех стихий пропитывает вашу сущность, и вы можете обращаться к ее силе во времена нужды. На первом уровне вы должны выбрать одну из четырех стихий: воздух, земля, огонь или вода. Этот выбор уже нельзя будет поменять.

Множество ваших способностей предоставляют сопротивляемости и наносят повреждения, основанные на вашей стихии, как указано ниже.

Стихия	Тип Энергии	Элементальное Передвижение
Воздух	Электричество	Полет 60 футов (средняя)
Земля	Кислота	Рытье 30 футов
Огонь	Огонь	+30 футов к базовой скорости
Вода	Холод	Плавание 60 футов

Элементальный Луч (Зак), Elemental Ray: начиная с 1-ого уровня, вы можете выпустить элементальный луч в качестве стандартного действия, прицелившись в любого противника в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки. Этот луч наносит 1к6 пунктов повреждения вашим типом энергии +1 за каждые два ваших уровня колдуна. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Харизмы.

Элементальная Сопротивляемость (Нео), Elemental Resistance: на 3-ем уровне вы получаете сопротивляемость энергии 10 против вашего типа энергии. На 9-ом уровне ваша сопротивляемость энергии возрастает до 20.

Элементальный Взрыв (Зак), Elemental Blast: на 9-ом уровне вы можете раз в день произвести взрыв элементальной силы. Эта вспышка радиусом 20 футов наносит 1к6 пунктов повреждения вашим типом энергии за каждый уровень колдуна. Попавшие в область поражения вашего взрыва получают спас на Реакцию ради половины повреждения. Существа, провалившие свои спасы, получают уязвимость к вашему типу энергии до окончания вашего следующего хода. СЛ для этих спасов равна 10 + ½ вашего уровня колдуна + ваш модификатор Харизмы. На 9-ом уровне вы можете использовать эту способность раз в день. На 17-ом уровне вы можете использовать эту способность дважды в день. На 20-ом уровне вы можете использовать эту способность три раза в день. Эта сила имеет дальность 60 футов.

Элементальное Перемещение (Све), Elemental Movement: на 15-ом уровне вы получаете специальный тип передвижения или бонус. Эта способность основывается на выбранном вами элементе, как указано в таблице выше.

Элементальное Тело (Све), Elemental Body: на 20-ом уровне элементальная сила вливается в ваше тело. Вы получаете иммунитет к скрытым атакам, критическим ударам и повреждению от энергии вашего типа.

Фей (Fey)

Капризный характер фей сказался на вашей семье из-за какого-то вмешательства фейской крови или магии. Вы эмоциональнее других, имеете склонность к приступам радости и ярости.

Классовое Умение: Знание (природа).

Бонусные Заклинания: *опутывание* (3-ий), *жуткий смех* (5-ый), *глубокий сон* (7-ой), *яд* (9-ый), *древесный путь* (11-ый), *фальшивый двойник* (13-ый), *фазовая дверь* (15-ый), *неудержимая пляска* (17-ый), *полное превращение* (19-ый).

Бонусные Навыки: Уклонение, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Подвижность, Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Ускорение Заклинаний, Концентрация на Умении (Знание [природа]).

Магия Наследия: всякий раз, когда вы творите заклинание подшколы принуждения, увеличьте СЛ заклинания на +2.

Силы Наследия: у вас всегда была связь с миром природы, и с ростом силы растет и влияние фей над вашей магией.

Смешающее Прикосновение (Зак), Laughing Touch: на 1-ом уровне вы можете вызвать у существа взрыв смеха на 1 раунд в качестве ближней касательной атаки. Смеющееся существо может предпринимать только действие движения, но может защищаться как обычно. Когда существо подвергается смешающему прикосновению, то оно получает иммунитет к его эффектам на 24 часа. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Харизмы. **Это воздействующий на разум эффект1.4.**

Лесная Прогулка (Нео), Woodland Stride: на 3-ем уровне вы можете передвигаться через любой вид растительности (типа естественного терновника, шиповника, заросших областей и схожую территорию) со своей обычной скоростью и не получая повреждений и не страдая от любых других неприятностей. Однако терновник, шиповник и заросшие области, который подвергаются магическому воздействию для затруднения передвижения, все еще влияют на вас.

Мимолетный Взгляд (Зак), Fleeting Glance: на 9-ом уровне вы можете стать невидимым на то количество раундов в день, которое равняется вашему уровню колдуна. Эта способность действует как *высшая невидимость*. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

Магия Фей (Све), Fey Magic: на 15-ом уровне вы можете перебросить любую проверку на уровень заклинателя, сделанную для преодоления сопротивляемости заклинаниям. Вы должны решить использовать эту способность еще до открытия результатов Мастером. Вы должны взять второй результат, даже если он хуже. Вы можете использовать эту способность по желанию.

Душа Фей (Све), Soul of Fey: на 20-ом уровне ваша душа становится единой с миром фей. Вы получаете иммунитет к яду и ПУ 10/холодное железо. Существа с типом животного не нападают на вас, только если вы не принуждаете их к этому с помощью магии. Раз в день вы можете сотворить *прогулку в тенях* в качестве заклинательной способности, используя свой уровень колдуна в качестве уровня заклинателя.

Адское (Infernal)

В какой-то момент вашей семейной истории ваш родственник заключил сделку с дьяволом, и этот договор все еще влияет на вашу семью. В вас он проявился более прямо и явно, предоставив силы и способности. Хотя ваша судьба и зависит только от вас, вам не

ведомо, окажетесь ли вы в конце в Яме.

Классовое Умение: Дипломатия.

Бонусные Заклинания: *защита от добра* (3-ий), *паллящий луч* (5-ый), *внушение* (7-ой), *очарование монстра* (9-ый), *подчинение гуманоида* (11-ый), *планарные узы* (только дьяволы и существа с демоническим шаблоном) (13-ый), *высшая телепортация* (15-ый), *слово силы замри* (17-ый), *парад метеоров* (19-ый).

Бонусные Навыки: Бой Вслепую, Боевая Сноровка, Мошенник, Продление Заклинаний, Улучшенное Обезоруживание, Железная Воля, Концентрация на Умении (Знание [планы]), Проникающие Заклинания.

Магия Наследия: всякий раз, когда вы творите заклинание подшколы очарования, увеличьте СЛ заклинания на +2.

Силы Наследия: вы можете обращаться к силе Ада, но вы не должны забывать о ее портящем влиянии. Такие силы не даются задаром.

Порочное Прикосновение (Зак), Corrupting Touch: на 1-ом уровне вы можете вызвать у существа потрясение (смотрите страницу 568) в качестве ближней касательной атаки. Этот эффект длится то количество раундов, которое равняется $\frac{1}{2}$ вашего уровня колдуна (минимум 1). Существа, получившие потрясение от этой способности, излучают ауру зла, словно они злые пришельцы (смотрите *обнаружение зла*). Многочисленные прикосновения не складываются, но они продлевают действие. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Харизмы.

Адские Сопротивляемости (Нео), Infernal Resistances: на 3-ем уровне вы получаете сопротивляемость огню 5 и бонус +2 к спасброскам против яда. На 9-ом уровне ваша сопротивляемость огню возрастает до 10, а бонус к спасброскам против яда до +4.

Адское Пламя (Зак), Hellfire: на 9-ом уровне вы можете призвать столп адского пламени. Этот взрыв радиусом 10 футов наносит 1к6 пунктов огненного повреждения за каждый уровень колдуна. Попавшие в область воздействия вашего взрыва, получают спас на Реакцию ради половины повреждения. Добрые существа, провалившие свой спас, становятся потрясенными на то количество раундов, которое равняется вашему уровню колдуна.

СЛ этого спаса равна $10 + \frac{1}{2}$ вашего уровня колдуна + ваш модификатор Харизмы. На 9-ом уровне вы можете использовать эту способность раз в день. На 17-ом уровне вы можете использовать эту способность два раза в день. На 20-ом уровне вы можете использовать эту способность три раза в день. Эта сила имеет дальность 60 футов.

На Крыльях Тьмы (Све), On Dark Wings: на 15-ом уровне вы можете отрастить ужасные перепончатые крылья в качестве стандартного действия, которые дают вам скорость полета 60 футов со средней маневренностью. Крылья можно убрать в качестве свободного действия.

Сила Ямы (Све), Power of the Pit: на 20-ом уровне ваша форма заполняется мерзостной силой. Вы получаете иммунитет к огню и яду. Вы также получаете сопротивляемость кислоте 10 и холоду 10, и способность отлично видеть во тьме любого рода на дальность 60 футов.

Нежити (Undead)

Скверна могилы сквозит в вашей семье. Возможно, что один из ваших предков стал могучим личом или вампиром, или вы были рождены мертвым, но внезапно ожили. Как бы то ни было, силы смерти проходят сквозь вас и влияют на каждое ваше действие.

Классовое Умение: Знание (религия).

Бонусные Заклинания: *леденящее прикосновение* (3-ий), *псевдожизнь* (5-ый), *прикосновение вампира* (7-ой), *оживление мертвецов* (9-ый), *волны усталости* (11-ый), *упокоение нежити* (13-ый), *перст смерти* (15-ый), *чудовищное иссушение* (17-ый), *истощение энергии* (19-ый).

Бонусные Навыки: Боевое Колдовство, Крепкий Орешек, Крепкое Тело, Железная Воля, Концентрация на Умении (Знание [религия]), Концентрация на Школе, Бездвижное Заклинание, Закаленность.

Магия Наследия: некоторая нежить восприимчива к вашим воздействующим на разум заклинаниям. Материальная нежить, которая прежде была гуманоидами, считается гуманоидами в целях определения, какие заклинания на нее воздействуют.

Силы Наследия: вы можете обращаться к отвратительным силам загробной жизни. К несчастью, чем чаще вы к ним обращаетесь, тем ближе вы к ним становитесь.

Могильное Прикосновение (Зак), Grave Touch: начиная с 1-ого уровня, вы можете провести ближнюю касательную атаку в качестве стандартного действия, которая вызывает у живого существа потрясение на количество раундов, равное $\frac{1}{2}$ от вашего уровня колдуна (минимум 1). Если вы используете эту способность на потрясенное существо, то оно становится испуганным (смотрите страницу 567) на 1 раунд, если у него Костей Хитов меньше, чем у вас уровней колдуна. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Харизмы.

Дар Смерти (Све), Death's Gift: на 3-ем уровне вы получаете сопротивляемость холоду 5 и ПУ 5/— против не-смертельного повреждения. На 9-ом уровне ваша сопротивляемость холоду возрастает до 10, а ПУ до 10/— против не-смертельного повреждения.

Хватка Смерти (Зак), Grasp of the Dead: на 9-ом уровне вы можете заставить скопище костлявых рук вырваться из земли, чтобы они разорвали и растерзали ваших противников.

Костлявые руки возникают из земли в радиусе 20 футов. Любой в этой области получает 1к6 пунктов рубящего повреждения за каждый уровень колдуна. Попавшие в зону поражения получают спас на Реакцию ради половины повреждения. Провалившие спас становятся обездвиженными на 1 раунд. СЛ этого спаса равна 10 + $\frac{1}{2}$ вашего уровня колдуна + ваш модификатор Харизмы. Костлявые руки исчезают через 1 раунд. Руки должны появляться из твердой поверхности. На 9-ом уровне вы можете использовать эту способность раз в день. На 17-ом уровне вы можете использовать эту способность два раза в день. На 20-ом уровне вы можете использовать эту способность три раза в день. Эта сила имеет дальность 60 футов.

Бестелесная Форма (Зак), Incorporeal Form: на 15-ом уровне вы можете стать бестелесным на 1 раунд за каждый уровень колдуна. Находясь в этой форме, вы получаете бестелесный подтип. Вы получаете лишь половину повреждений от материальных источников, если они являются магическими (вы не получаете повреждений от немагического оружия и предметов). Подобным образом, ваши заклинания наносят лишь половину повреждений материальным существам. Заклинания и другие эффекты, которые не наносят повреждений, работают нормально. Вы можете использовать эту способность раз в день.

Один из Нас (Нео), One of Us: на 20-ом уровне ваша форма начинает разлагаться (вид этого разложения остается на ваше усмотрение), а нежить считает вас одним из своих. Вы получаете иммунитет к холоду, не-смертельному повреждению, параличу и сну. Вы также получаете ПУ 5/—. Бездумная нежить не замечает вас, только если вы не нападаете на нее. Вы получаете бонус боевого духа +4 к спасброскам против заклинаний и заклинательных способностей, сотворенных нежитью.

ВОЛШЕБНИК (WIZARD)

За покровом обыденности скрываются тайны абсолютной силы. Работы существ, не принадлежащих к рядам смертных, легенды о королевствах, где ходят боги и духи, знания о творениях, одновременно чудесных и ужасных — эти тайны манят к себе тех, у кого есть честолюбие и интеллект, чтобы вознестись над обычными людьми и заполучить истинное могущество. Таков путь волшебников. Эти проницательные маги ищут, собирают и жаждут эзотерического знания, обращаясь к обрядовым искусствам, чтобы творить чудеса за рамками способностей обычных смертных. Хотя некоторые могут выбрать определенную область магической науки и стать в ней мастерами, другие выбирают многогранность, упиваясь неограниченными чудесами всей магии. В любом случае, волшебники являются хитрыми и сильными людьми, способными сокрушать своих врагов, придавать силы своим союзникам и формировать мир одним своим желанием.



Роль: пока волшебники универсалы могут готовить себя к любым опасностям, волшебники специалисты изучают школы магии, что делает их исключительно искусными в определенной сфере интересов. Но, вне зависимости от специализации, все волшебники являются мастерами невероятного, и могут помочь своим союзникам в преодолении любых опасностей.

Мировоззрение: любое.

Кость Хитов: кб.

Классовые Умения

Классовыми умениями волшебника являются Оценка (Инт), Ремесло (Инт), Полет (Лов), Знание (все) (Инт), Лингвистика (Инт), Профессия (Муд) и Магическое Ремесло (Инт).

Ранги Умений на Уровень: 2 + модификатор Инт.

Классовые Особенности

Все нижеследующее является классовыми особенностями волшебника.

Владение Оружием и Ношение Доспехов, Weapon and Armor Proficiency: волшебники умело обращаются с дубиной, кинжалом, тяжелым арбалетом, легким арбалетом и боевым посохом, но не с любыми видами брони и щитов. Броня мешает движениям волшебника, что может привести к провалу заклинаний с соматическими компонентами.

Заклинания: волшебник творит волшебные заклинания, берущиеся из списка заклинаний колдуна/волшебника, представленного в Главе 10. Волшебник должен выбирать и подготавливать свои заклинания заранее.

Чтобы изучить, подготовить или сотворить заклинание, волшебник должен иметь показатель Интеллекта, равный, по меньшей мере, 10 + уровень заклинания. Класс Сложности для спасброска против заклинания волшебника равен 10 + уровень заклинания + модификатор Интеллекта волшебника.

Волшебник может творить лишь определенное количество заклинаний каждого уровня в день. Его базовая ежедневная доля заклинаний дана в Таблице 3-16. Кроме того, он получает

Таблица 3–16: Волшебник

Уров ень	ББА	Стойк	Реф	Воля	Особое	Заклинания в День									
						0й	1й	2й	3rd	4й	5й	6й	7й	8й	9й
1й	+0	+0	+0	+2	Волшеб. узы, школа волшебства, трюки, Написание Свитков	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2й	+1	+0	+0	+3	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3й	+1	+1	+1	+3	—	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4й	+2	+1	+1	+4	—	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5й	+2	+1	+1	+4	Бонусный навык	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6й	+3	+2	+2	+5	—	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7й	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8й	+4	+2	+2	+6	—	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9й	+4	+3	+3	+6	—	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10й	+5	+3	+3	+7	Бонусный навык	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11й	+5	+3	+3	+7	—	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12й	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13й	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14й	+7/+2	+4	+4	+9	—	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15й	+7/+2	+5	+5	+9	Бонусный навык	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16й	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17й	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18й	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19й	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20й	+10/+5	+6	+6	+12	Бонусный навык	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

бонусные заклинания в день, если у него высокий показатель Интеллекта (смотрите Таблицу 1-3).

Волшебник может знать любое количество заклинаний. Он должен выбрать и подготовить свои заклинания заблаговременно, потратив 8 часов на сон и проведя 1 час за изучением своей книги заклинаний. Во время изучения книги волшебник выбирает, какие заклинания подготовить.

Бонусные Языки: волшебник может взять Драканий как один из бонусных языков, доступных персонажу благодаря его расе.

Волшебные Узы (Нео или Зак), Arcane Bond: на 1-ом уровне волшебники формируют сильные узы с предметом или существом. Эти узы могут принять одну из двух форм: фамильяра или связанный предмет. Фамильяр является магическим домашним животным, которое улучшает умения и чувства волшебника и может помочь ему в магии, а связанный предмет является вещью, которую волшебник может использовать для сотворения

дополнительных заклинаний или для службы в качестве магического изделия. Когда волшебник делает свой выбор, он становится неизменным и его нельзя уже поменять. Правила для фамильяров находятся на странице 82, а правила для связанных предметов даны ниже.

Волшебники, которые выбирают связанный предмет, начинают игру с ним, не входящим в стоимость. Предметы, которые становятся объектом волшебных уз, должны подпадать под одну из следующих категорий: амулет, кольцо, посох, палочка или оружие. Эти предметы должны иметь качество мастерской работы. Оружие, приобретаемое на 1-ом уровне, не сделано из каких-либо особых материалов. Если предметом является амулет или кольцо, то для их воздействия их нужно носить на себе, тогда как посох, палочку и **оружие нужно держать в одной руке**^{1.4}. Если волшебник пытается сотворить заклинание без своего связанного предмета в руках, то он должен пройти проверку на концентрацию или провалить заклинание. СЛ этой проверки равна 20 + уровень заклинания. Если предметом являются кольцо или амулет, то он занимает слот кольца или амулета соответственно.

Связанный предмет можно использовать раз в день для сотворения одного любого заклинания, которое есть в его книге заклинаний и которое он способен сотворить, даже если заклинание не было подготовлено заранее. Это заклинание действует как любое другое заклинание, накладываемое волшебником, включая время на сотворение, продолжительность и другие эффекты, зависящие от уровня волшебника. Это заклинание нельзя изменить с помощью метамагических навыков или других способностей. Связанный предмет нельзя использовать для сотворения заклинаний из противоположной волшебнику школы (смотрите Школы Волшебства).

Волшебник может добавлять дополнительные магические способности своему связанному предмету, словно он имеет необходимые навыки для изготовления предметов, и словно он удовлетворяет требованиям навыка к уровню. Например, волшебник со связанным кинжалом должен быть хотя бы 5-ого уровня, чтобы добавить магические способности кинжалу (смотрите Изготовление Волшебного Оружия и Брони в Главе 5). Если связанным предметом является палочка, то она теряет свои способности палочки, когда расходуется последний заряд, но она не уничтожается и сохраняет все свои свойства связанного предмета и может быть использована для изготовления новой палочки. Магические свойства связанного предмета, включая и магические способности, добавляемые предмету, действуют только для волшебника, владеющего им. Если владелец связанного предмета умирает, или предмет подменяется, то предмет превращается в обычное изделие мастерской работы соответствующего типа.

Если связанный предмет поврежден, то он восстанавливает все свои очки хитов во время следующей подготовки волшебником своих заклинаний. Если предмет волшебных уз теряется или уничтожается, то его можно заменить спустя 1 неделю в особом ритуале, стоящем 200 зм за каждый уровень волшебника плюс цена изделия мастерской работы. Этот ритуал занимает 8 часов. Заменяемые этим способом предметы не обладают никакими дополнительными зачарованиями предыдущего связанного предмета. Волшебник может назначить существующий магический предмет своим связанным предметом. Это действует так же, как и замена потерявшегося или уничтоженного предмета, за исключением того, что новый магический предмет сохраняет свои способности, одновременно получая выгоды и недостатки связанного предмета.

Школа Волшебства, Arcane School: волшебник может решить специализироваться в одной магической школе, получая дополнительные заклинания и силы, зависящие от этой школы.

Этот выбор нужно делать на 1-ом уровне, и впоследствии его уже нельзя будет изменить. Волшебник, который не выбирает какую-либо школу, вместо этого получает универсальную школу. Волшебник, решающий специализироваться в одной школе магии, должен выбрать две противоположные школы, что представляет собой знания, пожертвованные ради изучения одной конкретной области волшебства. Волшебник, который подготавливает

заклинания из противоположных школ, должен использовать два слота заклинаний того уровня, чтобы подготовить одно заклинание. Например, волшебник со школой воплощения в качестве противоположной должен потратить два своих доступных слота 3-его уровня на подготовку *огненного шара*. Кроме того, специалист получает штраф -4 к любым проверкам умений, когда изготавливает магическое изделие, использующее заклинание из противоположных школ в качестве требования. Универсальный волшебник может подготавливать заклинания из любой школы без ограничений.

Каждая школа волшебства дает волшебнику ряд школьных сил. Кроме того, специализированные волшебники получают дополнительный слот заклинаний на каждый уровень, который ему доступен, с 1-ого и выше. Каждый день волшебник может подготавливать заклинание из своей специализированной школы в этом слоте. Это заклинание должно быть у волшебника в книге заклинаний. Волшебник может выбрать заклинание, модифицированное метамагическим навыком, и подготовить его в своем школьном слоте, но оно использует слот из более высокого уровня заклинаний. Волшебники универсальной школы не получают школьный слот.

Трюки, Cantrips: волшебники могут ежедневно подготавливать множество трюков, или заклинаний 0-ого уровня, как отмечено в Таблице 3-16 под «Заклинаний в День». Эти заклинания творятся как любые другие заклинания, но они не тратятся во время сотворения и могут использоваться снова. Волшебник может подготавливать трюк из запрещенной школы, но он занимает два доступных слота (смотрите ниже).

Написание Свитков: на 1-ом уровне волшебник получает Написание Свитков в качестве бонусного навыка.

Бонусные Навыки: на 5-ом, 10-ом, 15-ом и 20-ом уровнях волшебник получает бонусный навык. При каждом таком случае, он может выбрать метамагический навык, навык изготовления изделий или Мастерское Владение Заклинаниями. Волшебник все еще должен удовлетворять всем требованиям бонусного навыка, включая и минимальный уровень заклинателя. Эти бонусные навыки являются дополнением к тем навыкам, которые персонаж любого класса получает при росте в уровнях. Волшебник не ограничен категориями навыков изготовления изделий, метамагических навыков или Мастерским Владением Заклинаний при выборе тех навыков.

Книги Заклинаний, Spellbooks: волшебник должен изучать свою книгу заклинаний каждый день, чтобы подготавливать свои заклинания. Он не может подготавливать какие-либо заклинания, которые не были записаны в его книгу, кроме *чтения магии*, которое все волшебники могут подготовить по памяти. Волшебник начинает игру с книгой заклинаний, содержащей все заклинания волшебника 0-ого уровня (кроме тех, которые относятся к запрещенным школам, если такие есть; смотрите Школы Волшебства) плюс три заклинания 1-ого уровня на его выбор. Волшебник также выбирает ряд дополнительных заклинаний 1-ого уровня, равный его модификатору Интеллекта, которые можно добавить в книгу заклинаний. С каждым новым уровнем волшебника он получает два новых заклинания любого уровня или уровней заклинаний, которые он может творить (в зависимости от нового уровня волшебника), в свою книгу заклинаний. В любой момент волшебник также может добавлять заклинания из чужих книг заклинаний в свою (смотрите Главу 9).

Школы Волшебства

Следующие описания рассказывают о каждой школе волшебства и соответствующих им силах.

Школа Ограждения (Abjuration)

Оградитель использует магию против нее самой, овладевая искусством защитного и опекающего волшебства.

Сопrotивляемость (Heo), Resistance: вы получаете сопротивляемость 5 одному типу

энергии на ваш выбор, который вы делаете во время подготовки заклинаний. Эту сопротивляемость можно менять каждый день. На 11-ом уровне эта сопротивляемость поднимается до 10. На 20-ом уровне эта сопротивляемость сменяется иммунитетом к выбранному типу энергии.

Защитное Попечительство (Све), Protective Ward: в качестве стандартного действия вы создаете поле из защитной магии радиусом 10 футов, сосредоточенное на вас, которое держится то количество раундов, которое равно вашему модификатору Интеллекта. Все союзники в этой области (включая вас) получают бонус отклонения +1 к своей ЗА1.4. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые ваши пять уровней волшебника. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Поглощение Энергии (Све), Energy Absorption: на 6-ом уровне вы ежедневно получаете некий показатель поглощения энергии, равный вашему уровню волшебника, помноженному на 3. Всякий раз, когда вы получаете энергетическое повреждение, примените сначала иммунитет, уязвимость (если есть) и сопротивляемость, а остальное достанется поглощению, уменьшая вашу ежедневную долю показателя поглощения. Любое повреждение, превосходящее ваше поглощение, применяется как обычно.

Школа Вызова (Conjuration)

Вызыватель концентрируется на изучении призыва монстров и магии, подчиняющей их волю.

Чары Вызывателя (Све), Summoner's Charm: всякий раз, когда вы творите заклинание вызова (призыва), увеличьте продолжительность на то количество раундов, которое равно $\frac{1}{2}$ вашего уровня волшебника (минимум 1). **Это увеличение не удваивается с помощью Продления Заклинаний1.4.** На 20-ом уровне вы можете изменить продолжительность всех заклинаний *призыва монстров* на постоянную. Вы не можете этим способом делать постоянным более одного *призыва монстров* в одно время. Если вы делаете постоянным другое заклинание *призыва монстров*, то предыдущее немедленно заканчивается.

Кислотный Дротик (Зак), Acid Dart: в качестве стандартного действия вы можете запустить кислотный дротик, нацеленный в любого противника в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки. Кислотный дротик наносит 1к6 пунктов повреждения кислотой +1 за каждые два ваших уровня волшебника. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта. Эта атака игнорирует сопротивляемость заклинаниям.

Пространственная Походка (Зак), Dimensional Step: на 8-ом уровне вы можете использовать эту способность для телепортации на 30 футов за каждый уровень волшебника в день в качестве стандартного действия. Эта телепортация должна использоваться 5-футовыми отрезками дальности, и такое передвижение не провоцирует атаки по возможности. Вы можете брать с собой других согласных существ, но вы должны потратить соответствующее количество расстояния для каждого дополнительного существа, отправившегося с вами.

Школа Предсказания (Divination)

Предсказатели являются мастерами дальновидения, прорицаний и использования магии для исследования мира.

Предостереженный (Све), Forewarned: вы всегда можете действовать в раунд ошарашенности, даже если вы провалили бросок Восприятия, чтобы заметить противника, но вы все еще считаетесь застигнутым врасплох, пока не предпримите действие. Кроме того, вы получаете бонус к проверкам на инициативу, равный $\frac{1}{2}$ вашего уровня волшебника (минимум +1). На 20-ом уровне всякий раз, когда вы делаете бросок инициативы, допускайте, что результатом броска стала чистая 20.

Удача Предсказателя (Зак), Diviner's Fortune: когда вы активируете эту школьную силу, вы можете прикоснуться к любому существу в качестве стандартного действия, чтобы дать ему бонус озарения ко всем броскам атаки, проверкам умений, проверкам характеристик и спасброскам, равный $\frac{1}{2}$ вашего уровня волшебника (минимум +1) на 1 раунд. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Видящий Адепт (Све), Scrying Adept: на 8-ом уровне вы всегда узнаете, когда за вами наблюдают с помощью магии, словно на вас постоянное *обнаружение наблюдения*. Кроме того, всякий раз, когда вы магически наблюдаете за объектом, считайте объект на одну ступень более вам знакомым. Очень знакомые объекты получают штраф -10 к своему спасу, чтобы избежать попыток наблюдения.

Школа Чар (Enchantment)

Чародей использует магию для управления и воздействия на умы своих жертв.

Чарующая Улыбка (Све), Enchanting Smile: вы получаете бонус улучшения +2 к проверкам умений Обмана, Дипломатии и Запугивания. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые пять ваших уровней волшебника, максимум до +6 на 20-ом уровне. На 20-ом уровне всякий раз, когда вы делаете успешный спасбросок против заклинания школы чар, это заклинание отражается обратно в заклинателя, как в случае *отражения заклинаний*.

Ошеломляющее Прикосновение (Зак), Dazing Touch: вы можете сделать живое существо ошеломленным на 1 раунд в качестве ближней касательной атаки. Существа, чья Кость Хитов превосходит ваш уровень волшебника, не затрагиваются. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Аура Отчаяния (Све), Aura of Despair: на 8-ом уровне вы можете испускать 30-футовую ауру отчаяния то количество раундов в день, которое равно вашему уровню волшебника. Враги в пределах этой области получают штраф -2 к проверкам характеристик, броскам атак, броскам повреждений, спасброскам и проверкам умений. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными. **Это воздействующий на разум эффект1.4.**

Школа Воплощения (Evocation)

Воплотитель упивается чистой силой магии, и может использовать ее для создания или уничтожения с потрясающей легкостью.

Сильные Заклинания (Све), Intense Spells: всякий раз, когда вы творите заклинание воплощения, приносящее повреждение очкам хитов, добавьте $\frac{1}{2}$ вашего уровня волшебника к повреждению (минимум +1). Этот бонус применяется лишь к заклинанию, а не к снаряду или лучу, и его нельзя разделить между несколькими снарядами или лучами. **Это бонусное повреждение не увеличивается с помощью Усиления Заклинаний или схожих эффектов1.4.** Это повреждение имеет тот же тип, что и само заклинание. На 20-ом уровне всякий раз, когда вы творите заклинание воплощения, вы можете сделать два броска, чтобы обойти сопротивляемость заклинаниям существа, и взять лучший результат.

Силовой Снаряд (Зак), Force Missile: в качестве стандартного действия вы можете выпустить силовой снаряд, который автоматически попадает по противнику, как в случае с *магическим снарядом*. Силовой снаряд наносит 1к4 пунктов повреждения плюс повреждение от вашей способности сильные заклинания. Это силовой эффект. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Элементальная Стена (Зак), Elemental Wall: на 8-ом уровне вы можете создать стену из энергии, которая стоит столько раундов в день, сколько у вас уровней волшебника. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными. Эта стена наносит повреждение кислотой, холодом, электричеством или огнем, вы должны сделать этот выбор при ее создании. В остальном же элементальная стена действует как *огненная стена*.

Школа Иллюзий (Illusion)

Иллюзионисты используют магию для сплетения сбивающих с толку образов, вымыслов и фантомов, чтобы мешать и беспокоить своих противников.

Расширенные Иллюзии (Све), Extended Illusions: любое заклинание иллюзий, сотворенное вами с продолжительностью «концентрация», длится то количество дополнительных раундов после прекращения вами концентрации, которое равно $\frac{1}{2}$ вашего уровня волшебника (минимум +1). На 20-ом уровне вы можете сделать постоянным одно заклинание иллюзии с длительностью «концентрация». Этим способом вы можете держать постоянной не более одной иллюзии. Если вы назначаете постоянной другую иллюзию, то предыдущая иллюзия заканчивается.

Ослепляющий Луч (Зак), Blinding Ray: в качестве стандартного действия вы можете выстрелить мерцающим лучом в любого противника в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки. Луч заставляет существ слепнуть на 1 раунд. Существа, чья Кость Хитов больше вашего уровня волшебника, вместо этого ослепляются на 1 раунд. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Поле Невидимости (Зак), Invisibility Field: на 8-ом уровне вы можете сделать себя невидимым в качестве быстрого действия на то количество раундов в день, которое равно вашему уровню волшебника. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными. В остальном это действует как *высшая невидимость*.

Школа Некромантии (Necromancy)

Страшный и ужасный некромант управляет нежитью и использует грязную неупокоенную силу против своих врагов.

Власть над Нежитью (Све), Power over Undead: вы получаете Управление Нежитью или Изгнание Нежити в качестве бонусного навыка. Вы можете проводить энергию то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта, но только для использования выбранного навыка. Вы можете взять другие навыки, чтобы улучшить эту способность, типа Дополнительного Проведения Энергии и Улучшенного Проведения Энергии, но не навыки, которые изменяют эту способность, типа Элементального Проведения Энергии или **Мировоззренческого Проведения Энергии** 1.4. СЛ спаса против этих навыков равна 10 + $\frac{1}{2}$ вашего уровня волшебника + ваш модификатор Харизмы. На 20-ом уровне нежить не может добавлять свою сопротивляемость проведению к спасу против этой способности.

Могильное Прикосновение (Зак), Grave Touch: вы можете провести ближнюю касательную атаку в качестве стандартного действия, которая вызывает у живого существа потрясение на количество раундов, равное $\frac{1}{2}$ вашего уровня волшебника (минимум 1). Если вы используете эту способность на потрясенное существо, то оно становится испуганным на 1 раунд, если его Костей Хитов меньше, чем у вас уровней волшебника. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Поиск Жизни (Све), Life Sight: на 8-ом уровне вы получаете проницательность слепого с дальностью 10 футов на количество раундов в день, равное вашему уровню волшебника. Эта способность позволяет вам только находить живых и неупокоенных существ. Это поле зрения также говорит вам, является ли существо живым или нет. Конструкции и другие существа, не являющиеся ни нежитью, ни живыми, не обнаруживаются этой способностью.

Дальность этой способности увеличивается на 10 футов на 12-ом уровне, и еще на 10 дополнительных футов каждые четыре уровня после 12-ого. **Эти раунды не обязательно должны быть последовательными** 1.4.

Школа Преобразования (Transmutation)

Преобразователи используют магию для изменения мира вокруг себя.

Физическое Улучшение (Све), Physical Enhancement: вы получаете бонус улучшения +1 к

одному физическому показателю характеристики (Силе, Ловкости или Выносливости). Этот бонус увеличивается на +1 за каждые пять ваших уровней волшебника до максимума +5 на 20-ом уровне. Вы можете изменять этот бонус на новый показатель характеристики во время подготовки заклинаний. На 20-ом уровне этот бонус применяется к двум физическим показателям характеристики на ваш выбор.

Телекинетический Кулак (Зак), Telekinetic Fist: в качестве стандартного действия вы можете нанести удар телекинетическим кулаком, выбрав одного противника в пределах 30 футов в качестве дистанционной касательной атаки. Телекинетический кулак наносит 1к4 пунктов дробящего повреждения +1 за каждые два ваших уровня волшебника. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Изменение Формы (Зак), Change Shape: на 8-ом уровне вы можете изменить свою форму на то количество раундов в день, которое равно вашему уровню волшебника. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными. В остальном эта способность действует как *форма зверя II* или *элементальное тело I*. На 12-ом уровне эта способность действует как *форма зверя III* или *элементальное тело II*.

Универсальная Школа (Universalist)

Волшебники, которые ни в чем не специализируются (известные как универсалы), составляют самое большое разнообразие из всех волшебных заклинателей.

Рука Ученика (Све), Hand of Apprentice: вы заставляете свое оружие ближнего боя вылететь из ваших рук и ударить противника, прежде чем вернуться обратно к вам. В качестве стандартного действия вы можете провести одну атаку, используя оружие ближнего боя на дистанции 30 футов. Эта атака считается дистанционной атакой метательным оружием, кроме того, что вы добавляете свой модификатор Интеллекта к броску атаки вместо модификатора Ловкости (повреждение все еще полагается на Силу). Эту способность нельзя использовать для выполнения боевого маневра. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Метамагическое Мастерство (Све), Metamagic Mastery: на 8-ом уровне вы можете применить любой известный вам метамагический навык к заклинанию, которое вы собираетесь сотворить. Это не изменяет уровень заклинания или время на сотворение. Вы можете использовать эту способность раз в день на 8-ом уровне и один дополнительный раз в день каждые два ваших уровня волшебника после 8-ого. Всякий раз, когда вы используете эту способность для применения метамагического навыка, который увеличивает уровень заклинания более чем на 1, вы должны использовать дополнительный ежедневный слот заклинания того же уровня, выше 1-ого, которому соответствует изменяемое заклинание. Даже несмотря на то, что эта способность не изменяет фактический уровень заклинания, вы не можете использовать эту способность для сотворения заклинания, чей модифицированный уровень будет выше самого высокого доступного уровня заклинаний, который вы можете накладывать.

Фамильяры (Familiars)

Фамильяр является животным, выбранным заклинателем себе в помощь в своем изучении магии. Он сохраняет внешний вид, Кость Хитов, базовый бонус к атаке, базовые бонусы к спасам, умения и навыки обычного животного, которым он когда-то был, но теперь это волшебный зверь для определения эффектов, зависящих от его типа. Только обычное, не модифицированное животное может стать фамильяром. Животное-спутник не может одновременно быть фамильяром.

Фамильяр дает особые способности своему хозяину, как показано в таблице ниже. Эти особые способности действуют только тогда, пока хозяин и фамильяр находятся в пределах 1 мили (1,6 км) друг от друга. Уровни в других классах, которые имеют право на фамильяра,

складываются в целях определения способностей фамильяра, зависящих от уровня хозяина.

Если фамильяр **отпускается, теряется или умирает**^{1.4}, то его можно заменить спустя 1 неделю с помощью особого ритуала, который стоит 200 зм за каждый уровень волшебника. Для завершения ритуал требует 8 часов.

Фамильяр	Особая Способность
Летучая мышь	Хозяин получает бонус +3 к проверкам на Полет
Кошка	Хозяин получает бонус +3 к проверкам на Незаметность
Ястреб	Хозяин получает бонус +3 к основанным на зрении и встречным проверкам на Восприятие
Ящерица	Хозяин получает бонус +3 к проверкам на Лазание
Обезьянка	Хозяин получает бонус +3 к проверкам на Акробатику
Сова	Хозяин получает бонус +3 к основанным на зрении и встречным проверкам на Восприятие
Крыса	Хозяин получает бонус +2 к спасам на Стойкость
Ворон*	Хозяин получает бонус +3 к проверкам на Оценку
Гадюка	Хозяин получает бонус +3 к проверкам на Обман
Жаба	Хозяин получает +3 очка хитов

*Ворон фамильяр может разговаривать на одном языке на выбор своего хозяина в качестве сверхъестественной способности.

Основы Фамильяра: используйте базовую статистику существа типа фамильяра, как описано в *Бестиарии РИ Первопроходец*, но со следующими изменениями.

Кость Хитов: в целях определения эффектов, связанных с количеством Кости Хитов, используйте уровень персонажа хозяина или обычный общий КХ фамильяра, смотря что выше.

Очки Хитов: фамильяр имеет половину от общего количества очков хитов хозяина (не считая временных очков хитов), округленную вниз, вне зависимости от своей действительной Кости Хитов.

Атаки: используйте базовый бонус к атаке хозяина, вычисленный из всех его классов. Используйте модификатор Ловкости или Силы фамильяра, смотря что выше, для вычисления бонуса к ближней атаке с естественным оружием фамильяра. Повреждение равняется повреждению обычного существа типа фамильяра.

Спасбросок: для каждого спасброска используйте либо базовый бонус к спасу фамильяра (Стойкость +2, Реакция +2, Воля +0), либо хозяина (вычисляемый из всех его классов), смотря что лучше. Фамильяр применяет собственные модификаторы характеристик к спасам, и не разделяет никаких других бонусов к спасам, которые могут быть у хозяина.

Умения: для каждого умения, в котором хозяин или фамильяр имеет ранги, используйте либо обычные ранги умений животного того типа, или ранги умений хозяина, смотря что лучше. В любом случае, фамильяр использует собственные модификаторы характеристик. Вне зависимости от общих модификаторов умений фамильяра, некоторые умения могут оставаться вне доступа для фамильяра. Фамильяры считают Акробатику, Лазание, Полет, Восприятие, Незаметность и Плавание классовыми умениями.

Описания Способностей Фамильяров: все фамильяры имеют особые способности (или наделяют способностями своих хозяев) в зависимости от общих уровней хозяина в классах, предоставляющих фамильяра, как показано в таблице ниже. Способности могут накапливаться.

Уровень Класса Хозяина	Регул. Природной Брони	Интеллект	Особое
1й–2й	+1	6	Бдительность, улучшенная увертливость, общие заклинания, чуткая связь
3й–4й	+2	7	Передача касат. заклинаний
5й–6й	+3	8	Разговор с хозяином
7й–8й	+4	9	Разговор с животными своего рода
9й–10й	+5	10	—
11й–12й	+6	11	Сопrotивляемость заклинаниям
13й–14й	+7	12	Служка за фамилъяром
15й–16й	+8	13	—
17й–18й	+9	14	—
19й–20й	+10	15	—

Регул. Естественной Брони: число, указанное здесь, является дополнением к текущему бонусу естественной брони фамилъяра.

Инт: показатель Интеллекта фамилъяра.

Бдительность (Heo), Alertness: пока фамилъяр находится в пределах досягаемости руки, его хозяин получает навык Бдительность.

Улучшенная Увертливость (Heo), Improved Evasion: подвергнувшись атаке, которая обычно позволяет сделать спасбросок на Реакцию ради половины повреждения, фамилъяр не получает повреждения в случае успеха, и только половину повреждения в случае провала.

Общие Заклинания, Share Spells: волшебник может накладывать заклинание с целью «Вы» на своего фамилъяра (как касательные заклинания) вместо себя. Волшебник может творить заклинания на фамилъяра, даже если заклинания обычно не влияют на существ с типом фамилъяра (волшебный зверь).

Чуткая Связь (Cwe), Empathic Link: хозяин имеет чуткую связь со своим фамилъяром на расстоянии 1 мили (1,6 км). Хозяин может мысленно общаться со своим фамилъяром, но не может видеть его глазами. Из-за ограниченной природы связи можно делиться лишь общими эмоциями. Хозяин имеет ту же связь к предмету или месту, что и его фамилъяр.

Передача Касательных Заклинаний (Cwe), Deliver Touch Spells: если хозяин имеет 3-ий уровень и выше, то фамилъяр может через себя передавать его касательные заклинания. Если хозяин и его фамилъяр находятся в соприкосновении в момент сотворения хозяином касательного заклинания, то он может назначить фамилъяра «ляпой». Затем фамилъяр может передать касательное заклинание, словно хозяин. Как обычно, если хозяин творит другие заклинание, когда прикосновения еще не произошло, то касательное заклинание рассеивается.

Разговор с Хозяином (Heo), Speak with Master: если хозяин имеет 5-ый уровень и выше, то фамилъяр и хозяин могут общаться вербально, словно они используют общий язык. Другие существа без магической помощи не могут понять общения.

Разговор с Животными Своего Вуда (Heo), Speak with Animals of Its Kind: если хозяин имеет 7-ой уровень и выше, то фамилъяр может общаться с животными приблизительно того же вида, что и он сам (включая и лютые разновидности): летучие мыши с летучими мышами, кошки с кошачьими, ястребы с совами, воронами и другими птицами, ящерицы и змеи с рептилиями, обезьяны с другими человекоподобными, крысы с грызунами, жабы с

земноводными, а ласки с горностаями и норками. Такое общение ограничивается Интеллектом отвечающих существ.

Сопrotивляемость Заклинаниям (Heo), Spell Resistance: если хозяин имеет 11-ый уровень и выше, то фамилъяр получает сопротивляемость заклинаниям, равную уровню хозяина + 5. Чтобы воздействовать на фамилъяра с помощью заклинания, другой заклинатель должен добиться результата при проверке уровня заклинателя (1к20 + уровень заклинателя), равного или превосходящего сопротивляемость заклинаний фамилъяра.

Слежка за Фамилъяром (Зак), Scry on Familiar: если хозяин имеет 13-ый уровень и выше, то он может следить за своим фамилъяром (словно сотворил заклинание *слежка*) раз в день.

Волшебные Заклинания и Доспехи

Доспехи ограничивают сложные жестикуляции, необходимые во время сотворения любых заклинаний, имеющих соматический компонент. Описание доспехов и щитов приводит шанс провала заклинаний для различных доспехов и щитов (смотрите страницу 151).

Если заклинание не имеет соматического компонента, то волшебный заклинатель может сотворить его без шанса на провал волшебного заклинания во время ношения доспехов.

Такие заклинания также могут быть сотворены даже в случае, когда руки заклинателя связаны, или он схвачен (хотя проверка на концентрацию проходит как обычно). Метамагический навык *Бездвижное Заклинание* позволяет заклинателю подготовить или творить заклинание без соматического компонента на один уровень выше, чем обычно. Это также дает способ творить заклинание во время ношения доспехов без риска провала волшебного заклинания.