

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Черты предоставляют вам мощный инструмент для описания уникального опыта вашего персонажа, его обучения, и природную ловкость и таланты. У двух жрецов Пелора одной расы могут быть одинаковые таланты и множество похожих навыков, но если один из них выберет себе черту, которая усиливает исцеляющие таланты, а другой выберет черту, которая предоставляет многочисленные возможности для Вызова Божественной Силы, то игроки будут отыгрывать своих персонажей по-разному.

Чтобы получить черту, вы должны удовлетворять ее условиям, если таковые имеются. Если вы когда-либо теряете возможность удовлетворять условиям черты, то вы не можете ею пользоваться до тех пор, пока снова не будете удовлетворять условиям. Если в условиях черты стоит определенный класс, то ее могут выбрать персонажи, принадлежащие только этому классу, включая персонажей, которые присоединились к классу с помощью определенных мультиклассовых черт.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Черты, описанные в этой главе, доступны любому персонажу, отвечающему условиям.

ДОСПЕХ ПЫЛАЮЩЕГО ГНЕВА

Условие: Апостол, классовая особенность Соглашение Гнева

Выгода: Ваш талант *доспех гнева* наносит урон огнем и излучением, а также получает ключевое слово огонь. Цель вашего *доспеха гнева* получает штраф -1 к спасброску до конца вашего следующего хода.

ДОСПЕХИ МЕСТИ

Условие: Каратель, классовая особенность Осуждение Расплаты, талант *клятва вражды*

Выгода: Пока вы находитесь в соседней клетке с целью вашей *клятвы вражды*, вы получаете бонус +1 ко всем защитам против атак всех существ, кроме этого.

АСТРАЛЬНАЯ ВРАЖДА

Условие: Дэв, каратель, талант *клятва вражды*

Выгода: Если вы используете расовый талант *память о тысяче жизней*, чтобы увеличить ваш бросок атаки против цели вашей *клятвы вражды*, то наносите дополнительный урон, равный бонусу, полученному от расового таланта.

АСТРАЛЬНАЯ СОХРАННОСТЬ

Условие: Дэв, апостол, классовая особенность Соглашение Сохранности

Выгода: Если вы используете талант *порицание хранителя*, то все союзники, находящиеся в пределах 2 клеток от вас, получают бонус +1 ко всем защитам до конца сцены против атак, совершенных ранеными существами.

КАРАТЕЛЬНОЕ ОЧАРОВАНИЕ

Условие: Каратель, классовая особенность Осуждение Единства

Выгода: Если вы используете талант *узы порицания*, то прибавьте 2 к количеству клеток, на которое вы можете подтянуть цель.

КАРАТЕЛЬНОЕ ПРОВОЦИРОВАНИЕ

Условие: Человек, каратель, талант *клятва вражды*

Выгода: Если вы опускаете хиты цели вашей *клятвы вражды* до 0 впервые за сцену, то получаете дополнительное действие движения, которое вы должны использовать до конца своего следующего хода.

ЗЛОВЕЩЕЕ ПРОКЛЯТИЕ

Условие: Апостол, классовая особенность Соглашение Проклятия

Выгода: Всякий раз, когда вы пользуетесь духовным атакующим талантом на сцену или на день в свой ход, все цели, по которым вы попали, получает штраф -2 к броску атаки против вас до начала вашего следующего хода.

БОЕВОЙ ЦЕЛИТЕЛЬ

Условие: Жрец, талант *исцеляющее слово*

Выгода: Всякий раз, когда вы используете талант *исцеляющее слово*, вы восстанавливаете хиты, равные модификатору Силы.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ НЕГОДЯЙ

Условие: Полурослик, любой духовный класс

Выгода: Если при использовании вашего расового таланта *второй шанс* враг промахивается по вам атакой, то вы можете использовать исцеление.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ ШИФТЕР

Условие: Шифтер, паладин

Выгода: Если вы используете расовый талант *перемена длиннозубого* или *перемена бритволапого*, то вы получаете бонус, равный модификатору Мудрости, к броску урона рукопашными духовными талантам до конца своего следующего хода.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ АВАНДРЫ

Условие: Полурослик, жрец

Выгода: Если вы используете расовый талант *второй шанс*, и враг промахивается по вам атакой, то один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, может использовать исцеление.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ КОРЕЛОНА

Условие: Эльф, жрец, талант *исцеляющее слово*

Выгода: Если вы используете расовый талант *эльфийская меткость*, и враг промахивается по вам атакой, то один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, может использовать исцеление.

ДЫХАНИЕ ЖИЗНИ

Условие: Драконорожденный, жрец

Выгода: Ваш расовый талант *дыхание дракона* теперь нацелен только на врагов. Союзники, находящиеся в пределах волны вашего *дыхания дракона*, получают временные хиты, равные вашему модификатору Силы.

СВЕРКАЮЩЕЕ ТЕМНОЕ ПЛАМЯ

Условие: Дроу, любой духовный класс

Выгода: Если вы попадаете по цели своим расовым талантом *темное пламя*, то она получает уязвимость к урону излучением, равную вашему модификатору Харизмы, до конца вашего следующего хода.

ВЫЗОВ БОЖЕСТВЕННОЙ МОЩИ

Условие: Паладин

Выгода: После использования Вызова Божественной Силы вы получаете бонус таланта +1 к следующему броску рукопашной атаки, совершенному до конца вашего следующего хода.

ЧИСТОТА ДУХА

Условие: Калаштар, любой духовный класс

Выгода: Используя расовый талант *бастيون психической чистоты*, вы или один союзник во вспышке можете использовать исцеление.

ОБЕЩАНИЕ НАСТИГНУТЬ

Условие: Каратель, расовая особенность Осуждение Преследования, талант *клятва вражды*

Выгода: Если вы попадаете по цели вашей клятвы вражды дальнобойной атакой, то можете совершить шаг свободным действием на количество клеток, равное 1 + модификатор Ловкости, и должны закончить движение как можно ближе к цели.

ЖИВУЧЕСТЬ ТЕМНОГО ПЛАМЕНИ

Условие: Дроу, жрец

Выгода: Если союзник попадает по врагу, находящемуся под воздействием вашего расового таланта *темного пламени*, то этот союзник получает временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

СМЕРТЕЛЬНОЕ ПОРИЦАНИЕ

Условие: Апостол, классовая особенность Соглашение Сохранности

Выгода: Используя талант *порицание хранителя*, добавьте модификатор Интеллекта к броску урона атаке, которая получает бонус от этого таланта.

ЗАЩИЩАЮЩАЯ БЛАГОДАТЬ

Условие: Жрец, талант *милосердие целителя*

Выгода: Используя талант *милосердие целителя*, вы получаете бонус ко всем защитам, равный вашему модификатору Харизмы. Бонус длится до конца вашего следующего хода.

ЗАЩИЩАЮЩЕЕ ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ СЛОВО

Условие: Жрец, талант *исцеляющее слово*

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово*, цель получает бонус таланта, равный модификатору Харизмы, ко всем защитам против следующей атаки, совершенной до конца вашего следующего хода.

ПРОКЛЯТЬЕ ДЕМОНОВ

Условие: Любой духовный класс

Выгода: Теперь вы можете нацелить талант, который обычно нацелен только на нежить, на существ, имеющих стихийное происхождение.

НАКАЗАНИЕ ПРОКЛЯТЬЯ ДЕМОНОВ

Условие: Апостол, классовая особенность Соглашение Проклятия

Выгода: Если вы попадаете по существу стихийного происхождения своим талантом *приговор проклятия*, то это существо также предоставляет боевое превосходство следующему вашему союзнику, который атакует цель до конца вашего следующего хода.

ПРОКЛЯТЬЕ ДЬЯВОЛОВ

Условие: Любой духовный класс

Выгода: Теперь вы можете нацелить талант, который обычно нацелен только на нежить, на существ, имеющих бессмертное происхождение.

ПРЕДАННЫЙ ПАЛАДИН

Условие: Паладин, талант *наложение рук*

Выгода: Когда вы используете талант *наложение рук* на союзнике, он восстанавливает дополнительные хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

Количество ваших исцелений в день увеличивается на одно.

ДУХОВНОЕ СОГЛАСИЕ

Условие: Человек, любой духовный класс, классовая особенность Вызов Божественной Силы

Выгода: Используя Вызов Божественной Силы, вы также можете совершить спасбросок свободным действием.

ДУХОВНЫЙ ШТУРМ

Условие: Полуорк, паладин

Выгода: Если вы используете расовый талант *неистовый штурм*, то до начала вашего следующего хода один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, получает бонус, равный вашему модификатору Силы, к своему следующему броску рукопашного урона против цели.

ДУХОВНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ

Условие: Каратель, классовая особенность Осуждение Единства, талант *клятва вражды*

Выгода: Когда вы находитесь рядом с целью вашей клятвы вражды, ваши союзники получают против нее бонус +1 к броску урона.

Этот бонус увеличивается до +2 на 11-м уровне и до +3 на 21-м уровне.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любой Духовный Класс	Требования	Выгода
Благословенный Негодяй	Полурослик	Используйте исцеление при <i>втором шансе</i>
Сверкающее Темное Пламя	Дроу	Цель <i>темного пламени</i> получает уязвимость к излучению
Чистота Духа	Калаштар	Вы или ваш союзник исцеляетесь при использовании <i>бастiona психической чистоты</i>
Проклятье Демонов	—	Талант, нацеленный на нежить, теперь также нацеливается на стихийных существ
Проклятье Дьяволов	—	Талант, нацеленный на нежить, теперь также нацеливается на бессмертных
Духовное Согласие	Человек, Вызов божественной силы	Вызов Божественной Силы предоставляет вас спасбросок
Стихийное Благословение	Дженази	Вы или союзник получаете временные хиты, если используете стихийное проявление
Изменчивый Слуга	Подменыш или Доппельгангер	+3 к проверкам Религии и вы можете выбрать черту любого владения
Яростная Преданность	Полуорк, Вызов божественной силы	+2 к броску урона любым духовным талантом после Вызова Божественной Силы
Целительный Шаг	Эладрин	Предоставьте временные хиты, используя <i>шаг феи</i>
Скрытная Божественная Сила	Гном, Вызов божественной силы	Вызов Божественной Силы предоставляет вам покров
Священная Свириэль	Шифтер, Вызов божественной силы	Вызов Божественной Силы дает вам +1 к броскам рукопашных атак, когда вы ранены
Священные Речи	Владение небесным языком	Дополнительный успех в проверках навыков Запугивания, Обмана и Переговоров.
Адское Сияние	Тифлинг	Союзник восстанавливает хиты, когда вы используете <i>адский гнев</i>
Вязкость Корда	Голиаф	<i>Выносливость камня</i> распространяется на смежных союзников
Величественное Присутствие	Дэв	Смежные союзники получают сопротивление 3 излучению и 3 некротической энергии
Нимб Света	—	Союзники получают +1 к атаке после того, как вы используете талант с излучением
Религиозный Дилетант	Полуэльф	Используйте неограниченный талант другого духовного класса в качестве таланта на сцену
Взывающий Универсал	Вызов божественной силы	Получите Вызов Божественной Силы другого класса
Добродетель Кованного	Кованый	Эффект <i>решимости кованного</i> действует на смежных союзников

Черты Карателя	Требования	Выгода
Доспех Мести	Осуждение расплаты, <i>клятва вражды</i>	+1 к защитам против существ, отличных от цели вашей <i>клятвы вражды</i>
Астральная Вражда	Дэв, <i>клятва вражды</i>	Бонус от памяти о тысяче жизней также относится к броскам атаки против цели вашей <i>клятвы вражды</i>
Карательное Очарование	Осуждение единства	Используя <i>узы порицания</i> , притяните цель на 2 дополнительные клетки
Карательное Провоцирование	Человек, <i>клятва вражды</i>	Получите дополнительное действие движения после того, как опустили хиты цели вашей <i>клятвы вражды</i> до 0
Обещание Настигнуть	Осуждение преследования, <i>клятва вражды</i>	После того, как попадете по цели вашей <i>клятвы вражды</i> дальнобойной атакой, совершите шаг в ее сторону
Духовное Уничтожение	Осуждение единства, <i>клятва вражды</i>	Союзники получают бонус к броскам атаки по цели вашей <i>клятвы вражды</i> , пока вы находитесь рядом с целью
Уклонение и Удар	Полурослик, <i>клятва вражды</i>	Если цель вашей <i>клятвы вражды</i> промахивается, когда вы используете <i>второй шанс</i> , то вы получаете +2 к урону против цели
Устрашающий Гнев	Полуорк, <i>клятва вражды</i>	Используйте <i>неистовый штурм</i> , чтобы оштрафовать атаку цели вашей <i>клятвы вражды</i>
Фейский Рок	Эльф, <i>клятва вражды</i>	Если вы попадаете по цели вашей <i>клятвы вражды</i> , используя <i>эльфийскую меткость</i> , то вы получаете +2 к урону против цели
Феерожденный Преследователь	Эладрин, <i>клятва вражды</i>	Телепортируетесь на 5 дополнительных клеток с помощью <i>шага феи</i> , если закончите свое движение в смежной с целью вашей <i>клятвы вражды</i> клетке
Удар Клятвы	<i>Клятва вражды</i>	Пометьте цель вашей <i>клятвы вражды</i>
Психическое Воздаяние	Калаштар, <i>клятва вражды</i>	Используйте <i>бастion психической чистоты</i> , чтобы сменить цель вашей <i>клятвы вражды</i>
Насмешливый Лик	Подменыш или Доппельгангер, <i>клятва вражды</i>	Используйте <i>смену облика</i> , чтобы получить боевое превосходство над целью вашей <i>клятвы вражды</i>
Выпустить Зверя	Шифтер, <i>клятва вражды</i>	Используйте расовый талант немедленным ответом, если по вам попадает атака цели вашей <i>клятвы вражды</i>
Злое Темное Пламя	Дроу, <i>клятва вражды</i>	Используйте <i>темное пламя</i> против цели вашей <i>клятвы вражды</i> , чтобы сделать ее уязвимой ко всем видам урона

Черты Жреца	Требования	Выгода
Боевой Целитель	<i>Исцеляющее слово</i>	Восстановите свои хиты, используя <i>исцеляющее слово</i>
Благословение Авандры	Полурослик	Если враг промахивается, когда вы используете <i>второй шанс</i> , то союзник может использовать исцеление
Благословение Кореллона	Эльф	Если вы попадаете с помощью <i>эльфийской меткости</i> , то союзник может использовать исцеление
Дыхание Жизни	Драконородленный	Ваше <i>дыхание дракона</i> дает союзникам временные хиты
Живучесть Темного Пламени	Дроу	Союзники получают временные хиты, если попадают по врагам под вашим <i>темным пламенем</i>
Защищающая Благодать	<i>Милосердие целителя</i>	Бонус к защитам, когда используете <i>милосердие целителя</i>
Защищающее Исцеляющее Слово	<i>Исцеляющее слово</i>	Бонус к защитам цели вашего <i>исцеляющего слова</i>
Боевой Жрец Дварфов	Дварф, <i>исцеляющее слово</i>	Получите временные хиты, когда используете <i>исцеляющее слово</i>
Провидение Феерожденного	Гном, <i>божественное провидение</i>	<i>Божественное провидение</i> также действует на одного союзника
Инструмент Целителя	—	Добавьте бонус зачарования символа веры к исцеляющим талантам
Святая Решимость	Кованый	Вы даете бонус к исцелению после применения <i>решимости кованого</i>
Целитель Пацифист	—	Ваши целительные таланты сильнее, но вы несете наказание за урон, причиненный раненым врагам
Командное Упорство	Человек	Если вы предоставляете союзнику спасбросок, то он получает к нему бонус +1

Черты Апостола	Требования	Выгода
Доспех Пылающего Гнева	Соглашение гнева	<i>Доспех гнева</i> получает ключевое слово огонь, а цель получает -1 к спасброскам
Астральная Сохранность	Дэв, Соглашение сохранности	Когда вы используете <i>порицание хранителя</i> , ближайшие союзники получают +1 против атак раненых существ
Зловещее Проклятие	Соглашение проклятия	Враги, по которым вы попали талантом на сцену или на день, получают -2 к атакам против вас
Смертельное Порицание	Соглашение сохранности	Нанесите больше урона с помощью <i>порицания хранителя</i>
Наказание Проклятья Демонов	Соглашение проклятия	Стихийные существа, по которым вы попали <i>приговором проклятия</i> , предоставляют боевое превосходство союзникам
Стихийное Порицание	Дженази, Соглашение сохранности	Союзники получают выгоды от вашего <i>порицания хранителя</i>
Фейский Хранитель	Эладрин, Соглашение сохранности	Телепортируйте союзника на 2 клетки, когда используете <i>порицание хранителя</i>
Адское Наказание	Тифлинг	Ваши атаки получают ключевое слово страх, когда вы используете <i>адский гнев</i>
Взывание к Вязкости	Человек	Союзник получает +1 к следующему спасброску, если вы используете духовный талант
Взывание к Слаженности	Полуэльф	Союзник получает +1 к защитам, если вы используете духовный талант
Зов Хранителя	Калаштар, Соглашение сохранности	Притяните к себе союзника на 1 клетку, если используете дневной духовный талант
Охраняющий Покров	Гном, Соглашение сохранности	Предоставляете покров союзнику, если используете <i>порицание хранителя</i>
Гнев Прошедших Веков	Дварф, Соглашение гнева	Нанесите больше урона, используя <i>доспех гнева</i> против врагов большего размера, чем вы
Гнев Горного Короля	Голиаф, Соглашение гнева	Сбейте цель с ног, используя <i>доспех гнева</i>

Черты Паладина	Требования	Выгода
Благословенный Шифтер	Шифтер	Нанесите больше урона рукопашными атаками после перемены
Вызов Божественной Мощи	—	+1 к рукопашным атакам после использования Вызова божественной силы
Преданный Паладин	<i>Наложение рук</i>	Получите 1 исцеление, прибавьте модификатор Харизмы к <i>наложению рук</i>
Духовный Штурм	Полуорк	Союзники получают бонус к урону против цели <i>неистового штурма</i>
Божественное Упорство	Человек	Если вы преуспели в спасброске, то получаете +2 к броску атаки
Драконий Вызов	Драконорожденный	Враги, на которых вы нацелились <i>драконьим дыханием</i> , находятся под воздействием божественного наказания
Стихийный Вызов	Дженази	Ваш <i>божественный вызов</i> наносит урон звуком, кислотой, огнем, холодом или электричеством
Групповая Защита	Полуэльф	Союзники получают +1 к защите против помеченных вами врагов
Адская Метка	Тифлинг	Используйте божественное наказание, когда ваша атака <i>адским гневом</i> попадает
Могучий Вызов	<i>Божественный вызов</i>	<i>Божественный вызов</i> наносит дополнительный урон излучением
Обязанность Защитника	Хар 15	Получите +1 к атаке, если вы или цель возле раненого союзника
Сила Камня	Голиаф	Союзник получает сопротивление всему, когда вы используете <i>наложение рук</i> или <i>прикосновение добродетели</i>
Добродетельное Восстановление	—	Сопротивление всему, когда используете исцеление
Пример Кованого	Кованый	Союзник может спастись от продолжительного урона, когда вы используете <i>решимость кованого</i>

БОЖЕСТВЕННОЕ УПОРСТВО

Условие: Человек, паладин

Выгода: Когда вы успешны в спасброске, вы получаете бонус +2 к своему следующему броску атаки, совершенному до конца вашего следующего хода.

ДРАКОНИЙ ВЫЗОВ

Условие: Драконорожденный, паладин

Выгода: Когда вы используете расовый талант *дыхание дракона*, все враги, на которых вы нацелены, теперь находятся под воздействием вашего божественного наказания. Это божественное наказание длится до начала вашего следующего хода.

БОЕВОЙ ЖРЕЦ ДВАРФОВ

Условие: Дварф, жрец, талант *исцеляющее слово*

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово* на союзнике, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

СТИХИЙНОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Условие: Дженази, любой духовный класс

Выгода: Когда вы используете свой расовый талант, связанный с вашим стихийным проявлением, вы или один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, получаете временные хиты, равные вашему модификатору Силы.

СТИХИЙНЫЙ ВЫЗОВ

Условие: Дженази, паладин

Выгода: Когда вы наносите существу урон с помощью вашего таланта *божественный вызов*, вы можете сменить тип урона с излучения на звук, кислоту, огонь, холод или электричество. Смените тип урона всякий раз, когда наносите урон *божественным вызовом*.

СТИХИЙНОЕ ПОРИЦАНИЕ

Условие: Дженази, апостол, классовая черта Соглашение Сохранности

Выгода: Используя свой талант *порицание хранителя*, вы также предоставляете союзнику бонус, основанный на вашем стихийном проявлении, которого атакует вызвавший триггер враг.

Душа земли: Союзник получает бонус таланта +1 к Стойкости и спасброскам до начала вашего следующего хода.

Душа ветра: Союзник получает бонус таланта +1 к скорости сопротивления холоду 5 до начала вашего следующего хода.

Душа воды: Союзник получает бонус таланта +5 к спасброскам против продолжительного урона до начала вашего следующего хода.

Душа огня: Союзник получает бонус таланта +1 к Реакции и сопротивлению огню 5 до начала вашего следующего хода.

Душа шторма: Союзник получает бонус таланта +1 к Стойкости и сопротивлению электричеству 5 до начала вашего следующего хода.

УКЛОНЕНИЕ И УДАР

Условие: Полурослик, каратель, талант *клятва вражды*

Выгода: Если цель вашей *клятвы вражды*, вынужденна перебросить дайсы из-за вашего расового таланта *второй шанс*, и промахивается атакой, то вы получаете бонус +2 к броскам урона по этой цели до конца вашего следующего хода.

Этот бонус увеличивается до +4 на 11-м уровне и до +6 на 21-м уровне.

УСТРАШАЮЩИЙ ГНЕВ

Условие: Полуорк, каратель, талант *клятва вражды*

Выгода: Если вы используете свой расовый талант *неистовый штурм* против цели вашей *клятвы вражды*, то цель получает штраф -1 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

ФЕЙСКИЙ РОК

Условие: Эльф, каратель, таланта *клятва вражды*

Выгода: Если вы используете расовый талант *эльфийская меткость*, чтобы перебросить куб атаки, выброшенный против цели вашей *клятвы вражды*, и попадаете, то вы получаете бонус +2 к броску урона против цели до конца своего следующего хода.

Бонус увеличивается до +4 на 11-м уровне и до +6 на 21-м уровне.

ФЕЙСКИЙ ХРАНИТЕЛЬ

Условие: Эладрин, апостол, классовая особенность Соглашение Сохранности

Выгода: Когда вы используете талант *порицание хранителя*, вы также телепортируете на 2 клетки союзника, по которому попала атака врага, вызвавшего триггер.

ПРОВИДЕНИЕ ФЕЕРОЖДЕННОГО

Условие: Гном, жрец, талант *божественное провидение*

Выгода: Когда вы используете *божественное провидение*, вы также предоставляете бонус +1 союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас.

ФЕЕРОЖДЕННЫЙ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ

Условие: Эладрин, каратель, талант *клятва вражды*

Выгода: Если вы используете свой расовый талант *шае феи*, то вы можете телепортироваться на 5 дополнительных клеток, если закончите свое движение в смежной с целью вашей *клятвы вражды* клетке.

ИЗМЕНЧИВЫЙ СЛУГА

Условие: Дуппельгангер или Подменыш, любой духовный класс

Выгода: Вы можете выбрать черту владения для любого из владений, но не ту, которая связана с вашим божеством.

Также, вы получаете бонус черты +3 к проверкам Религии.

ЯРОСТНАЯ ПРЕДАННОСТЬ

Условие: Полуорк, любой духовный класс, классовая особенность Вызов Божественной Силы

Выгода: Если вы используете талант Вызова Божественной Силы, то получаете бонус +2 к броскам урона духовными атакующими талантами до конца своего следующего хода.

ГРУППОВАЯ ЗАЩИТА

Условие: Полуэльф, паладин

Выгода: Союзники получают бонус +1 ко всем защитам против существ, помеченных вами.

ИНСТРУМЕНТ ЦЕЛИТЕЛЯ

Условие: Жрец

Выгода: Когда вы позволяете существу использовать исцеление, чтобы восстановить хиты с помощью своих исцеляющих талантов жреца, добавьте бонус зачарования вашего символа веры к хитам, которые восстанавливает существо.

ЦЕЛИТЕЛЬНЫЙ ШАГ

Условие: Эладрин, любой духовный класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант *шаг феи*, один союзник, смежный с начальной или с конечной позицией вашего движения, получает временные хиты, равные вашему модификатору Интеллекта, и может совершить шаг на 1 клетку свободным действием.

СКРЫТАЯ БОЖЕСТВЕННАЯ СИЛА

Условие: Гном, любой духовный класс, классовая особенность Вызов Божественной Силы

Выгода: Когда вы используете таланта Вызова Божественной Силы, вы получаете покров до конца своего следующего хода.

СВЯТАЯ РЕШИМОСТЬ

Условие: Кованый, жрец

Выгода: После того, как вы используете расовый талант *решимость кованого*, добавьте модификатор Силы к хитам, которые восстанавливают цели ваших целительных талантов жреца до конца вашего следующего хода.

СВЯЩЕННАЯ СВИРЕПОСТЬ

Условие: Шифтер, любой духовный класс, классовая особенность Вызов Божественной Силы

Выгода: Если вы используете талант Вызова Божественной Силы, когда ранены, то вы получаете бонус +1 к броскам рукопашных атак до конца своего следующего хода.

СВЯЩЕННЫЕ РЕЧИ

Условие: Любой духовный класс, владение Небесным языком

Выгода: Если вы используете Обман, Переговоры или Запугивание в испытании навыков, вы получаете дополнительный успех в завершении испытания, если преуспели в проверке одного из перечисленных выше навыков впервые.

АДСКОЕ СИЯНИЕ

Условие: Тифлинг, любой духовный класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант *адский гнев*, один союзник, смежный с вами, восстанавливает хиты, равные вашему модификатору Харизмы и получает бонус таланта +1 к своему следующему броску атаки против цели вашего расового таланта до конца своего следующего хода.

АДСКОЕ НАКАЗАНИЕ

Условие: Тифлинг, апостол

Выгода: После того, как вы используете расовый талант *адский гнев*, все ваши атаки, совершенные до конца вашего следующего хода, получают ключевое слово страх.

ВЗЫВАНИЕ К ВЯЗКОСТИ

Условие: Человек, апостол

Выгода: Если в свой ход вы используете духовный атакующий талант на сцену или на день, то один союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас, получает бонус таланта +1 к своему следующему спасброску, совершенному до конца вашего следующего хода.

ВЗЫВАНИЕ К СЛАЖЕННОСТИ

Условие: Полуэльф, апостол

Выгода: Если в свой ход вы используете духовный атакующий талант на сцену или на день, то один союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас, получает бонус таланта +1 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

ВЗЫВАНИЕ ВЯЗКОСТЬ КОРДА

Условие: Голиаф, любой духовный класс

Выгода: Если ваш расовый талант *выносливость камня* активен, то союзники, смежные с вами, получают те же сопротивления от таланта, что и вы.

ВЕЛИЧЕСТВЕННОЕ ПРИСУТВИЕ

Условие: Дэв, любой духовный класс

Выгода: Союзники, смежные с вами, получают сопротивление 3 некротической энергии и 3 излучению. Сопротивление увеличивается до 5 на 11-м уровне и до 10 на 21-м уровне.

АДСКАЯ МЕТКА

Условие: Тифлинг, паладин

Выгода: Если атака усилена вашим расовым талантом *адским гневом* и талант попадает, то теперь цель находится под воздействие вашего божественного наказания. Это божественно наказание длится до конца вашего следующего хода.

МОГУЧИЙ ВЫЗОВ

Условие: Паладин, талант *божественный вызов*

Выгода: Всякий раз, когда цель вашего *божественного вызова* получает урон от этого таланта, она получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.

НИМБ СВЕТА

Условие: Любой духовный класс

Выгода: Когда вы используете духовный талант на сцену или на день, обладающий ключевым словом "излучение", вы можете создать зону яркого света ближней вспышкой 1. Зона длится до конца вашего следующего хода. Союзники, находящиеся в пределах зоны, получают бонус таланта +1 к броскам атаки талантами с излучением.

УДАР КЛЯТВЫ

Условие: Каратель, таланта *клятва вражды*

Выгода: Используя *клятву вражды*, вы можете пометить цель до конца своего следующего хода.

ЦЕЛИТЕЛЬ ПАЦИФИСТ

Условие: Жрец

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово* или духовный талант, позволяющий цели использовать исцеление, цель восстанавливает дополнительные хиты, равные 1кб + модификатор Харизмы. На 11-м уровне количество дополнительных хитов увеличивается до 2кб + модификатор Харизмы, а на 21-м до 3кб + модификатор Харизмы.

Также, всякий раз, когда вы попадаете или промахиваетесь по раненому существу, а также наносите ему урон, вы становитесь ошеломленным до конца своего следующего хода.

ЗОВ ХРАНИТЕЛЯ

Условие: Калаштар, апостол, классовая особенность Согласие Сохранности

Выгода: Если вы используете в свой ход духовный атакующий талант на день, то вместо нормального использования Воплощения Соглашения вы можете притянуть всех союзников, находящихся в пределах 5 клеток от вас, на 1 клетку.

ОХРАНЯЮЩИЙ ПОКРОВ

Условие: Гном, апостол, классовая особенность Согласие Сохранности

Выгода: Когда вы используете ваш талант *порицание хранителя*, вы также можете предоставить покров союзнику, по которому попал враг, вызвавший триггер. Покров длится до конца вашего следующего хода.

ОБЯЗАННОСТЬ ЗАЩИТНИКА

Условие: Хар 15, паладин

Выгода: Если вы или ваша цель смежны с раненым союзником, то вы получаете бонус +1 к броскам атаки.

ПСИХИЧЕСКОЕ ВОЗДАНИЕ

Условие: Калаштар, каратель, таланта *клятва вражды*

Выгода: Если вы используете свой расовый талант *бастион психической чистоты*, то можете сделать врага, вызвавшего триггер, своей новой целью *клятвы вражды* свободным действием.

РЕЛИГИОЗНЫЙ ДИЛЕТАНТ

Условие: Полуэльф, любой духовный класс

Выгода: Выберите неограниченный атакующий талант 1-го уровня духовного класса, отличного от вашего. С этого момента вы можете использовать либо этот талант, либо тот, что получили с помощью расовой особенности Дилетант, в качестве таланта на сцену (но вы не можете использовать оба таланта в одной сцене).

КОМАНДНОЕ УПОРСТВО

Условие: Человек, жрец

Выгода: Когда вы используете талант, позволяющий союзнику совершить спасбросок, этот союзник получает бонус +1 к спасброску.

СИЛА КАМНЯ

Условие: Голиаф, паладин

Выгода: Если вы используете *наложение рук* или *прикосновение добродетели* на союзнике, то этот союзник получает сопротивление ко всем видам урона, равный вашему модификатору Силы, до конца вашего следующего хода.

НАСМЕШЛИВЫЙ ЛУК

Условие: Подменыш или Доппельгангер, каратель, таланта *клятва вражды*

Выгода: Если вы используете *смену облика*, чтобы принять внешний вид цели вашей *клятвы вражды*, то вы получаете боевое превосходство над этим существом до конца вашего следующего хода.

ВЫПУСТИТЬ ЗВЕРЯ

Условие: Шифтер, каратель, таланта *клятва вражды*

Выгода: Если вы становитесь раненым после того, как вас ударила цель вашей *клятвы вражды*, то вы можете использовать расовый талант *перемену длиннозубого* или *перемену бритволапого* немедленным ответом.

ВЗЫВАЮЩИЙ УНИВЕРСАЛ

Условие: Любой духовный класс, классовая особенность Вызов Божественной Силы

Выгода: Выберите духовный класс, отличный от вашего, и талант Вызова Божественной Силы, доступный для этого класса в качестве классовой особенности. Добавьте этот талант Вызова Божественной Силы в свой список доступных талантов Вызова Божественной Силы.

ЗЛОЕ ТЕМНОЕ ПЛАМЯ

Условие: Дроу, каратель, таланта *клятва вражды*

Выгода: Всякий раз, когда вы попадаете по цели вашей *клятвы вражды* своим талантом *темного пламени*, она получает уязвимость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Ловкости до начала вашего следующего хода.



ДОБРОДЕТЕЛЬНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Условие: Паладин

Выгода: Всякий раз, когда вы используете исцеление, вы получаете сопротивление всем видам урона, равное вашему модификатору Мудрости, до конца своего следующего хода.

ПРИМЕР КОВАНОГО

Условие: Кованый, паладин

Выгода: Когда вы используете расовый талант *решимость кованого*, все союзники, находящиеся в пределах 5 клеток от вас, могут совершить спасбросок против одного эффекта, наносящего продолжительный урон и который заканчивается спасением.

ДОБРОДЕТЕЛЬ КОВАНОГО

Условие: Кованый, любой духовный класс

Выгода: Когда вы используете расовый талант *решимость кованого*, один смежный с вами союзник получает временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения и может совершить спасбросок против одного эффекта, наносящего продолжительный урон и который заканчивается спасением.

ГНЕВ ПРОШЕДШИХ ВЕКОВ

Условие: Дварф, апостол, классовая особенность Соглашение Гнева

Выгода: Когда вы используете талант *доспех гнева* против врага, большего размера, чем вы, добавьте модификатор Мудрости к наносимому этим талантом урону.

ГНЕВ ГОРНОГО КОРОЛЯ

Условие: Голиаф, апостол, классовая особенность Соглашение Гнева

Выгода: Используя талант *доспех гнева*, при желании вы можете сбить цель с ног после того, как оттолкнете ее.