

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в мир, где авантюристы исследуют глубины, откапывая великие древние сокровища, герои предотвращают коварные заговоры рожденных в темноте извергов, некроманты - нежить соперничают за абсолютной властью над жизнью, туда, где драконы жаждут кровавой охоты. Добро пожаловать в землю, чья пропитанная магией основа породила тысячи сногшибательных чудес и угроз, заставляющих замирать сердце. Здесь находится великое приключение для того, кто достаточно смел. Бесстрашные волшебники бросают вызов предупреждениям об опасности в виде крошащегося камня древних курганов. Преступники прячутся в переулках благородных, и не очень, городов. Священники помогают сплотить верующих, обращаясь к божественному благоденствию с просьбой помочь компаньонам. Колдуны соперничают за мастерство древних договоров, происхождение которых в лучшем случае, остается неизвестным. Воины клянутся в преданности и защите против вражеских легионов. Но здесь также и зло составляет заговоры в темноте, в нетерпении расширить свои пределы от подземелий, бескрайних пещер, разрушенных городов и обширных диких мест мира. В далеке от главных дорог и больших городов, сельская местность является дикой и внушающей страх, скрывая бродячие банды злобных гоблинов, шпионов шейдов из заново рожденного Нетерила, и эскорты некроматского Тэя, так же, как и смертельно опасные остатки Магической Чумы.

Мир – место красоты фей и первобытного зла. Это ваша земля, чтобы формировать, вести, защищать, завоевывать или управлять ею. Добро пожаловать в Установку Кампании ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ.

Герои нужны нам!!

МИР

Торил – мир, который встречает легендарным континентом - Фаэруном. Ожесточенные ветры охватывают Бескрайние Пустоши, штормовые волны сокрушают утесы Побережья Меча, и между ними протягивается обширная земля сияющих королевств и основной дикой местности. Тайны, секреты и истории Фаэруна практически безграничны.

Абейр – царство, о котором забыли. Близнец Торила, присоединенный к нему, Абейр пошел собственным путем к расцвету мира. Там, где боги и их служители наблюдали за Фаэруном, лорды Абейра были возвышенными изначальными и древними вирмами, и дикость управляла ими. Теперь, после столь длинной эпохи разделения, Абейр снова присоединен к Торилу, и возвращение это было мощным и непредвиденным.

ДЕСЯТЬ ВАЖНЫХ ФАКТОВ

Следующие пункты описывают самые большие изменения в мире Торила, начиная с предыдущего выпуска Установки Кампании ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ. Если вы хорошо знакомы с установкой, то они суммируют события в мире, начиная с 1374 DR, Года Штормовых Молний. Если вы плохо знакомы с установкой, то эта информация даст вам основные знания, которые известны большинству жителей.

1. *Примерно сто лет прошло в мире, начиная с предыдущего выпуска установки кампании.* Текущий год – 1479 DR, Год Нестареющего.
2. *Чума Заклинаний решительно изменила космос.* Чума Заклинаний вспыхнула в 1385 DR (Год Синего Огня) в результате освободившейся дикой магии из-за смерти богини Мистры. Исчезли целые страны, особенно к югу от Моря Падающих Звезд. Даже хорошо знакомые земли стали магическими и фантастическими по виду. Острова скал, названные этмоутами, дрейфуют в небе. Сверхъестественные башни и каменные шпили выступают из пейзажа. Захватывающие пропасти и водопады теперь имеются в большом количестве. Все вещи были пищей для жадного голода Чумы Заклинаний – она напала и преобразовала плоть, камень, магию, космос, и планарные преграды. Даже космос вне Торила был затронут. Некоторые древние царства вернулись, о которых думали, что не увидят больше никогда (типа Фейвалда), и все планы (типа Абисса) перемешались в новой космической структуре.
3. *Части Абейра соединились с Торилом.* Чума Заклинаний бушевала даже за планарными границами, и давно потерянный мир близнец Торила, отрезанный на десятки тысячелетий, был так же схвачен ее водоворотом. Большие части из Фаэруна поменялись местами с эквивалентной землей из Абейра, принося их поселения с одного мира на другой. В Бездорожном Море появился целый континент из потерянного, но вновь проявленного царства, названный Вернувшимся Абейром.
4. *Число богов заметно снизилось.* В течение прошлого столетия даже божества не смогли предугадать дьявольские события или хаос Чумы Заклинаний. Из тех, которые теперь отсутствуют, многие умерли, некоторые ушли, и немногие были проявлены так, что теперь они являются аспектами уже существующих богов. Другие потеряли такую большую силу, что стали экзархами, меньшими богами, которые служат другим богам.
5. *Чума Заклинаний оставила метку на существах.* Некоторые эффекты Чумы Заклинаний сохранились и по сей день, особенно в так называемых Чумных землях, где дикая магия яростная и

несдержанная. После того, как некоторые существа подверглись влиянию Чумных земель, у них стали проявляться физические метки, названные шрам заклинания. Эти люди, магошрамы, развивают уникальные способности, но не без своей цены. Жертвы первоначальной Чумы Заклинаний были ужасно изменены, не просто шрамом заклинания, их плоть была исковеркана в невообразимом направлении. Способности магошрама, хоть и уникальны, никогда не столь чудовищны и мощны как таковые измененных чумой существ. К счастью, таких монстров немного, и тех только горстка, кто бродит свободно, представляя собой мобильную угрозу.

6. *Чудовищный крах Подземья изменил поверхность Фаэруна.* Поскольку земля опала, уровень и положение Моря Падающих Звезд изменился решительно. Огромное открытие в Подземье сформировало юг Чондалвуда. В дополнение к этому отверстию в земле, размерами со страну, перемещение подземелий сделало Подземье более доступным для поверхности.
7. *Тэй стал ужасной угрозой нежити.* Прежняя земля Красных магов находится теперь под контролем единственного одержимого жаждой власти регента – Сзасс Тэма. Он почти преуспел в исполнении ритуала, который сделал бы его бессмертным существом. Но Сзасс Тэм потерпел неудачу, и при этом преобразовал Тэй в кошмарную землю смерти. Теперь регент полон решимости расширить границы Тэя так, чтобы он смог совершить попытку ритуала снова.
8. *Древняя империя Нетерил была восстановлена.* Двенадцать принцев Шейда управляют из своей столицы, Анклава Шейда, земель, еще недавно бывшей Пустыней Анорач. Нетерил – снова главный игрок на Фаэруне и угроза всем северным царствам.
9. *Древние эльфийские рода вернулись на Фаэрун.* С новым появлением Фейвалда, его уроженцы снова стали исследовать мир. Они, народ фей, называют себя эладринами, и многие эльфы Фаэрунцы также приняли это название для их происхождения, хотя и не забывают свои традиционные культурные различия и имена. В обычной речи, мирское «эльф» при обращении относится к двум ветвям этого народа фей: эльфам и эладринам.
10. *Большинство порталов больше не работает.* Разрыв Плетения разрушило большинство порталов, которые пересекали Торил, потому что это уничтожило с трудом завоеванное знание тайных заклинателей. Хотя арканисты повторно познали свое ремесло со времен бушевания Чумы Заклинаний, большинство порталов осталось разрушенными или работают с опасными сбоями, уничтожив реликвии легендарного прошлого.

ЧТО ВНУТРИ

Эта книга обеспечивает Вас, ДМа, информацией, которую Вы можете использовать, чтобы управлять приключениями в установке ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ. Вы также можете использовать эту книгу для своей кампании, даже если вы не управляете кампанией ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ; см. уточнение на странице 4 для большего количества разъяснений.

Книга начинается с главы, которая обеспечит вашу кампанию отправной точкой, деревня Лаудвотер, полная столкновений, чтобы ввести группу персонажей игроков в установку.

После этого, Руководство Кампании охватывает великий широкий мир Торила, тема за темой. Читаете ли вы книгу от начала до конца или начинаете с той секции, что Вас больше интересует, здесь находится все, что вы должны знать, чтобы оживить вашу установку кампании.

В ЧЕМ ЕЩЕ ВЫ НУЖДАЕТЕСЬ ?

Как и для любой D&D кампании, вы будете нуждаться в копии Руководства Игрока, Руководства Мастера и Руководства Монстров, чтобы в полной мере использовать материал из этой книги. Вы и ваши игроки также нуждаются в Руководстве Игрока ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ, которое обеспечивает умениями, региональными выгодами, новыми расами, новым классом и другой информацией, полезной для создания и управлением персонажами ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ. Слова и термины в этой книге, которые детализированы в Руководстве Игрока, определяются символом – pg.

НЕ “FR”? НИКАКИХ ПРОБЛЕМ!

Вы можете использовать в своих интересах Кампанию ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ (и его сопутствующую книгу, Руководство Игрока) даже в том случае, если ваша кампания не проходит в мире Торила. Все понятия и детали в этой книге могут работать точно также в вашей кампании, которую вы изобрели самостоятельно. Другими словами, вы можете привередничать, используя только часть этого материала, который вам кажется подходящим, интересным или совместимым с вашей кампанией. Делая так, вы можете ввести удивление и интригу Фаэруна в вашу игру, сохраняя все элементы вашего существующего мира, к которому вы и ваши игроки привыкли. Например царство, известное как Подземье, изначально существовало в ранних продуктах ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ. С тех пор этот термин и все, что его охватывает, был принят в ядро правил

D&D. Конечно, хотя вы можете создать собственное Подземье, если захотите, но на этих страницах вы найдете полностью развитую версию Нижнего Мира.

Помните, ваша кампания всегда уникальна для вас. Это то, что вы создаете вместе с игроками. Вы будете правы и в том случае, если используете каждую часть этой книги, и в том случае, если используете ее лишь для того, чтобы «приправить» собственный мир, который у вас уже есть.

ДРОУ

«Изящные и смертоносные, чувствующие себя как дома, в темных глубинах Подземья».

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 1,62 м – 1,82 м

Средний вес: 58 кг - 77 кг

Значения параметров: +2 Ловкость; +2 Харизма

Размер: Средний

Скорость: 6

Зрение: Темновидение

Языки: Всеобщий, Эльфийский

Бонусы навыков: +2 Запугивание, +2 Скрытность

Происхождение фей: Ваши предки были родом из Страны Фей, поэтому все эффекты которые действуют на фейских существ, действуют так же и на вас.

Транс: Вместо сна, дроу входят в медитативное состояние, известное как транс. Вам нужно провести 4 часа в этом состоянии, чтобы получить те же самые преимущества, на которые другие расы тратят 6-часовой расширенный отдых. Пока вы находитесь в транс, вы полностью ощущаете все свое окружение, можете замечать приближение врагов и другие события, как обычно.

Затронутый Лолт: Один раз за сцену, вы можете использовать один из двух талантов: *Облако Тьмы* или *Темный Огонь*.

Облако тьмы

Расовый талант дроу

Вас окутывает саван тьмы, и скрывает от чужого взора.

На сцену

Малое действие Ближняя вспышка 1

Эффект: Вспышка создает облако тьмы, которое остается на месте, до конца вашего следующего хода. Облако блокирует линию обзора, все ее квадраты имеют полную затененность, и все существа, входящие в облако, ослеплены до тех пор, пока не выйдут. Вы имеете иммунитет к этим эффектам.

Темный огонь

Расовый талант дроу

Мерцающая аура фиолетовых огоньков окружают вашего врага, делая его легкой целью.

На сцену

Малое действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект +4 против Реакции, Мудрость +4 против Реакции или Харизма +4 против Реакции.

Увеличение бонуса до +6 на 11 уровне, и до +8 на 21 уровне.

Попадание: До конца вашего следующего хода, все атаки против цели имеют боевое преимущество, и цель не получает преимуществ от невидимости и покрова.

Особое: Когда вы создадите своего персонажа, выберите какой параметр вы будете использовать для атаки этим талантом: Интеллект, Мудрость или Харизму. Этот выбор остается до конца жизни вашего персонажа и не изменяет другие эффекты таланта.



Дроу – это падшая раса темных эльфов, чья красота и изящность были потеряны от постоянного присутствия зла. Подавляющее большинство темных эльфов, основывают свое поведение и привычки на поклонении хаотично злой богине Лолт, так же известной как Паучья Королева.

Общество дроу разделено на множество домов. Главы самых влиятельных домов, захватывают власть в различных городах Подземья, подземном королевстве под фазруном, которое темные эльфы называют домом.

Играйте дроу, если вы хотите...

♦ ловко подкрадываться, наносить быстрые удары и использовать разные грязные тактики боя.

♦ играть героем, который ищет искупления, или тем, кто сражается, чтобы превзойти злобу своего народа.

♦ быть представителем расы, которой подходят классы следопыта, колдуна, и плута.

Физические качества

Дроу имеют рост, примерно как у людей и стройное, спортивное телосложение. Физически они напоминают элдринов, с гибким сложением, приятными чертами, и бледно черной кожей. Глаза дроу бывают ярко красными, лиловыми или голубыми. Все дроу имеют белые волосы, которые они заплетают в хвост и украшают сложными заколками в виде паутины, сделанными из драгоценных металлов. Помимо бровей и волос на голове, дроу имеют небольшое количество волос на лице, хотя мужчины иногда отпускают длинные бакенбарды и бородки.

С самого детства, дроу должны быть хитрыми. Они не получают никакой доброты, тепла и заботы. Такие отношения могут рождать губительную слабость. Дроу плохие родители, самодовольные и независимые, так что их отпрыски становятся сильными, хотя и должны пройти через жестокую юность. Такое обращение укрепляет их

природную склонность к злу. В редких случаях, грубое отношение с ребенком может привести к противоположным результатам, рождая в нем ненависть и презрение к своему обществу. Такое отношение часто приводит молодых дроу к ранней смерти.

По большому счету, темные эльфы живут не дольше, чем их предки с поверхности. Дроу, которые сумели избежать насильственной смерти могут прожить до 200 лет, хотя есть такие представители этой расы, которые измеряют свой возраст в веках.

Игра дроу

Большинство дроу крайне злые. Они жестоки в своих отношениях с другими, и предательски среди своих. В погоне за властью, статусом и благосклонностью Лолт, дома дроу сражаются друг с другом, накапливают богатства и рабов слабых рас. Изменчивые прихоти жриц Лолт требуют абсолютного повиновения, ведущего всю расу к развитию зла.

Хотя большинство дроу безнадежные злодеи невольники Паучьей Королевы, не все страдают от этого. Некоторые дроу убежали из Подземья, чтобы найти новую жизнь на поверхности, в то время, как остальные удовлетворяют капризы жриц Лолт, участвуют в захватнических походах или основывают собственные жрицы Паучьей Королевы устраивают кровавые уроки каждому, кто назовется врагом своей богини. Но все же некоторые дроу идут на этот риск, и восстают против жриц Лолт.

Дроу рождаются во тьме. Их общество жестокое и капризное, в этом мире жизнь ничего не стоит, и только власть имеет значение. Даже дроу, которым удалось избежать лап этой злой культуры, несут на себе следы уроков, которые они выучили в молодости.

Дроу понимают значение альянсов и наслаждаются дружескими отношениями, но они расценивают любые такие отношения временные и учатся в раннем возрасте не доверять любви и духу товарищества. Такие отношения могут скрывать предательство. Поэтому темные эльфы, всегда ожидают предательства, от тех, с кем они имеют дело. Дроу никогда не удивляет появление ножа, и поэтому они считают сложным, создание длительных отношений.

С самого рождения, дроу учат, что они превосходят во всем все другие расы – тех, кто не имеет достаточно силы, чтобы защитить себя и заслужить звания настоящего дроу. Поэтому они могут быть высокомерными и унижать других, чтобы заслужить уважение своих сородичей. Некоторые свободные дроу понимают, что эти закоренелые стереотипы очень сложно преодолеть. Каждый дроу, сбежавший из Подземья, должен прийти к соглашению с тем, что он пережил и тем, что он увидел в новом мире. Тот смог этого добиться, могут рассчитывать на более или менее нормальную жизнь, но те, кто не сумел этого сделать, должны будут преодолевать много печальных уроков, находясь между двух миров, и отвергнутыми в каждом из них.

Характеристики дроу: Высокомерные, холодные, подкрадывающиеся, прагматичные, мятежные, беспощадные, скептические, цивилизованные, изощренные.

Мужские имена дроу: Аднимис, Баридл, Беглос, Винтэль, Дриздаун, Элькантар, Хаэлирин, Хундар, Келнозз, Малаггар, Налклир, Оркалал, Пеллот, Фаэгел, Кварфейн, Рилтар, Ульвейн, Воргирн, Ксалгос, Зебит.

Женские имена дроу: Акнет, Алауниира, Бриесрил, Кали, Каринида, Дивиир, Дризимль, Фаэремма, Филлит, Иливарра, Мирима, Пелланистра, Квеваун, Шивра, Вьергар, Ваерен, Ксун, Йасесрил, Закетрин, Зарра,

Авантюристы дроу

Ниже описаны три примера авантюриста дроу.

Кварфейн – дроу следопыт и верный последователь Келемвора. Он недолго боролся за выживание в своем родном городе, и был предан своим лейтенантом, главе своего дома. Но ему удалось убежать. Спустя недели мучительных исследований подземелий, он сумел покинуть Подземье и выбраться на поверхность. Теперь Кварфейн возглавляет экспедиции в Подземье, используя помощь своих последователей авантюристов, чтобы отомстить жрицам Лолт.

Фаэремма – дроу плут и шестая дочь в своей семье, которой в детстве пришлось пережить бесконечные муки от родителей и старших сестер, а свою жизнь она должна была закончить на алтаре своей матери, принесенной в жертву богине. Но ей удалось убежать из своего дома, и вместе с торговым караваном, добраться до поверхности. Шпионы ее матери охотятся за ней до сих пор, и Фаэремма продолжает убежать, перебираясь от места к месту, постоянно опережая своих преследователей.

Воргирн – колдун дроу, который изучил мистические знания сил фей. Он заметил, что жрицы Лолт подозревают его независимость и его загадочную магическую силу. Воргирн бежал в поисках убежища среди других цивилизаций или, может быть, более терпимого мира. В лесах на поверхности он встретил тех, кто так же любил красоту природы и ее магическую силу. Они стали его друзьями, которым он мог доверить даже свою жизнь. Воргирн сумел отвернуться от дороги ненависти своего народа. Теперь он сражается за свой, ново обретенный дом и людей, которые оказали ему поддержку.

ГЕНАЗИ

«Воплощение энергии, союз хаоса и порядка, стойкая, страстная и необычная раса».

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 1,70 м – 1,87 м

Средний вес: 60 кг -100 кг

Значения параметров: +2 Сила; +2 Интеллект

Размер: Средний

Скорость: 6

Зрение: Обычное

Языки: Всеобщий, Первичный

Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Природа

Стихийное происхождение: Ваши предки были родом из Элементального Хаоса, поэтому все эффекты которые действуют на стихийных существ, действуют так же и на вас.

Стихийное воплощение: Выберите одно стихийное воплощение: дух земли, дух огня, дух шторма, дух воды или дух воздуха. Это воплощение является частью вашей природы. (Черта Дополнительное воплощение, стр. 133, позволяет вам взять дополнительное воплощение или изменит его). Каждое стихийное воплощение дает вам специальные преимущества и предоставляет

связанный талант На сцену. Изменения вашей внешности основаны на вашем стихийном воплощении.

Дух земли: Вы получаете расовый бонус +1 к Стойкости, расовый бонус +1 к спасброскам, и талант *Подземный Толчок*.

Дух огня: Вы получаете расовый бонус +1 к Рефлексам, сопротивление огню 5, и талант *Огненный пульс*. На 11 уровне сопротивление огню увеличивается до 10. На 21 уровне сопротивление огню увеличивается до 15.

Дух шторма: Вы получаете расовый бонус +1 к Стойкости, сопротивление 5 молнии, и талант *Вестник Шторма*. На 11 уровне сопротивление молнии увеличивается до 10. На 21 уровне сопротивление молнии увеличивается до 15.

Дух воды: Вы можете дышать под водой. Так же вы получаете расовый бонус +2 к спасброскам против продолжительного урона и талант *Быстрый Поток*.

Дух ветра: Вы получаете сопротивление 5 холоду и талант *Идущий по ветру*. На 11 уровне сопротивление холоду увеличивается до 10. На 21 уровне сопротивление холоду увеличивается до 15.

Молнии, окутывающие вас, становятся поражающим громом. Искры танцуют по вашей коже, а воздух вокруг вас кажется затемненным и грохочущим.

На сцену ♦ Молния, Гром

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы наносите дополнительный урон 1к8, когда вы попадаете атакой громом или атакой молнией.

На 11 уровне урон увеличивается до 2к8.

На 21 уровне урон увеличивается до 3к8.

Быстрый поток

Расовый талант генази

Ваше тело перетекает как вода, когда вы двигаетесь, и поражает ваших врагов изысканной, но смертельной волной.

На сцену

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы можете сдвинуться с вашей скоростью по земле или жидкой поверхности. Вы не получаете штрафа за протискивание во время этого движения, вы можете проходить через пространство врагов, игнорировать сложный ландшафт, и не получаете урона, если поверхность или субстанция, через которую вы проходите, обычно наносит урон.

Идущий по ветру

Расовый талант генази

Вы ловите поток ветра. Воздух кружится вокруг вас, и поднимает вас над землей.

На сцену

действие Передвижения **Персональный**

Эффект: Полет на 8 клеток. Если вы не заканчиваете свое движение на твердой поверхности, вы медленно спускаетесь к земле и не получаете урона от падения.



Подземный толчок

Расовый талант генази

Земля двигается в ответ на ваш удар ногой, сбивая вашего врага с ног.

На сцену

Малое действие **Ближняя вспышка 1**

Цель: Враги в зоне эффекта, который касаются земли

Атака: Сила +2 против Стойкости, Телосложение +2 против Стойкости или Ловкость +2 против Стойкости.

Увеличение бонуса до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.

Попадание: Цель сбита с ног

Особое: Когда вы получаете это воплощение, выберете какой параметр вы будете использовать для атаки этим талантом: Силу, Телосложение или Ловкость. Этот выбор остается до конца жизни вашего персонажа и не изменяет другие эффекты таланта.

Огненный пульс

Расовый талант генази

Когда враг наносит удар, карающий огонь охватывает ваши руки и кулаки.

На сцену ♦ Огонь

Немедленная Реакция **Рукопашное 1**

Условие: Враг попадает по вам рукопашной атакой.

Цель: Враг условия

Атака: Сила +2 против Реакции, Телосложение +2 против Реакции или Ловкость +2 против Реакции.

Увеличение бонуса до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.

Попадание: Урон огнем 1к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Увеличение урона до 2к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, на 11 уровне.

Увеличение урона до 3к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, на 21 уровне.

Особое: Когда вы получаете это воплощение, выберете какой параметр вы будете использовать для броска урона этим талантом: Силу, Телосложение или Ловкость. Этот выбор остается до конца жизни вашего персонажа и не изменяет другие эффекты таланта.

Вестник шторма

Расовый талант генази

Генази – существа внутренних противоречий. Каждый генази воплощает потенциальный хаос воздуха и огня, порядок земли и воды, или ярость грома и молнии. Генази полностью воплощают только одну из этих граней своей стихийной души. Их раса вспыльчива и разнообразна как люди. Генази встречаются почти везде.

Играйте генази, если вы хотите...

- ♦ бороться или экспериментировать с порядком и хаосом своей сущности.
- ♦ пытаться примерить свой характер и внешность.
- ♦ быть представителем расы, которой подходят классы маг меча и военачальник.

Физические качества

Все генази постоянно воплощают элементы. (Генази не имеют нейтрального, не стихийного состояния.) Все они рождаются с одним стихийным воплощением, генетические черты которых, передаются от их родителей. Некоторые генази изучают дополнительные воплощения в период поздней юности или взросления, и редко имеют больше двух.

Генази имеют примерно такие же пропорции, как и люди, хотя более склонны к широкому телосложению, которое показывает их физическую силу. Тело генази наполнено потоками энергии, которые горят светом, связанным с элементом, который воплощает генази. Эти энергетические линии создают узор, который один у всех представителей одного семейства, а иногда и между нациями. Специфические узоры линий энергии на голове и лице каждого генази различны у каждого отдельного индивида, так же как и отпечатки пальцев у людей. Даже когда генази изменяют свое стихийное воплощение, они сохраняют свой уникальный узор энергетических линий. Чтобы показать узор энергетических линий на своем теле, генази часто носят одежду, которая открывает хотя бы небольшие часть тела.

Цвет «волос» и кожи генази, так же зависит от индивидуального стихийного воплощения. Генази не имеют настоящих волос – субстанция, которая покрывает их головы в различных воплощениях, это магическое выражение их стихийной природы.

Физические качества, которые генази отражают в своих различных стихийных воплощениях, описаны ниже.

Дух земли: Бурая кожа; золотые энергетические линии и глаза; лысая, покрытая сияющими энергетическими линиями голова.

Дух огня: Бронзовая или красная кожа; огненно красные энергетические линии и глаза; языки пламени выходящие из энергетических линий на голове.

Дух шторма: Фиолетовая кожа; серебряные энергетические линии; сияющие, кристаллические серебряные наросты на голове.

Дух воды: Кожа цвета зеленоватой морской волны; ярко синие энергетические линии; лысая, покрытая сияющими синими энергетическими линиями голова.

Дух ветра: Серебряная кожа; голубые энергетические линии; сияющие, кристаллические голубые и серые наросты на голове.

Средняя продолжительность жизни генази, примерно равна человеческой, и составляет 75 лет. Некоторые представители расы могут доживать до 90 или 100 лет.

Игра генази

Неопределенность стихийных воплощения генази, иногда противоречит их расовой, изменчивой природе. В большинстве регионов, где живут генази, преимущество тех или иных воплощений зависит от окружающей среды региона. Самым крайним примером такого эффекта, можно считать подводные сообщества, в которых могут жить только генази воплощения духа воды.

В городах, чье строение использует сложные, многоэтажные здания или даже находятся на парящих островах земли (такие как Эйрспур, столица Аканула), большинство живущих генази – это воплощения духов шторма и ветра. В жарком климате или местах, где правят существа огня (такие как город Мемнон, в Калишмане), распространены воплощения духов огня. Генази известны своим присутствием в Акануле, Калишмане и Возвращенном Абейре, но в малых количествах, генази можно встретить почти везде.

Генази, которые имеют больше одного воплощения, думают о себе, как нескольких разных личностях. Вспыльчивые и страстные генази, воплощающие дух огня, могут быть более осторожными, воплощая дух земли. Так же, генази у которых есть несколько воплощений, иногда изменяют их для выражения своего настроения или намерения.

Философы генази верят, что они были созданы мировыми божествами как союз хаоса и порядка. Некоторые из них думают, что конфликты и борьба исключают то или иное из их природы, делая их маньяками хаоса или последователями порядка, но это скорее исключение из правил. Большинство из них просто наслаждаются связью с миром, которая дает им, их стихийная природа.

В детстве, генази могут проявлять только одно воплощение. В Фаэруне есть только несколько областей, где генази знают членов семей или друзей детства, которые имели несколько воплощений, поэтому они росли, зная больше о других элементах, которые присущи их расе.

Амбиции и гордость сильно повлияли на культуру генази. Они постоянно стремятся овладеть своим состоянием. Их общество кипит под постоянным давлением, проповедующее истинную силу и знания. Но в результате, структура общества генази не стало более устойчивой, чем общество других рас.

Генази испытывают древнюю неприязнь к другим расам. Они не могут с уверенностью назвать другом, никого из представителей других народов – и даже среди генази. В городах людей, некоторые генази предпочитают иметь дело с одной группой друзей, пока проявляют воплощение одного элемента, и держаться другого круга друзей, в другом воплощении. Другие генази, пытаются искать друзей, с которыми могут быть вместе в любых воплощениях.

Характеристики генази: Капризные, экзотические, свободолюбивые, высокомерные, упрямые, импульсивные, независимые, вспыльчивые, страстные, идеалистичные.

Мужские имена генази: Эмер, Гарел-кай, Джетт, Кад-дим-сул, Ки-амар, Мариз, Сардис, Ша-карн, Юриель, Зан-кири.

Женские имена генази: Ашар, Гвинд, Лен-джес, Дженда-шан, Джерра, Май-сал, Мара-кай, Нари-лана, Сон-лиин, Валандра, Ванри.

Авантюристы генази

Ниже описаны три примера авантюриста генази.

Мариз – генази военачальник. Несмотря на то, что он начал свою жизнь в воплощении духа шторма, его постоянно тянуло к морю. Его знакомые не одобряли его выбор стать пиратом в море Павших звезд, поэтому он стал охотником на пиратов в море Павших звезд. Вся его жизнь, кажется, изменяется в зависимости от настроения Мариза. Бесспорно, его воплощение духа воды, спасло его жизнь, когда он потерпел крушение в морском бою, и с тех пор он задался целью, заработать достаточно денег, чтобы купить свой собственный корабль и магический арсенал, чтобы вернуться и отомстить за свое первое разбитое судно. Пока у Мариза есть только его меч и остроумие, но он может рассчитывать на своих друзей, которые готовы ему помочь достать корабль и отправиться в путь.

Генази маг меча Нари-лана стала студентом магии, фехтовальщицей, а ее воплощение духа воздуха пока только растет. Она стремится последовать традициям магов меча штурмовиков, и в итоге стать одним из мятежников Ши́ра. Она идет своим путем, и стремится заслужить высокий пост в обществе, и однажды, окончив школу магов меча, чтобы победить бродячего эладрина мастера меча. Поражение от этого эладрина изменило жизнь Нари-ланы. Она была впечатлена новой техникой и скрытыми талантами, которые продемонстрировал эладрин. И чтобы овладеть этой техникой в совершенстве, она собирается отправиться в путь, полный опасностей и приключений. Возможно, на своем пути она еще встретит того эладрина, но если это произойдет, она покажет ему всю мощь магии меча, которую она приобрела в своих приключениях.

Гарел-кай служил подмастерьем у волшебника человека в большой город Уотердип. Его учитель внезапно исчез несколько месяцев назад, оставив Гарел-каю с кучу знаний, и внезапную жажду приключений и путешествий. Гарел-кай еще не готов признать это, но его сильно интересуют те земли, где могут жить другие популяции генази. Он еще не уверен, стоит ли искать жизни среди своего народа или так и остаться обычным жителем большого города.

Глава 2 – Классы

Торил кишит ненасытными угрозами, древней злобой, и коварными планами. Чтобы противостоять таким напастям, нужно обладать силой и способностью искусно пробивать доспехи и щиты и при этом защищаться от клинков и проклятий.

Классы, способные противостоять таким угрозам можно найти в Руководстве Игрока. Руководство Игрока по миру Забытых Королевств расширяет эти классы и пути совершенства. Ваш выбор может соответствовать географической, исторической, политической и космологической природе Торила.

- ♦ **Маг меча:** Магический защитник, который сочетает заклинания и сталь в опасной комбинации.
- ♦ **Колдун (Темный договор):** Новый Договор для колдунов.
- ♦ **Зараженный:** Мультикласс, доступный только для персонажей, которые заражены магической чумой, и отмечены разрушающим эхом огня заклинаний, созданного разрушительными последствиями Чумы заклинаний.
- ♦ **Пути совершенства:** Пути продвижения для магов меча, зараженного, дроу, генази и других персонажей связанных с географическими регионами, организациями и религией Торила.
- ♦ **Эпическая судьба избранного:** Ваш бог избрал вас служить его голосом в делах смертных.

ТАЛАНТЫ С ВЫБИРАЕМЫМИ МОДИФИКАТОРАМИ ПАРАМЕТРОВ

Многие таланты, описанные в этой главе, дают вам возможность выбрать параметры, на которых будут основываться ваши броски атаки и урона. Это может быть Сила, телосложение или Ловкость (высший физический показатель); или Интеллект, Мудрость или Харизма (высший умственный показатель). Когда вы выбираете талант такого рода в первый раз, выберете подходящий параметр, который вы будете постоянно использовать в бросках атаки и урона. Этот выбор остается до конца жизни вашего персонажа и не изменяет другие эффекты таланта.

МАГ МЕЧА

«Под сводами Миф Драннора я изучил древний боевой путь элдринов. Заклинания – мои доспехи, а слова – руины, оставленные моим мечом.»

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник. Вы рукопашный воин, который использует заклинания, чтобы сражаться лучше.

Источник силы: Магический. Вы изучаете древние магические традиции и практики фехтования, развивая магическую силу, чтобы улучшить ваши физические атаки.

Ключевые параметры: Интеллект, Сила, Телосложение

Ношение доспехов: Одежда, Кожаные доспехи

Владение оружием: Простое рукопашное, воинские легкие клинки, воинские тяжелые клинки, простое дальнобойное

Инструменты: Любой легкий или тяжелый клинок. Ваш клинок добавляет свой бонус зачарования к броскам атаки и урона и любой дополнительный урон, предоставленный его свойствами (если он

применим), когда используется в качестве инструмента. Вы не получаете ваш бонус владения оружием к броскам атаки, когда используете ваш клинок в качестве инструмента.

Бонусы к защита: +2 к Воле

Хиты на 1 уровне: 15 + показатель Телосложения

Хиты, получаемые за уровень: 6

Исцелений в день: 8 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Магия. На 1 уровне выберете еще 3 навыка для тренировки, из прилагающегося списка. *Классовые Навыки:* Магия (Инт), Атлетика (Сил), Дипломатия (Хар), Выносливость (Тел), История (Инт), Проницательность (Муд), Запугивание (Хар).

Варианты развития: Штурмовой маг меча, щитовой маг меча

Классовые черты: Связь с мечом, Эгида мага меча (*штурмовая эгида* или *щитовая эгида*), Опека Мага меча.



Маги меча применяют магическое искусство для рукопашного боя. Свои боевые навыки они зачаровывают магией, которой они владеют. Взмах клинка мага меча не только поражает сталью, но так же огнем, молнией или другой мощной силой.

За годы своего обучения и практики вы мастерски развили свои навыки. Ваше мастерство основано на тайной магии и отточено в бесконечных часах, проведенных за физическими тренировками. Вы можете быть молодым эладрином, ищущим удачу, путешественником, который странствует по миру, вдали от своего дома; наемником генази самоучкой, который тяготеет к стихийной магии; человеком, наследником оскорбленной богатой семьи, которого обучал искусный учитель; или полу-эльфом, чемпионом магии, который оттачивал боевую магию в академии, и теперь служит в армии своей родины.

Магические силовые барьеры кружатся вокруг вас, защищая вас от ранений. Ваш клинок – это продолжение вашей сущности, тела и разума. Он пульсирует сверхъестественной энергией, когда вы готовитесь защитить союзника, и выпускает магическую ярость против ваших врагов.

Создание мага меча

Маг меча имеет две линии развития: штурмовой маг меча и щитовой маг меча. Интеллект влияет на все ваши атаки, но вы так же можете развивать Силу и Телосложение для получения дополнительных преимуществ.

Штурмовой маг меча

Ваш боевой стиль сфокусирован на быстрых атаках, которые призывают стихийные силы и бросают вашего врага через все поле боя. Этот агрессивный метод боя мага меча пришел из Возвращенного Абейра на Торил, через наследие мятежников Ширы (см. путь совершенства на стр. 47). Ваши атаки используют Интеллект, так что он должен быть вашим высшим параметром. Сила должна быть вашим вторым по величине параметром, так как она усиливает ваши атакующие таланты и повышает ваш базовый бонус атаки. Телосложение поможет вам выжить и может быть полезной, если вы захотите взять некоторые таланты щитового мага меча. Большинство штурмовых магов меча используют двуручное оружие (такое как великий меч или фальшион), чтобы нанести больший урон, хотя из-за этого они будут иметь более низкий КД.

Рекомендованная черта: Восходящий Штурм (Человеческая черта: Фокусировка на Оружии)

Рекомендованные навыки: Магия, Атлетика, Дипломатия, Запугивание

Рекомендованные неограниченные таланты: Клинок Зеленого Пламени, Вспышка Меча

Рекомендованный талант на сцену: Пламенный Циклон

Рекомендованный талант на день: Пылающий Клинок

ОБЗОР МАГА МЕЧА

Характеристики: Ваши рукопашные навыки наиболее важны, но так же вы имеет атаки, которые могут поражать несколько существ или ранить цель издалека. Ваши защитные таланты могут защитить и

вас и ваших союзников.

Религия: Маги меча предпочитают божеств магии или умений. Кореллон, Селун, Торн и Тимора обычны для добрых магов меча. Темные маги меча склонны почитать Шар, из-за ее необычной склонности к тайным искусствам, и обособленности непосвященных.

Расы: Генази из Возвращенного Абейра являются исконными штурмовыми магами меча. Люди и эладрины обычно практикуют щитовой стиль магов меча. Гитьянки так же известны своим отношением к традициям магов меча, и они тоже предпочитают щитовой стиль боя.



Щитовой маг меча

Вы защищаете союзников магическим силовым щитом, и держите врагов на безопасном расстоянии. Этот стиль был разработан на основе традиций Коронной Стражи (см. путь совершенства на стр. 48). Этот стиль использовали тысячи лет назад арматоры, элитная стража короны Миф Драннора. Интеллект усиливает ваши атаки, так что он должен быть вашим наивысшим параметром. Телосложение усиливает многие эффекты ваших атак, поэтому это второй по величине параметр. Высокая Сила позволит вам получать некоторые преимущества талантов штурмовых магов меча (предоставляя некоторые атаки) и сохранит ваш базовый бонус атаки на должном уровне. Чтобы получать бонусы к КД от вашей классовой особенности Опека Мага меча, вам нужно иметь одну свободную руку, поэтому вы должны использовать одноручное оружие, такое как длинный меч или скимитар.

Рекомендованная черта: Карающий Щит (Человеческая черта: Студент Магии Меча)

Рекомендованные навыки: Магия, Дипломатия, История, Проницательность

Рекомендованные неограниченные таланты:
Гудящий клинок, Привлекающая молния
Рекомендованный талант на сцену: Ледящий удар
Рекомендованный талант на день: Морозный ответ

Классовые умения мага меча

Маги меча хитрые и мощные бастионы защиты, чье искусство выражено мечом. Все маги меча имеют классовые особенности описанные ниже.

Связь с мечом

Потратив 1 час медитации с выбранным легким или тяжелым мечом, вы создаете особую связь с этим оружием. стандартным действием, вы можете призвать связанное оружие к себе в руку, с расстояние до 10 квадратов.

Вы можете создать связь с другим оружием, используя тот же процесс медитации (например, если вы приобрели новый клинок, с магическими способностями). Если вы создаете связь с другим клинком, старая связь рассеивается.

Если ваше связанное оружие ломается или разрушается, вы можете провести 1 час медитации, чтобы воссоздать оружие из фрагмента. (Этот процесс автоматически уничтожает любые другие фрагменты этого оружия, так что вы не сможете использовать их для создания множества копий сломанного оружия).

Эгиды мага меча

Вы можете наложить на врага магическую опеку, которая позволяет вам реагировать на его атаки против ваших союзников своей контратакой или временной защитой.

Выберите один из следующих талантов Эгиды мага меча. Эти таланты полностью описаны ниже.

Эгида штурма: Вы телепортационируетесь на сторону атакующего и отвечаете на его атаку, своей.

Эгида щита: Вы отклоняете некоторую часть урона атаки врага.

Опека мага меча

Пока вы находитесь в сознании и владеете легким или тяжелым клинком, вы поддерживаете вокруг вас силовое магическое поле.

Это поле предоставляет вам бонус +1 к КД, или бонус +3, если вы держите клинок в одной руке, а другую оставляете свободной (не используя щит, дополнительное и двуручное оружие, или что-либо подобное).

Если вы теряете сознание, ваша Опека мага меча исчезает и больше не предоставляет преимуществ. Вы можете вернуть ее после короткого или расширенного отдыха.

Таланты мага меча

Ваши таланты так же известны как заклинания. Вы используете свой клинок как инструмент, применяя его для рукопашного боя, и для проведения вашей магической энергии.

Некоторые таланты Мага меча содержат дополнительные полосы, под названием «Эгида штурма» или «Эгида щита». Вы получаете дополнительные

преимущества, только если выбрали соответствующую эгиду при создании класса.

Классовые умения

Все маги меча имеют классовые особенности, которые работают как таланты. Два варианта эгиды мага меча, эгида штурма и эгида щита, представлены ниже.

Эгида штурма	Особенность мага меча
<i>Вы создаете магическую связь между собой и врагом, которая позволяет вам немедленно отреагировать на его атаку, контратакой.</i>	
Неограниченный ♦ Магический, Телепортация	
Малое действие Ближняя вспышка 2	
Цель: Одно существо в зоне эффекта	
Эффект: Вы отмечаете цель. Цель остается отмеченной, пока вы не используете этот талант против другого врага. Если вы отмечаете другое существо, используя другой талант, цель остается отмеченной. Существо может быть субъектом только одной отметки одновременно. Новая отметка, заменяет предыдущую. Если ваша отмеченная цель проводит атаку, которая не включает вас как цель, она получает штраф -2 к броску атаки. Если эта атака попадает, а отмеченная цель находится в 10 клетках от вас, вы можете использовать немедленную реакцию, чтобы телепортационироваться в клетку, смежную с целью и провести против нее основную рукопашную атаку. Если вокруг цели нет свободного смежного пространства, вы не можете использовать немедленную реакцию.	

Эгида щита	Особенность мага меча
<i>Вы создаете магическую связь между собой и врагом, которая позволяет вам отвести атаку от вашего союзника.</i>	
Неограниченный ♦ Магический	
Малое действие Ближняя вспышка 2	
Цель: Одно существо в зоне эффекта	
Эффект: Вы отмечаете цель. Цель остается отмеченной, пока вы не используете этот талант против другого врага. Если вы отмечаете другое существо, используя другой талант, цель остается отмеченной. Существо может быть субъектом только одной отметки одновременно. Новая отметка, заменяет предыдущую. Если ваша отмеченная цель проводит атаку, которая не включает вас как цель, она получает штраф -2 к броску атаки. Если эта атака попадает, а отмеченная цель находится в 10 клетках от вас, вы можете использовать немедленное прерывание, чтобы уменьшить урон, нанесенный одному существу, на значение равное вашему модификатору 5 + ваш модификатор Телосложения.	
Уровень 11: Урон уменьшается на 10 + ваш модификатор Телосложения.	
Уровень 21: Урон уменьшается на 15 + ваш модификатор Телосложения.	

Уровень 1 неограниченные заклинания

Гудящий клинок	Атака мага меча 1
<i>Звуковой удар карает вашего врага, а если он пытается сбежать, звук становится громче.</i>	
Неограниченный ♦ Магический, Гром, Оружие	
Стандартное действие Рукопашное оружие	
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и в начале своего хода, цель смежная с вами, а затем уходит от вас в этот ход, она получает урон громом 1к6 + модификатор Телосложения.	
Увеличение урона до 2(Ор) + модификатор Интеллекта, на 21 уровне.	

Клинок зеленого пламени	Атака мага меча 1
<i>Каждый удар зажигает ваш клинок, смертельным зеленым пламенем.</i>	
Неограниченный ♦ Магический, Огонь, Оружие	
Стандартное действие Рукопашное оружие	
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон огнем 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и вы наносите урон огнем, равный вашему модификатору Силы всем врагам, смежным с целью.	
Увеличение урона до 2(Ор) + модификатор Интеллекта, на 21 уровне.	

Привлекающая молния	Атака мага меча 1
<i>Вы ловите врага, оплетая его молнией, и притягиваете его в пределы досягаемости вашего клинка.</i>	
Неограниченный ♦ Магический, Инструмент, Молния	
Стандартное действие	Дальнобойное 3
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против Стойкости	
Попадание: Урон молнией 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы притягиваете цель в ближайшую, незанятую клетку, смежную с вами.	
Увеличение урона до 2к6 + модификатор Интеллекта на 21 уровне.	
Особое: Если вы не можете притянуть цель в смежную клетку, талант терпит неудачу и не наносит урона.	

Вспышка меча	Атака мага меча 1
<i>Взмах вашего меча создает вспышку, которая поражает врагов вокруг вас.</i>	
Неограниченный ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги в зоне эффекта	
Атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Урон силовым полем 1к6 + модификатор Интеллекта.	
Увеличение урона до 2к6 + модификатор Интеллекта на 21 уровне.	

Уровень 1 заклинания на сцену

Леденящий удар	Атака мага меча 1
<i>Ваш клинок вонзается во врага и пульсирует холодом в его ране, покрывая его тело слоем льда.</i>	
На сцену ♦ Магический, Холод, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон холодом 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и цель получает урон холодом, равный вашему модификатору Телосложения, каждый раз, когда атакует, до начала вашего следующего хода.	

Пламенный циклон	Атака мага меча 1
<i>Магическая энергия кружится вокруг вашего клинка и переносится на ваших врагов, повергая их в сердце ада.</i>	
На сцену ♦ Магический, Огонь, Инструмент	
Стандартное действие	Ближняя волна 3
Цель: Все существа в зоне эффекта	
Атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Урон огнем 1к8 + модификатор Интеллекта + модификатор Силы.	

Капкан на врага	Атака мага меча 1
<i>Вы пронзаете врага, и петли твердой, сверхъестественной энергии вырываются из его плоти, приковывая его кости к земле.</i>	
На сцену ♦ Магический, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	
Особое: Вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки при броске.	

Удар молнии	Атака мага меча 1
<i>Когда ваш клинок достигает цели, испепеляющая стрела молнии вылетает из врага и поражает его ближайшего союзника.</i>	
На сцену ♦ Магический, Оружие, Молния	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Первая Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта. Проведите вторую атаку.	
Вторая цель: Одно существо в 5 клетках от первой цели.	
Вторая атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Урон молнией 1к6 + модификатор Интеллекта.	

Уровень 1 заклинания на день

Пылающий клинок	Атака мага меча 1
<i>Ваш пламенный клинок стремится к врагу, а его магическое тепло воспламеняет все его раны.</i>	
На день ♦ Магический, Огонь, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон огнем 2(Ор) + модификатор Интеллекта.	
Эффект: До конца сцены, ваши рукопашные атаки наносят дополнительный урон огнем, равный вашему модификатору Силы.	

Морозный ответ	Атака мага меча 1
<i>Когда ваш враг наносит смертельный удар, ваша опека внезапно оборачивается в лед и сковывает врага яростью зимы.</i>	
На день ♦ Магический, Холод, Оружие	
Немедленное Прерывание	Рукопашное оружие
Условие: Смежное существо попадает по вам	
Цель: Существо, которое попало по вам	
Атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Урон холодом 3(Ор) + модификатор Интеллекта.	
Промак: Половина урона.	

Крутящийся клинок	Атака мага меча 1
<i>Вы замахиваетесь и внезапно метаете свой меч. Ваш клинок крутится в воздухе, находит врага и наносит ему смертельную рану.</i>	
На день ♦ Магический, Оружие	
Стандартное действие	Дальнобойное 5
Требование: Вы должны метнуть свое рукопашное оружие в цель	
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Интеллекта, и оружие возвращается к вам в руку.	
Промак: Повторите атаку против второй цели в 5 клетках от первой. Если вы промахиваетесь, повторите атаку против третьей цели, в 5 клетках от второй. Если вы промахиваетесь, повторите атаку против четвертой цели, в 5 клетках от третьей. Ваше оружие возвращается к вам в руку.	

Уровень 2 заклинания приемы

Пространственное искажение	Прием мага меча 2
<i>Вы растягиваете свою магическую силу, и два</i>	
На сцену ♦ Магический, Холод, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон холодом 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и цель получает урон холодом, равный вашему модификатору Телосложения, каждый раз, когда атакует, до начала вашего следующего хода.	

Сверхъестественная скорость	Прием мага меча 2
<i>Сверхъестественная сила наполняет вашу кровь, и когда вы вступаете в битву, она ускоряет вас.</i>	
На день ♦ Магический	
Не действие	Персональный
Эффект: Используйте этот талант перед броском инициативы. Вы получаете бонус таланта +5 к броску инициативы. Вы можете взять дополнительное действие передвижения во время первого раунда битвы (или во время раунда внезапности, если вас не застали врасплох).	

Бесстрашие к элементам	Прием мага меча 2
<i>Элементы вселенной подчиняются вашим командам и почти не наносят вам вреда.</i>	
На день ♦ Магический	
Малое действие	Персональный
Эффект: Выберите холод, кислоту, огонь, молнию или гром. До конца сцены, вы получаете сопротивление 5 + ваш модификатор Телосложения, к этому типу энергии.	

Восстановление мифала	Прием мага меча 2
<i>Вы фокусируете свою опеку, помогая себе сопротивляться неудачам.</i>	
На сцену ♦ Магический	
Малое действие	Персональный
Эффект: Проведите спасбросок против эффекта, который оканчивается по спасброску.	

Уровень 3 заклинания на сцену

Удар возвратной волны

Атака мага меча 3

Ваш меч поражает врага громоподобным ударом, отталкивая его в сторону.

На сцену ♦ Магический, Гром, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 2 квадрата.

Особое: Вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки при броске.

Эгиды Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Разьедающие останки

Атака мага меча 3

Ваш меч описывает вокруг вас круг, атакуя врага брызгами разьедающей кислоты.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Инструмент

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон кислотой 1(Ор) + модификатор Интеллекта.

Замедляющий удар

Атака мага меча 3

Когда ваш клинок касается врага, его кровь становится тяжелым льдом, и ее тяжесть замедляет врага.

На сцену ♦ Магический, Холод, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон холодом 2(Ор) + модификатор Интеллекта, и цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Выпад замещения

Атака мага меча 3

Вы толкаете врага, вспышка поглощает его, и внезапно, он появляется в другом месте.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Интеллекта, и вы телепортацияируете цель в пространство смежное с вами.

Эгиды Щита: Когда вы используете немедленное прерывание эгиды щита, вы можете использовать этот талант против цели, как часть прерывания, даже если цель за пределами вашей досягаемости.

Уровень 5 заклинания на день

Глубокая заморозка

Атака мага меча 5

Когда ваш клинок касается цели, вы шепчете слово силы и белый, ледяной туман начинает проникать в тело вашего врага.

На день ♦ Магический, Холод, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Интеллекта.

Эффект: До конца сцены, любой враг получает 1к10 урона холодом, когда он движется смежным или начинает свой ход рядом с целью.

Стихийная уязвимость

Атака мага меча 5

Вы вплетаете в плоть вашего врага смертельный символ. Этот ужасный глиф делает тело вашего врага уязвимым для элементов.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Цель получает уязвимость 5 одному типу урона на ваш выбор: кислота, холод, огонь, молния или гром. Эта уязвимость остается до конца сцены.

Замедленная молния

Атака мага меча 5

Голубые щупальца молний вырываются из вашего клинка и поражают ваших врагов.

На день ♦ Магический, Молния, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 5

Цель: Одно, два или три существа

Атака: Интеллект против Реакции, одна атака на цель

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон молнией 5 (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона, и нет продолжительного урона.

Уровень 6 заклинания приемы

Шаг арматора

Прием мага меча 6

Магическая сила ускоряет вас в бою.

На сцену ♦ Магический, Телепортация

действие Передвижения Персональный

Эффект: Телепортацияируйтесь на 5 клеток. Если вы заканчиваете свое движение смежным с врагом, вы получаете бонус таланта +2 к следующему броску атак, который вы сделаете против этого врага, в течение вашего хода.

Опека пространства

Прием мага меча 6

Ваша опека искажает поток магии вокруг вас, предупреждая тайный побег и атаки врагов.

На день ♦ Магический, Стойка, Зона

Малое действие Ближняя вспышка 2

Эффект: Вспышка создает зону, которая остается пока продолжается стойка. Враги в зоне не могут телепортацияироваться. Враги вне зоны не могут телепортацияироваться в неё.

Особое: Вы остаетесь в центре зоны, даже если передвигаетесь.

Враг отверженный судьбой

Прием мага меча 6

Силы, находящиеся за пределами понимания вашего врага, работают по вашим командам против него.

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, любой эффект, оканчивающийся по спасброску, который вы наложите на врага, так же налагает на него штраф к спасброскам -2 против этого эффекта.

Вуаль серебряной стали

Прием мага меча 6

Вы создаете магическую опеку легкого серебряного тумана. Он выглядит не более осязаемым, чем туман в морозное утро, но он захватывает удары врага и отводит их в сторону.

На сцену ♦ Магический, Силовое поле

Малое действие Ближняя вспышка 1

Цели: Вы и все союзники в зоне эффекта

Эффект: Все затронутые существа получают бонус +2 к КД и Рефлексам, до конца вашего следующего хода.

Уровень 7 заклинания на сцену

Электрический удар

Атака мага меча 7

Вы направляете свой меч в воздух, и ужасные когти белых молний поражают ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Молния

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Интеллекта.

Удар пламенной стены

Атака мага меча 7

Могучим взмахом вашего клинка, танцующие языки магического огня вырастают из земли у ног ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Призыв, Огонь, Инструмент

Стандартное действие Зональная стена 3 в пределах 1 клетки

Эффект: В смежных клетках, вы призываете стену огня, которая остается до начала вашего следующего хода. Стена может быть 3 клетки в длину и не более 1 в высоту. Только 1 клетка стены должна быть в пределах 1 клетки от вас.

Любое существо, которое входит в пространство стены или начинает в нем свой ход, получает урон огнем 1к8 + ваш модификатор Телосложения.

Изолирующий удар

Атака мага меча 7

Когда ваш клинок вонзается во врага, волна магической энергии отлетает к ближайшим врагам и отбрасывает их в сторону.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действиеРукопашное оружие

Первая Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта. Проведите вторую атаку.

Вторая Цель: Все враги смежные с первой целью.

Вторая Атака: Интеллект против Стойкости, одна атака на цель

Попадание: Вы отталкиваете вторую цель от первой, на количество клеток, равное вашему модификатору вашему модификатору Телосложения.

Шипы агонии

Атака мага меча 7

Ваш удар создает осколки чистой силы, которые пронзают плоть врага, и мучают его во время движения.

На сцену ♦ Магический, Оружие, Силовое поле

Стандартное действиеРукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон силовым полем 2(Ор) + модификатор Интеллекта. Если до конца своего следующего хода, цель двигается, она получает урон силовым полем, равный 5 + ваш модификатор Силы.

Эгид Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Уровень 9 заклинания на день

Освещающий клинок

Атака мага меча 9

Когда вы пронзаете врага, ваш меч начинает сиять слепящим светом, разгоняя тьму вокруг вас.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действиеРукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и цель ослеплена (спасение оканчивает).

Эффект: До конца сцены, цель сияет, заливая ярким светом 10 клеток вокруг себя. Даже если в свой ход она невидима, ее местоположение автоматически определяется, хотя обычный штраф -5 к броскам атаки все еще остается.

С дороги

Атака мага меча 9

Ваш косой удар отправляет врага в другое место.

На день ♦ Магический, Оружие, Надежный, Телепортация

Стандартное действиеРукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Интеллекта, и вы телепортацияируете цель на 5 клеток.

Чарующий клинок

Атака мага меча 9

Когда вы пронзаете своего врага, воздух вокруг него начинает мерцать,

На день ♦ Магический, Оружие, Призыв

Стандартное действиеРукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Вы призываете свой дубликат, в любую незанятую клетку смежную с целью. Дубликат могут атаковать и поражать как обычно. (Он имеет ту же игровую статистику, что и вы). Вы и ваш дубликат имеете одинаковое количество хитов.

Ваш дубликат может делать все, что можете делать вы. Однако, любое действие, взятое дубликатом, исходит из вашего обычного набора действий. (Это не дает вам каких-либо дополнительных действий). Вы можете распределить ваши действия между собой и вашим дубликатом, так как пожелаете.

Например, в свой ход вы можете взять действие движения, чтобы окружить врага, а ваш дубликат вытаскивает оружие (малое) и использует стандартное действие, чтобы атаковать одним из ваших талантов. Если вы проводите атаку по возможности против существа, ваш дубликат не может провести атаку по возможности против того же существа, в течение этого хода.

Если вы заканчиваете свой ход, более чем в 5 клетках от дубликата, он рассеивается. В остальных случаях, дубликат остается до конца сцены или пока ваши хиты не опустятся до 0 или ниже.

Уровень 10 заклинания приемы

Магическая осведомленность

Прием мага меча 10

Магическая сила направляет вашу защитную позу, защищая вас даже от тех атак, которые вы не видите.

На сцену ♦ Магический

Свободное действиеПерсональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы не даете боевое преимущество всем вашим врагам.

Пространственное уклонение

Прием мага меча 10

Когда враг готовится изрешетить вас стрелами издали, вы исчезаете и появляетесь почти рядом с ним.

На день ♦ Магический, Телепортация

Немедленное ПрерываниеПерсональный

Условие: Враг в 20 клетках от вас попадает по вам дальнбойной атакой

Эффект: Вы телепортацияируетесь в смежную с врагом клетку.

Неприступная опека

Прием мага меча 10

Воздух мерцает вокруг вас и темнеет под атаками врагов. Мифал защитит вас всегда.

На день ♦ Магический, Стойка

Малое действиеПерсональный

Эффект: Ваша опека предоставляет свой бонус ко всем вашим защита, а не только к КД.

Уровень 13 заклинания на сцену

Клинок кислотного взрыва

Атака мага меча 13

Ваш клинок оборачивается кислотным всплеском, касаясь вашего врага, и забрызгивает ближайших врагов разседающими брызгами.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Оружие

Стандартное действиеРукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон кислотой 2(Ор) + модификатор Интеллекта, и враги смежные с целью получают урон кислотой 1к8 + модификатор Силы.

Эгид Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Пространственный разрез

Атака мага меча 13

Когда вы поражаете врага, ваш клинок прорезает дыру в пространстве, которая переносит вас и вашу цель в соседнее пространство.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Оружие

Стандартное действиеРукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Интеллекта. Телепортацияируете себя и свою цель на количество клеток, равное вашему модификатору 1 + ваш модификатор Телосложения. Вы и ваша цель должны появиться в смежных квадратах.

Семя огня

Атака мага меча 13

Ваша атака создает сияющую пылинку магической энергии в ране врага. Вы отталкиваете своего врага и видите, как вокруг начинается прорасти цветок адского пламени.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действиеРукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору вашему модификатору Телосложения +2. Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Каждое существо в 2 клетках от нового положения первой цели.

Вторая атака: Интеллект против Реакции.

Попадание: Урон огнем 2к6 + модификатор Интеллекта.

Эгид Щита: Вторая атака затрагивает только врагов.

Уровень 15 заклинания на день

Кислотная кровь	Атака мага меча 15
<i>Когда ваш клинок вонзается во врага, вы шепчете ужасное слово силы и видите как плоть вашего врага начинает кипеть.</i>	
На день ♦ Магический, Оружие, Кислота	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).	
Промак: Половина урона, и нет продолжительного урона.	

Инфернальный меч	Атака мага меча 15
<i>Отважным взмахом вашего клинка, вы выпускаете волну огня, которая охватывает ваших врагов и поджигает их.</i>	
На день ♦ Магический, Инструмент, Огонь	
Стандартное действие	Ближняя волна 3
Цель: Все существа в зоне эффекта	
Атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Урон огнем 2к10 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).	
Промак: Половина урона, и нет продолжительного урона.	

Свободный в шторм	Атака мага меча 15
<i>Вы сосредотачиваете свою ярость и создаете вокруг себя шторм, который угрожает всем отступающим врагам.</i>	
На день ♦ Магический, Молния, Стойка, Гром	
Малое действие	Персональный
Эффект: Враг, который начинает свой ход смежным с вами, а затем уходит от вас, получает урон громом и молнией 2к8.	

Уровень 16 заклинания приемы

Поддерживающая опека	Прием мага меча 16
<i>Опека вокруг вас излучает успокаивающий свет, и восстанавливает ваши жизненные силы.</i>	
На день ♦ Магический, Стойка	
Малое действие	Персональный
Эффект: В конце вашего хода, перед проведением спасбросков, снимите с себя один эффект, который оканчивается по спасброску.	

Стихийная защита	Прием мага меча 16
<i>Вы покрываете свою опеку, слоем магической защиты, которая хранит вас от элементальной энергии.</i>	
На день ♦ Магический	
Малое действие	Персональный
Эффект: Выберите кислоту, холод, огонь, молнию или гром. До конца сцены, вы получаете сопротивление 10 + ваш модификатор Телосложения, этому типу энергии.	

Железная кожа	Прием мага меча 16
<i>Ваша кожа приобретает серебряный оттенок, а ваши мускулы становятся крепче стали.</i>	
На день ♦ Магический	
Малое действие	Персональный
Эффект: До конца сцены вы получаете сопротивление 5 всему урону.	

Внезапный побег	Прием мага меча 16
<i>В мгновение ока, вы оказываетесь в другом месте.</i>	
На день ♦ Магический, Телепортация	
Немедленное Прерывание Персональный	
Условие: По вам попала атака	
Эффект: Телепортацияируйтесь на 2 клетки	

Уровень 17 заклинания на сцену

Ледяная клетка	Атака мага меча 17
<i>Когда вы поражаете врага своим мечом, его конечности сковывает лед, который мучает его во время движений.</i>	
На сцену ♦ Магический, Холод, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против Стойкости	
Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и цель ослаблена до конца вашего следующего хода. Если цель атакует, пока ослаблена, она получает урон холодом равный 5 + ваш модификатор Телосложения.	

Удар паутины	Атака мага меча 17
<i>Вы крутите своим клинком с невероятной скоростью, создавая серебряные шелковые нити, которые связывают ближайших врагов.</i>	
На сцену ♦ Магический, Оружие	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги в зоне эффекта	
Атака: Интеллект против Стойкости	
Попадание: Урон 1к10 + модификатор Интеллекта, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	

Шоковый меч	Атака мага меча 17
<i>Когда вы вонзаете свой меч во врага, его охватывает электрический смертельный пульс.</i>	
На сцену ♦ Магический, Молния, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон молнией 3(Ор) + модификатор Интеллекта.	

Уровень 19 заклинания на день

Смертельный клинок	Атака мага меча 19
<i>Настраивая магическую мощь своего клинка, вы бросаетесь на врага разрушающей лавиной ударов.</i>	
На день ♦ Магический, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Интеллекта.	
Эффект: Выберите тип существа, который имеет цель (оживленный, зверь, гуманоид или магический зверь). До конца сцены, ваши атаки против существ этого типа наносит дополнительный урон 2к6.	

Клинок хозяина ада	Атака мага меча 19
<i>Вы бросаете свой меч, и он вонзается в грудь дальнего врага. Ваш меч взрывается, создавая мощную волну огня, и затем возвращается к вам в руку.</i>	
На день ♦ Магический, Оружие, Огонь	
Стандартное действие	Дальнобойное 10
Первая Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон огнем 1(Ор) + модификатор Интеллекта.	
Эффект: Проведите вторую атаку.	
Вторая Цель: Первая цель и все враги в 2 клетках от нее.	
Вторая Атака: Интеллект против Реакции	
Попадание: Урон огнем 3к8 + модификатор Интеллекта.	
Промак: Половина урона	

Жезл молнии	Атака мага меча 19
<i>Направляя свой меч на врага, вы передаете ему часть смертельной силы. Из его раны появляются темные тучи, которые начинают бить, поражая ближайших врагов.</i>	
На день ♦ Магический, Оружие, Молния	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против КД	
Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон молнией 10 (спасение оканчивает). Когда цель получает продолжительный урон от этого таланта, враги смежные с целью получают урон молнией 10.	
Промак: Половина урона, и нет продолжительного урона.	

Уровень 22 заклинания приемы

Глаза мага	Прием мага меча 22
<i>Ваши глаза приобретают потустороннее сияние – вы видите все, даже мимолетные отблески будущего.</i>	
На день ♦ Магический	
Малое действие	Персональный
Эффект: До конца сцены, вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Внимательности, вы игнорируете штрафы к атакам против целей, которые имеют покров или полный покров, и вы можете видеть невидимые цели, так как будто они видимы.	
Пока этот талант действует, вы можете заставить врага в зоне вашей видимости, перекинуть сделанный против вас или вашего союзника, со штрафом равным вашему модификатору Телосложения. Враг должен использовать новый результат. Использование этого преимущества немедленно заканчивает эффекты этого таланта.	

Мощь великана

Прием мага меча 22

Поглощая внешнюю магическую силу, ваше тело начинает расти. Вы становитесь ростом с великана и наделены великой силой.

На день ♦ Магический, Стойка

Малое действиеПерсональный

Эффект: Ваша категория размера становится на 1 больше, например, из Среднего в Большой. Вы получаете бонус таланта +5 к проверкам параметра Силы, бонус таланта +2 к броскам рукопашных атак, и бонус таланта +5 к броскам рукопашного урона.

Если этот талант увеличивает ваш размер до Большого, Огромного или Гигантского, ваше пространство увеличивается в соответствии с новым размером, а ваша досягаемость увеличивается на 1. Если размеры комнаты не позволяют вам увеличить ваше пространство, талант автоматически проваливается.

Эта трансформация остается до конца сцены, или пока вы не захотите ее окончить малым действием.

Скованная опека

Прием мага меча 22

От вас струится ореол энергии, и заливает ваших врагов, перекрывая их пути к отступлению.

На день ♦ Магический, Стойка, Зона

Малое действиеБлижняя вспышка 3

Эффект: Вспышка создает зону, которая остается до окончания стойки. Враги в зоне не могут телепортацияироваться. Враги вне зоны не могут телепортацияироваться в нее. Враги, которые начинают свой ход в зоне, замедлены до конца своего хода.

Особое: Вы остаетесь в центре зоны, даже если передвигаетесь.

Уровень 23 заклинания на сцену

Кислотный фонтан

Атака мага меча 23

Ваш клинок превращается в струящийся гейзер кислоты.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Инструмент

Стандартное действиеБлижняя волна 3

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон кислотой 3к10 + модификатор Интеллекта.

Метеоритный удар

Атака мага меча 23

Ваш клинок превращается в пылающий метеор, который взрывает вашего врага, затем поворачивает к другому врагу, и настигает его накрывая огненной волной.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действиеРукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем 2(Ор) + модификатор Интеллекта. Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Одно или два других существа, в пределах 2 + ваш модификатор Силы, клетках от первой цели.

Вторая атака: Интеллект против Реакции, одна атака на цель

Попадание: Урон огнем 2к6 + модификатор Интеллекта + модификатор Силы

Эгиды Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Громовой ответный удар

Атака мага меча 23

Вы отвечаете на атаку врага, выпуская из вашего клинка разрушительную волну грома.

На сцену ♦ Магический, Гром, Оружие

Немедленная РеакцияБлижняя волна 3

Условие: Смежное существо поражает вас атакой

Цель: Все существа в зоне эффекта. Существо, которое спровоцировало этот талант должно находиться в зоне эффекта.

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 1(Ор) + модификатор Интеллекта, и цель сбита с ног и изумлена до конца вашего следующего хода.

Эгиды Щита: Когда вы используете немедленное прерывание эгиды щита, вы можете использовать этот талант против цели, как часть этого действия. Волна может исходить из союзника, которого атаковал отмеченный враг. Отмеченный враг должен находиться в зоне эффекта.

Уровень 25 заклинания на день

Прыгающая молния

Атака мага меча 25

Когда вы метаете свой клинок, он становится вспышкой молнии, прыгая от врага к врагу, пока не вернется к вам в руку.

На день ♦ Магический, Инструмент, Молния

Стандартное действиеДальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон молнией 3(Ор) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Если в 5 клетках от цели находится второй враг, проведите вторую атаку против него.

Вторая атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон молнией 2(Ор) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Если в 5 клетках от цели находится третий враг, проведите третью атаку против него.

Третья атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон молнией 12(Ор) + модификатор Интеллекта.

Ледяные оковы

Атака мага меча 25

Когда ваш клинок достигает цели, по вашей цели расплзается лед, который сковывает его конечности и примораживает ее к земле.

На день ♦ Магический, Холод, Надежный, Оружие

Стандартное действиеРукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 4(Ор) + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон холодом 10 (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель берет действие движения, до того как пройдет спасбросок против продолжительного урона холодом, она получает дополнительный урон холодом, равный вашему модификатору Телосложения.

Ртутный клинок

Атака мага меча 25

Магическая сила проходит по вашим венам и дает невероятную скорость вашему клинку.

На день ♦ Магический, Стойка

Малое действиеПерсональный

Эффект: Один раз за раунд, вы можете провести основную рукопашную атаку малым действием.

Громовое сердце

Атака мага меча 25

Вы толкаете, пораженного вами врага, к его союзникам, когда его сильное сердцебиение отражается мощной волной громовой силы.

На день ♦ Магический, Гром, Надежный, Оружие

Стандартное действиеРукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта., и вы толкаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Силы. Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Каждое существо в 2 клетках от первой цели, одна атака на цель

Вторая атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон громом 3к8 + модификатор Силы.

Уровень 27 заклинания на сцену

Клинок смерч

Атака мага меча 27

Нити магической энергии сплетаются в могучий шторм, который движется с вашим клинком, и поражает стихийной яростью ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Молния, Гром, Оружие

Стандартное действиеБлижняя вспышка 1

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем, молнией и громом 3(Ор) + модификатор Интеллекта.

Эгиды Штурма: Когда вы используете немедленную реакцию эгиды штурма, вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Круг опустошения	Атака мага меча 27
-------------------------	---------------------------

Вы крутите вокруг себя свой клинок, создавая волны магической энергии, который пронзают врагов и отбрасывают их прочь.

На сцену ♦ Магический, Силовое поле, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 2(Ор) + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 3 квадрата.

Эгиды **Щита**: Когда вы используете немедленное прерывание эгиды щита, вы можете использовать этот талант против цели, как часть этого действия. Вместо вас, центром вспышки вы можете выбрать союзника, который является целью атаки, которая вызвала вашу эгиду щита.

Пространственный бросок	Атака мага меча 27
--------------------------------	---------------------------

Ваш клинок открывает пространственную дверь, в которую вы бросаетесь, чтобы атаковать врага.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Молния, Телепортация, Гром, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Попадание: До проведения атаки вы можете телепортационироваться на 10 клеток, чтобы оказаться в пространстве смежным с врагом. Если вы это делаете, ваша атака является броском.

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем, молнией и громом 4(Ор) + модификатор Интеллекта.

Уровень 29 заклинания на день

Клинок астрального грома	Атака мага меча 29
---------------------------------	---------------------------

Ваш клинок обрушивается на врага, и взрыв божественной ярости, исходит от него и поражает его союзников.

На день ♦ Магический, Гром, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон громом 2(Ор) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Проведите вторую атаку.

Вторая цель: Первая цель и все враги в 2 клетках от нее.

Вторая атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 2к8, и цель ошеломлена до начала вашего следующего хода.

Промех: Нет урона или ошеломления, но вторая цель изумлена до начала вашего следующего хода.

Пламя уничтожения	Атака мага меча 29
--------------------------	---------------------------

Диким выпадом вашего меча, вы начинаете с вашего врага огненную цепную реакцию.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 5(Ор) + модификатор Интеллекта.

Эффект: Магический огонь мгновенно загорается в венах вашей цели. Когда хиты цели опускаются до 0 или ниже (если это случится до конца сцены), проведите вторую атаку.

Вторая цель: Все враги в 2 клетках от первой цели.

Вторая атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон огнем 4к10.

Промех: Половина урона.

Разрубающая погибель	Атака мага меча 29
-----------------------------	---------------------------

Ваш клинок становится острее бритвы и приобретает серебряный блеск.

На день ♦ Магический, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 7(Ор) + модификатор Интеллекта.

Эффект: До конца сцены, ваши рукопашные атаки этим оружием, включая эту атаку, могут наносить критическое попадание при выпадении 19 или 20.

КОЛДУН (ТЕМНЫЙ ДОГОВОР)

Дроу, которые используют магическую силу, часто предпочитают путь колдуна, ученому пути волшебника. Как раса, чье общество основано на тщательно взвешенных сделках с опасными силами, дроу, согласно своей природе, создали свою собственную форму магического договора колдуна. Темный договор, созданный в городах дроу в Подземье, постепенно дошел до поверхности, и был улучшен колдунами наземных рас. Самые сильные колдуны темного договора – это дроу, но люди, драконорожденные, дварфы и даже эладрины, как стало известно, смогли овладеть темным договором и использовать его против его создателей.

Класс колдуна описан в Руководстве Игрока. Эта секция описывает нового колдуна сверхъестественного договора, доступного для выбора, во время создания колдуна.

Темный договор

Вы заключили договор с темными сущностями, которые скрываются в тени цивилизации дроу. Заклинания тьмы, яда, безумия и злобы заполняют ваш разум. Вы можете использовать свои силы в благородных целях, но вы всегда сталкиваетесь с соблазном, усилить свои заклинания, травмируя друзей – хоть немного.

Злобное очарование: Вы знаете неограниченное заклинание *злобное очарование*.

Аура темной спирали: Предмет вашего договора – Аура темной спирали. Когда ваш проклятый враг падет в бою, ваша аура темной спирали набирает силу. Вы можете высвободить ее на врага, поражая его тело и разум.

Когда врага, находящегося под вашим Проклятьем колдуна, опускаются до 0 или ниже, добавьте 1 к вашей ауре темной спирали. Ваша аура темной спирали начинает со значения 0, и возвращается к 0, когда вы берете короткий или расширенный отдых.

Когда враг проводит против вас рукопашную или дальнобойную атаку, вы можете использовать вашу ауру темной спирали как немедленное прерывание, нанося некротический и психический урон 1к6 этому врагу, за каждый за каждое очко текущего значения вашей ауры темной спирали. Если ваша атака наносит меньше 12 очков урона, значение вашей ауры темной спирали опускается до 0. Если ваша атака наносит 12 очков урона или больше, вы можете сделать врага ослабленным для его атаки (это означает, что атака врага по вам наносит половину урона), а значение вашей ауры темной спирали становится равным 1.

На 11 уровне, урон, который вы наносите, увеличивается до 1к8, за одно очко текущего значения ауры темной спирали. На 21 уровне, урон, который вы наносите, увеличивается до 1к10, за одно очко текущего значения ауры темной спирали.

Уровень 1 неограниченные заклинания

Злобное очарование	Атака колдуна (темный) 1
---------------------------	---------------------------------

Ваш обычный взгляд способен проклинать врага.

Неограниченный ♦ Магический, Инструмент, Психический

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Психический урон 1к8 + модификатор Харизмы, или психический урон 1к12 + модификатор Харизмы, цели с максимальным количеством хитов.

Увеличение до 2к8 + модификатор Харизмы, на 21 уровне, или до 2к12 + модификатор Харизмы, цели с максимальным количеством хитов.

Уровень 1 заклинания на сцену

Кусающее проклятье Атака колдуна (темный) 1

Теневая аура вашего проклятья принимает форму длинных зубов, достаточных чтобы сделать глубокий укус.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Ближняя вспышка 20

Цель: Все существа под вашим проклятьем, в зоне эффекта

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Некротический урон 2к8 + модификатор Харизмы.

Темный договор: Атака наносит дополнительный урон равный вашему модификатору Интеллекта.

Парящий яд Атака колдуна (темный) 1

Вы создаете небольшую дозу магической энергии, которая ранит и заражает, ни о чем не подозревающего врага.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле, Яд

Стандартное действие Дальнобойное 5

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Харизмы, и вы имеете боевое преимущество против цели, вы так же наносите урон ядом, равный вашему модификатору Интеллекта.

Темный договор: Вместо 5, дистанция увеличивается до 10.

Уровень 1 заклинания на день

Инфекция Атака колдуна (темный) 1

Ваше слово создает на теле врага болезненные нарывы. Его, заполненная гноем кровь, закипает и испаряется в воздухе, проникая через глаза и уши его союзников.

На день ♦ Магический, Яд, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, все враги в 2 клетках от цели получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Темный договор: При неудачном спасброске, продолжительный урон распространяется на всех врагов в количестве клеток, равном 2 + ваш модификатор Интеллекта.

Промак: Продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Этот продолжительный урон не распространяется.

Ваше великопелное жертвоприношение Атака колдуна (темный) 1

Ваши настоящие друзья понимают, что должны пожертвовать собой для увеличения вашей силы.

На день ♦ Магический, Яд, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой, вы можете нанести смежному с вами союзнику урон, равный вашему модификатору Харизмы. Если вы делаете это, вы получаете бонус +2 к броску атаки.

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 3к8 + ваш модификатор Харизмы. Если вы нанесли урон своему союзнику, как часть этого таланта, цель получает продолжительный урон ядом, равный вашему модификатору Харизмы (спасение оканчивает).

Темный договор: Продолжительный урон равен вашему модификатору Харизмы + ваш модификатор Интеллекта.

Промак: Половина урона и без продолжительного урона.

Уровень 2 заклинания приемы

Паучий бег Прием колдуна (темный) 2

Когда по пути вы проходите по стене, окружающий только видит, сотни паучьих лап, которые не могут существовать в реальности.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости, и можете двигаться с обычной скоростью даже когда лежите на земле.



Уровень 3 заклинания на сцену

Сорванная атака Атака колдуна (темный) 3

Ваша атака сковывает врага, не давая ему вырваться без получения раны.

На сцену ♦ Магический, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Харизмы, и цель изумлена до конца своего следующего хода. Цель может сама снять изумление свободным действием, но при этом получит урон 2к8.

Темный договор: Вы можете атаковать Стойкость цели, вместо ее Воли.

Ваша восхитительная слабость Атака колдуна (темный) 3

Ваш голос шепчет межзвездным, смертоносным холодом, Вы улыбаетесь, и заклинание, направленное на вашего врага, кусает его ледяными зубами, обжигая его кровь.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы.

Если цель уязвима к любому типу энергии, ваша атака наносит урон этого типа. Если цель имеет большее одной уязвимости, вы выбираете какой тип урона наносит ваша атака.

Темный договор: Если цель получает урон энергией, к которой у нее уязвимость, она получает дополнительный урон психической энергии, равный вашему модификатору Интеллекта.

Уровень 5 заклинания на день

Неистовый шторм	Атака колдуна (темный) 5
<i>Вы поражаете неосторожного врага чистой силой вашей природы, а в завершение вашего шторма вы выпускаете стрелу истощающей энергии.</i>	
На день ♦ Магический, Силовое поле, Инструмент	
Стандартное действие	Дальнобойное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Реакции	
Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Харизмы, и цель изумлена (спасение оканчивает).	
Промак: Половина урона и цель не изумлена.	
Темный договор: Вместо 10, дистанция увеличивается до 15.	

Сумерки души	Атака колдуна (темный) 5
<i>Тусклая аура вокруг вашего врага не только подавляет свет, но и волю к жизни.</i>	
На день ♦ Магический, Некротическая энергия, Надежный, Инструмент	
Стандартное действие	Дальнобойное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: Урон некротической энергией 2к6 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).	
Темный договор: Цель имеет штраф -2 к спасброскам, против продолжительного урона некротической энергией.	

Уровень 6 заклинания приемы

Теневое скольжение	Прием колдуна (темный) 6
<i>Они хотят крови. Вы дадите им тень.</i>	
На сцену ♦ Магический, Телепортация	
Немедленная Реакция	Персональный
Условие: Враг промахивается по вам рукопашной или дальнобойной атакой	
Эффект: Телепортацияируйтесь на количество клеток, равное вашему модификатору вашему модификатору Харизмы.	

Уровень 7 заклинания на сцену

Дар смерти	Атака колдуна (темный) 7
<i>По вашей команде, покровитель Мира Теней протягивает свои нити через жизненные каналы цели. Если ее линия рвется, вы получаете немного ее силы, которую потом вернете своему покровителю.</i>	
На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия	
Стандартное действие	Дальнобойное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма +2 против Реакции	
Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. Если после этой атаки хиты цели опускаются до 0 или ниже, вы наносите дополнительный урон 1к8, атакой которую вы проведете до конца вашего следующего хода.	
Темный договор: Если эта атака делает цель раненой, вы наносите дополнительный урон 1к8, атакой которую вы проведете до конца вашего следующего хода.	

Приказ смерти	Атака колдуна (темный) 7
<i>Для живого врага, ваша темная речь предвещает ужасную смерть. Для нежити, ваши слова звучат как приказ.</i>	
На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия, Очарование	
Стандартное действие	Дальнобойное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма +2 против Воли	
Попадание: Урон некротической энергией 1к12 + модификатор Харизмы, и цель изумлена до конца своего следующего хода. Если ваша цель нежить, так же, в свой следующий ход она не может подойти к вам ближе.	
Темный договор: Вы получаете бонус +1 к броску атаки этим талантом, против нежити.	

Уровень 9 заклинания на день

Нежная ласка смерти	Атака колдуна (темный) 9
<i>Эти медленные цупальца мертвожно желтой энергии, как будто пытаются погладить вашего врага, но все подобные сущности в тайне жаждут только смерти.</i>	
На день ♦ Магический, Некротическая энергия, Инструмент, Надежный	
Стандартное действие	Дальнобойное 10
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Реакции	
Попадание: Урон некротической энергией 3к10 + модификатор Харизмы.	
Темный договор: Эта атака игнорирует сопротивление некротической энергии.	

Кольцо боли	Атака колдуна (темный) 9
<i>Вы соединяете свои кулаки вместе, и создаете круг тьмы, поглощающий вашего врага. Он разрушает его волю до тех пор, пока тьма не перепрыгнет на более сильную цель.</i>	
На день ♦ Магический, Психическая энергия, Инструмент	
Стандартное действие	Дальнобойное 10
Цель: Один враг	
Атака: Харизма против Воли	
Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.	
Эффект: Цель получает продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает). Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, вы выбираете второе существо в 10 клетках от вас, и наносите ему продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).	
Темный договор: Добавьте ваш модификатор Интеллекта к продолжительному урону.	

Уровень 10 заклинания приемы

Темное зеркало	Прием колдуна (темный) 10
<i>Темная пелена покрывает ваши глаза. Теперь они видят другой мир, наполненный тенями и призрачными врагами.</i>	
На сцену ♦ Магический	
Малое действие	Персональный
Эффект: До конца сцены, вы можете видеть невидимых существ, как будто они видимы. Все другие существа, включая ваших союзников, невидимы для вас. Вы можете закончить этот эффект малым действием.	

Уровень 13 заклинания на сцену

Ломающее проклятье	Атака колдуна (темный) 13
<i>Вы шепчете слово силы, и кости всех проклятых вами врагов, одновременно начинают пронзать дикая боль.</i>	
На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 20
Цель: Все существа под вашим проклятьем, в зоне эффекта	
Атака: Харизма против Стойкости	
Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.	
Темный договор: Атака наносит дополнительный урон равный вашему модификатору Интеллекта.	

Всеобщее жертвоприношение	Атака колдуна (темный) 13
<i>Ваше заклинание пронзает как зазубренный черный луч, и если союзники пожертвуют своей болью, он войдет глубже.</i>	
На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия	
Стандартное действие	Дальнобойное 20
Цель: Одно существо	
Атака: Харизма против Реакции	
Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. Вы можете нанести урон 1к8 всем союзникам в 3 клетках от вас, а затем нанести 1к8 дополнительного урона этим талантом, за каждого союзника, который получил урон.	
Темный договор: Вы наносите дополнительный урон 1к10, за каждого союзника, который получил урон.	

Уровень 15 заклинания на день

Улыбка Киммеризля Атака колдуна (темный) 15

Его жертва помнит только ужасную насмешливую улыбку, своего убийцы. Эту улыбку.

На день ♦ Магический, Психическая энергия, Инструмент

Стандартное действие Дальностью 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Харизмы, и цель изумлена, пока не попадает своей атакой.

Промак: Половина урона и цель не изумлена.

Темный договор: Вместо 10, дистанция увеличивается до 20.

Подарок темной леди Атака колдуна (темный) 15

Злым словом вы посылаете своему врагу поцелуй древней тени. Вашего врага охватывает ужас, а его ближайшие союзники готовятся к смерти.

На день ♦ Магический, Психическая энергия, Инструмент

Стандартное действие Дальностью 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: Цель получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает). Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, все враги в 3 клетках от цели получают урон психической энергией 5.

Темный договор: Враги в 5 клетках от цели получают урон.

Уровень 16 заклинания приемы

Губительное сопротивление Прием колдуна (темный) 16

Вы закаляете себя против сильных ран, но ваши союзники чувствуют странную уязвимость.

На день ♦ Магический

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цели: Вы и один союзник в зоне эффекта

Эффект: Выберите тип урона: кислота, холод, огонь, молния, некротическая, психическая энергия, излучение или гром. До конца сцены, целевой союзник получает уязвимость 5 этому типу энергии, а вы получаете к нему сопротивление 15.

Уровень 17 заклинания на сцену

Нечестивое Веселье Атака колдуна (темный) 17

Ваши тайный жест повергает врага в безумное состояние, в котором он причиняет себе смертельные раны.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Яд

Стандартное действие Дальностью 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает). Цель может закончить продолжительный урон ядом, используя свободное действие в свой ход, но при этом получить урон 4к6.

Темный договор: Вы можете атаковать Стойкость врага вместо его Воли.

Ваша восхитительная боль Атака колдуна (темный) 17

Слабость вашего врага очевидна, из-за стонов его души, которые слышите только вы.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Дальностью 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор Харизмы. Если цель уязвима к любому типу энергии, ваша атака наносит урон этой энергией. Если цель имеет более одной уязвимости вы выбираете каким типом урона вы атакуете.

Темный договор: Если цель получает урон типом энергии, к которому у нее уязвимость, она получает дополнительный урон психической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта.



Уровень 19 заклинания на день

Взрывная зараза Атака колдуна (темный) 19

Черная, фиолетовая или зеленая энергия выходит с дыханием всех ваших врагов.

На день ♦ Магический, Некротическая энергия, Инструмент, Яд

Стандартное действие Дальностью 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает). Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, все враги в 5 клетках от цели получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Темный договор: Добавьте ваш модификатор Интеллекта к продолжительному урону.

Промак: Половина урона, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). Продолжительный урон не распространяется.

Неистовое предательство Атака колдуна (темный) 19

Темное предсказание поражает чувства осознания вашего врага. Теперь те, кто был его друзьями, кажутся близкой угрозой.

На день ♦ Магический, Очарование, Инструмент

Стандартное действие Дальностью 10

Цель: Один раненый враг

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Спасброски цели получают штраф -2 за каждого не раненого врага (другими словами, его союзника) в сцене, не считая миньонов. Цель немедленно проводит спасбросок против доминирования, если становится целью атаки вашего союзника или вас.

Темный договор: Все основные атаки цели, пока она доминируема, прибавляют ваш модификатор Интеллекта, как бонус таланта к броскам атаки.

Промак: Цель изумлена (спасение оканчивает).

Уровень 22 заклинания приемы

Выгодное Прием колдуна (темный) 22 жертвоприношение

Источение сущность души вашего друга, делает вас быстрым как ртуть.

На день ♦ Магический

Малое действие Рукопашное 1

Цели: Один союзник

Эффект: До конца сцены, цель замедлена, а вы получаете бонус +4 к скорости.

Уровень 23 заклинания на сцену

Похититель ужаса Атака колдуна (темный) 23

Фиолетовый луч из вашей руки поражает жизненные силы вашего врага.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальностью 20

Цель: Одно или два существа

Атака: Харизма +2 против Реакции, одна атака на цель

Попадание: Урон некротической энергией 3к8 + модификатор Харизмы. Если эта атака опускает хиты цели до 0 или ниже, талант не тратится.

Темный договор: До конца вашего следующего хода, вы получаете один тип сопротивления, которое было у вашего врага.

Клиники покорения армий Атака колдуна (темный) 23

Ужасная живая тьма кружится вокруг вас, и становится вашим телохранителем. Она вооружена теневыми клинками, сработанными древнем стиле.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 2к6, и цель ослаблена до конца вашего следующего хода. Кроме того, до конца вашего следующего хода, все существа, которые попадают по вам рукопашной атакой, получают некротический урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

Темный договор: Если вы попали этим талантом, до конца вашего следующего хода, существа, которые попадают по вам дальностью атакой, получают некротический урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

Уровень 25 заклинания на день

Невидимая смерть Атака колдуна (темный) 25

Смертельная сила вашего дальностью заклинания обрекает вашего врага.

На день ♦ Магический, Силовое поле, Инструмент

Стандартное действие Дальностью 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 4к8, и если цель дает вам боевое преимущество, она так же получает продолжительный урон силовым полем 10 (спасение оканчивает).

Темный договор: Добавьте ваш модификатор Интеллекта к продолжительному урону.

Промех: Половина урона, и без продолжительного урона.

Кольцо мучений Атака колдуна (темный) 25

Ваша воля сжимает крошечную часть ада в шар тьмы, безумия и мучений, который вы посылаете в своего врага.

На день ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия, Психическая энергия

Стандартное действие Дальностью 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 4к8 + ваш модификатор Харизмы, и продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает).

Последующий Эффект: Вы выбираете второе существо в 20 клетках от вас, и наносите ему продолжительный психический урон 5 (спасение оканчивает). Первый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, вы выбираете третье существо в 20 клетках от вас, и наносите ему продолжительный психический урон 5 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает). Продолжительный урон не распространяется.

Темный договор: Добавьте ваш модификатор Интеллекта к продолжительному урону.

Уровень 27 заклинания на сцену

Неизбежное подрывание Атака колдуна (темный) 27

Все силы обречены на крах. Ваш штурм пронзительных заклинаний достигает своей цели.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Дальностью 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости. Если цель имеет больше хитов, чем вы, вы получаете бонус таланта +2 к броску этой атаки.

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор Харизмы.

Темный договор: Бонус таланта к броску атаки против цели, которая имеет больше хитов, чем вы, увеличивается до +4.

Уровень 29 заклинания на день

Одно последнее Атака колдуна (темный) 29 жертвоприношение

Вы высасываете жизненные силы из ваших союзников, чтобы усилить боль и страдания от атаки, которую вы проведете против общего врага.

На день ♦ Магический, Инструмент

Стандартное действие Дальностью 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 4к8 + модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Все союзники в 5 клетках от вас получают 10 урона. За каждого пораженного союзника, цель получает 1к8 урона.

Темный договор: За каждого пораженного союзника, цель получает 1к12 урона.

Распространенная кислота Атака колдуна (темный) 29

Вы мечетесь по полю боя, оставляя вокруг себя обжигающее страдание.

На день ♦ Магический, Инструмент, Кислота

Стандартное действие Рукопашное 1

Эффект: Перед атакой вы можете сдвинуться на 5 клеток

Цели: Одно, два или три существа, которые были смежные с вами во время вашего сдвига.

Атака: Харизма против Реакции, одна атака на цель

Попадание: Урон кислотой 4к12 + модификатор Харизмы.

Темный договор: Вы можете использовать этот талант, чтобы атаковать количество существ, равное вашему модификатору трем или вашему модификатору Интеллекта, смотря, что выше.

ЗАРАЖЕННЫЙ

Когда изменения, которые вызывает в существе Магическая чума, лежат под кожей, и скрыты обычной внешностью, такие существа называются Зараженными. Хотя многие народы смотрят на Зараженных с отвращением, обрекая их на изгнание, некоторые из них научились управлять своими способностями, которые они получили благодаря Магической чуме.

Стать Зараженным

Любое существо может быть Зараженным. Магическая чума в любой форме может стать для этого причиной, а некоторые индивиды становятся Зараженными, путешествуя по опасным землям или рядом с опасными существами. Если вы хотите чтобы ваш персонаж был заражен магической чумой, вы можете выбрать эту опцию, когда создаете своего персонажа – или вы можете добавить магическую чуму позже, после консультации с вашим ДМом.

Чувствительность Зараженного: Зараженное существо получает штраф -2 ко всем защита и спасброскам против Магической чумы и тот же штраф против последствий чумы или зараженных существ.

Чувства Зараженного: Зараженное существо чувствует зону Магической чумы, последствий чумы или зараженных существ, в пределах 5 клеток от себя.

Создание Зараженного

Многие существа являются зараженными, но они не имеют особых способностей – они просто изуродованы влиянием Магической чумы или страдают от ее последствий. Но зараженные персонажи, описанные здесь, являются теми, кто научился управлять энергией, которую они получили благодаря заражению.

Чтобы управлять заражением, вы нуждаетесь в строгой духовной дисциплине, в храбрости, чтобы экспериментировать с энергией Магической чумы и использовать ее в качестве инструмента. Первым шагом на этом пути, является приобретение мультиклассовой черты Ученик чумы. Эта черта предоставляет вам новые специфические способности (см. черту Ученик чумы ниже). Выбрав заменяемые черты Талант Новичка, Талант Помощника, или Талант Эксперта (см. стр. 209 Руководства Игрока), вы можете обменять таланты вашего класса, на один или несколько талантов из этой секции.

Хотя быть Зараженным, иногда означает иметь физические отклонения, довольно часто это проявляется как нематериальные особенности, которые видны только когда вы используете таланты Зараженного. Действия зараженного могут выглядеть как искры голубых молний, идущие по вашим рукам, как корона лазурного огня, пылающий голубой глиф на лбу, или даже как пылающие голубые крылья. Во всех этих случаях, голубой огонь является точным индикатором присутствия Магической чумы.

Зараженный мультикласс пути совершенства: Путь совершенства для мультикласса Зараженного – это Зараженный ученый (см. стр. 64). Не используйте обычные правила мультиклассового пути совершенства из Руководства Игрока, для зараженных персонажей.

Ученик Чумы

[Мультикласс Зараженный]

Требование: Вы заражены Магической чумой

Преимущества: Вы получаете способность использовать энергию магической чумы в полезных целях. Вы можете брать черты Талант Новичка, Талант Помощника, или Талант Эксперта (РИ 209), рассматривая класс зараженного, как свой мультикласс. Так же вы выбираете одну особенность из следующего списка. (Ваш ДМ может создать другие особенности и добавить их в этот список, или позволить вам придумать свою собственную).

- ♦ **Зрение невидимого:** Вы получаете темновидение, в радиусе 1 клетки во всех направлениях от вас, которое вы можете неограниченно включать и выключать. Когда ваше темновидение включено, из ваших глаз появляются танцующие огоньки голубого пламени.
- ♦ **Скорость огня:** Один раз за сцену, малым действием, вы получаете бонус +1 к скорости или бонус +2 к скорости, если вы бежите или проводите бросок. Бонус остается до конца вашего следующего хода. На месте ваших следов мгновенно появляются языки голубого пламени.
- ♦ **Больше чем жизнь:** Один раз в день, свободным действием, ваши руки начинают излучать голубой свет, и вы получаете 1 к досягаемости проводимой вами атаки.

Таланты Зараженного

Зараженные используют энергию магической чумы, которая течет в них, чтобы наполнить свои таланты. Существа, которые управляют магической чумой, используют различные способности, чтобы направить энергию по нужному им каналу. Некоторые таланты Зараженных не привязаны к отдельным способностям (см. таланты с выбираемыми модификаторами параметров, стр. 22).

Так же Зараженные учатся фокусировать энергию Магической Чумы через фамильяров. Зараженные могут использовать свои классовые инструменты, так же, как и инструменты которыми они могут владеть, взяв черту, и применять их в талантах зараженных, с ключевым словом инструмент.

Уровень 1 заклинания на сцену

Ужасный горловой укус	Атака зараженного 1
<i>Ваша челюсть раздувается, и показывает ваши, горящие голубым пламенем, зубы.</i>	
На сцену ♦ Магический	Рукопашное 1
Стандартное действие	
Цель: Одно существо	
Атака: Сила +2 против КД, Телосложение +2 против КД, или Ловкость +2 против КД	
Увеличение бонуса броска атаки до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.	
Попадание: Урон 1к12 + модификатор Силы, Телосложения, или Ловкости.	

Хлыст чумы	Атака зараженного 1
<i>Хлыст мерцающего голубого света проходит сквозь грудь вашего врага, и забирает всю его жизненную силу.</i>	
На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия, Психическая энергия	Дальнобойное 10
Стандартное действие	
Цель: Одно существо	
Атака: Интеллект против Стойкости, Мудрость против Стойкости, или Харизма против Стойкости	
Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Интеллекта, Мудрости, или Харизмы. Каждый раз, когда цель атакует в свой следующий ход, она отхаркивает болезненную, черно-голубую кровь, получая урон некротической энергией 5.	

Уровень 1 заклинания на день

Горящая фокусировка	Атака зараженного 1
<i>Голубое пламя омывает вас, а затем фокусируется на вашем клинке.</i>	
На день ♦ Магический, Огонь, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД	
Попадание: Урон огнем 2(Ор) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.	
Промак: Половина урона.	
Эффект: Все существа смежные с вами получают урон огнем 1к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.	

Зеркало заклинаний	Атака зараженного 1
<i>Пространство вокруг вас отражает вражеские атаки.</i>	
На день ♦ Магический, Инструмент	
Немедленная Реакция	Ближняя вспышка 20
Условие: Существо промахивается по вам своей атакой	
Цель: Существо условия в зоне эффекта	
Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции, или Харизма против Реакции	
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы; эта атака наносит урон такого же типа (или типов), что и атака, которая промахнулась по вам. Так же цель получает любые эффекты (и их длительность), которые его атака должна была причинить вам.	
Промак: Половина урона, и атака не вызывает каких-либо эффектов.	

Уровень 2 заклинания приемы

Пожиратель заклинаний	Прием зараженного 2
<i>Вся магия сгорает и не может вам нанести какой-либо урон.</i>	
На сцену ♦ Магический	
Немедленное Прерывание	Персональный
Условие: На вас нацелена атака	
Эффект: Добавьте 4 к своей Стойкости, Рефлексам и Воле против этой атаки. Если атака промахивается, вы восстанавливаете хиты, равные половине уровня атакующего или эффекта.	

Чума корневого величества	Прием зараженного 2
<i>Толстые корни из ваших ног, которые удерживают вас на месте.</i>	
На сцену ♦ Магический	
Малое действие	Персональный
Эффект: До конца сцены, вы уменьшаете эффекты толкания, притягивания и сдвигания на 1, и не можете быть сбитым с ног. Ваша скорость уменьшается на 2, и вы получаете скорость лазания, равную вашей новой скорости.	

Уровень 3 заклинания на сцену

Вырезающий клинок	Атака зараженного 3
<i>Руку, в которой вы держите меч, покрывают волдыри, и лопаясь, разбрызгивают красно-голубую кровь, которая переползает на клинок во время удара.</i>	
На сцену ♦ Магический, Огонь, Некротическая энергия, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД	
Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Силы, Телосложения, или Ловкости, и цель покрывается вашей горячей зараженной кровью. Ваша следующая успешная атака против этой цели, сделанная до конца вашего следующего хода, причиняет дополнительный урон огнем и некротической энергией 5.	

Зов чумы	Атака зараженного 3
<i>Невидимая сила толкает врага ближе, и омывает его волной огня.</i>	
На сцену ♦ Магический, Огонь, Инструмент	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 5
Первая цель: Все существа в зоне эффекта	
Первая атака: Интеллект против Стойкости, Мудрость против Стойкости или Харизма против Стойкости	
Попадание: Вы притягиваете каждую цель на 1к6 клеток.	
Эффект: Проведите вторую атаку	
Вторая цель: Все существа в 2 клетках от вас	
Вторая атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции	
Попадание: Урон огнем 1к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы + 1к10 урона, и вы толкаете цель на 1к6 клеток.	

Уровень 5 заклинания на день

Мерцающий клинок	Атака зараженного 5
<i>Когда вы крутите своим клинком вокруг себя с невероятной скоростью, он выглядит как единое целое с вашей рукой.</i>	
На день ♦ Магический, Огонь, Некротическая энергия, Стойка	
Малое действие	Персональный
Эффект: Любой враг, который начинает свой ход смежным с вами получает продолжительный урон некротической энергией и огнем 5 (спасение оканчивает).	

Ужасное проникновение	Атака зараженного 5
<i>Вы проникаете в своего врага и сжигаете его изнутри.</i>	
На день ♦ Магический, Огонь, Телепортация	
Стандартное действие	Дальнбойное 10
Цель: Одно существо вашего или большего размера	
Атака: Интеллект +2 против Стойкости, Мудрость +2 против Стойкости или Харизма +2 против Стойкости	
Увеличение бонуса броска атаки до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.	
Попадание: Вы переносите себя в искаженное пространство, которое вы создали внутри цели. Вы имеете линию зрения и линию эффекта только против цели, и все остальные существа не имеют против вас линию эффекта и линию зрения. Цель замедлена и получает урон 10 в начале своего хода. В свой следующий ход, вы можете малым действием, нанести цели урон огнем 5, и вы можете атаковать цель, как если бы были смежным с ней (но она не может проводить атаки по возможности против вас). В конце этого хода, вы появляетесь в любом, смежном с целью пространстве, на ваш выбор.	
Промак: Урон 5, и цель замедлена до конца своего следующего хода.	

Уровень 6 заклинания приемы

Ответное преследование	Прием зараженного 6
<i>После удара ваше тело разрывается на части, горящие голубым огнем. Но потом вы появляетесь за спиной врага и наносите ему скрытый удар.</i>	
На день ♦ Магический, Телепортация	
Немедленная Реакция	Персональный
Условие: Вы получили урон от атаки	
Эффект: Вы исчезаете. В начале своего следующего хода, вы появляетесь в любом незанятом пространстве, в 5 клетках от существа, которое вас атаквало. До конца вашего следующего хода, это существо дает вам боевое преимущество.	

Тело чумного огня	Прием зараженного 6
<i>Вы чувствуете, что ваши кости пылают внутренним огнем, а окружающие видят смутные линии вашего скелета, который просвечивается через вашу кожу.</i>	
На сцену ♦ Магический	
Свободное действие	Персональный
Эффект: Закончите один эффект яда, болезни, очарования или страха, который сейчас действует на вас.	

Уровень 7 заклинания на сцену

Досигаемость обреченности	Атака зараженного 7
<i>Ваши руки удлиняются, дотягиваясь до вашего врага. Ваша кожа лопается и падает на землю, и начинает полыхать голубым пламенем.</i>	
На сцену ♦ Магический, Яд, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие (досигаемость 3)
Первая цель: Одно существо	
Первая атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД	
Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы, Телосложения, или Ловкости. Вы можете потратить исцеление, чтобы провести вторую атаку против этой же цели.	
Вторая атака: Сила против Стойкости, Телосложение против Стойкости, или Ловкость против Стойкости	
Попадание: Урон ядом 2к8, и цель изумлена до конца вашего следующего хода.	

Проклятый хватающий воздух

Атака зараженного 7

Извилистые потоки силы хватают ваших врагов и притягивают их друг к другу.

На сцену ♦ Магический, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 15

Цели: Два существа

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы. Если вы попали по обоим целям, вы передвигаете одну из них, в пространство смежное с другой.

Ядовитая кровавая плесень

Атака зараженного 7

Ваша кровь переходит по клинку к врагу, окрашивая его раны в ядовитый зеленый цвет.

На сцену ♦ Магический, Некротическая энергия, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения + некротический урон 2к6. Вы восстанавливаете хиты, равные удвоенному, нанесенному некротическому урону.

Уровень 9 заклинания на день

Горящие чумные легкие

Атака зараженного 9

Ваше голубое огненное дыхание наполняет цель сущностью Магической чумы.

На день ♦ Магический, Огонь, Инструмент

Стандартное действие Близкая волна 3

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнем 3к8 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Промак: Половина урона

Поддержание малым: Каждая цель, по которой вы попали, горит магическим огнем (спасение оканчивает). До прохождения спасброска, вы можете повторить атаку против нее, когда поддерживаете этот талант. При попадании, атака наносит урон огнем 1к8 цели, и всем смежным с ней существам.

Подчинение земли

Атака зараженного 9

По вашей команде в земле открывается огненная бездна, в которую вы отправляете своего врага.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, продолжительный урон огнем 5 и цель обездвижена (спасение оканчивает оба).

Промак: Половина урона, без продолжительного урона огнем, и цель не обездвижена.

Уровень 10 заклинания приемы

Заражение голубых крыльев

Прием зараженного 10

Из за ваших плеч появляются крылья голубого пламени, и расправляются словно паруса.

На сцену ♦ Магический

действие Движения Персональный

Эффект: На это действие передвижения вы получаете скорость полета, равную вашей двойной скорости.

Слезы огня и крови

Прием зараженного 10

По вашим щекам скатываются слезы крови и голубого огня, и запах вашей обожженной кожи наполняет воздух.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

Условие: Вы промахиваетесь атакой

Эффект: Вы получаете урон огнем равный вашему уровню. Если бы промахнувшаяся атака попала бы, имея бонус таланта +4, то атака всё-таки попадает.

Уровень 13 заклинания на сцену

Линии на горящем песке

Атака зараженного 13

Из земли вырастает клетка голубого огня, и окружает ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Инструмент

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток

Первая цель: Все существа в зоне эффекта

Первая атака: Интеллект против КД, Мудрость против КД, или Харизма против КД

Попадание: Урон огнем 2к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Эффект: Вспышка создает зону огня, которая остается до конца вашего следующего хода. Существо должно потратить 3 дополнительные клетки передвижения, чтобы выйти из зоны, в свободную клетку. Когда существо покидает зону, оно получает 1к10 урона огнем.

Объятия родного заклинания

Атака зараженного 13

Вы становитесь желеобразным и растяжимым, чтобы поглотить ближайшего врага.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Превращение

Стандартное действие Рукопашное 1

Требование: Вы должны иметь свободные руки

Цель: Одно существо

Атака: Сила +2 против КД, Телосложение +2 против КД, или Ловкость +2 против КД

Увеличение бонуса броска атаки до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.

Попадание: Вы захватываете цель. Она получает урон кислотой 5, в конце каждого своего хода, до тех пор, пока вы ее захватываете.

Уровень 15 заклинания на день

Наказание огненного тумана

Атака зараженного 15

Вы становитесь магической энергией, и ваш враг растворяется в горящем тумане.

На день ♦ Магический, Огонь, Инструмент, Превращение

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости, Мудрость против Стойкости или Харизма против Стойкости

Попадание: Урон огнем 2к10, и цель становится неосязаемой, наносит половину урона своими атаками, получает уязвимость огню 10 и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает все). Огненный урон игнорирует неосязаемость качество цели.

Промак: Половина урона, и цель не становится неосязаемой, не наносит половину урона, не получает уязвимость и продолжительного урона.

Бешеная стальная цепь

Атака зараженного 15

Ваша лихорадка заражает врагов.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости. Цель проводит основную рукопашную атаку против смежного существа на ваш выбор, которое еще не было атаковано в этот ход. При попадании, цель повторяет атаку, и так до тех пор, пока атака не промахнется.

Промак: Половина урона, и нет дополнительных атак.

Уровень 16 заклинания приемы

Видно, не видно

Прием зараженного 16

На мгновение вы растворяетесь и снова появляется.

На сцену ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете неосязаемость и фазирование, до конца этого хода.

Исцеляющая плоть Прием зараженного 16

зараженного

Кусок плоти, оторванный от вашего тела, наполняет союзника жизненной силой.

На сцену ♦ Магический, Исцеление

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Эффект: Вы тратите исцеление, но не восстанавливаете от него хитов. Вместо этого, цель может восстановить хиты, как если бы она потратила исцеление и получает такое же количество временных хитов.

Уровень 17 заклинания на сцену

Железный зуб жажды крови Атака зараженного 17

Когда ваш клинок, становится красным от крови врага, вы получаете его силу.

На сцену ♦ Магический, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости + 2к6 некротического урона. Вы восстанавливаете хиты, равные двойному урону, нанесенному некротической энергией.

Маска полночи Атака зараженного 17

Ваше лицо превращается в ужасающий огромный рот, истинных страданий.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Ближняя волна 4

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли или Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10, и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.

Уровень 19 заклинания на день

Проклятие заклинаний Атака зараженного 19

Ваша атака поражает не только острой сталью.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, и цель обездвижена и изумлена (спасение оканчивает оба).

Промех: Половина урона, и цель не обездвижена и не изумлена.

Тяжесть момента Атака зараженного 19

Вы сшибаете законы вселенной, пока не позволяете им приобрести форму.

На день ♦ Магический, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли или Харизма против Воли

Попадание: Передвиньте цель на 15 клеток

Промех: Передвиньте цель на 10 клеток

Поддержание малым: Если цель находится в пределах дистанции, передвиньте ее на 10 клеток.

Уровень 22 заклинания приемы

Изменение грязной плоти Прием зараженного 22

Ваше тело изменяет свою плотность, позволяя оружию, которое попадает по вам, наносить лишь незначительные раны.

На день ♦ Магический, Превращение, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы становитесь неосязаемым. Стойка заканчивается, когда вы становитесь ранены.

Стражи магической чумы Прием зараженного 22

Вы призываете горящих, масляных существ, которые по вашей воле управляют полем боя.

На день ♦ Магический, Призыв

Стандартное действие Дальнобойное 10

Эффект: Вы призываете 5 человекообразных существ. Каждый из них занимает 1 клетку. Когда вы берете действие передвижения, вы можете передвинуть каждого стража на 3 клетки. Враги не могут входить в клетки, которые занимают призванные стражи, но ваши союзники могут проходить через их клетки, как если бы они были вашими союзниками. Призывные стражи предоставляют укрытие вашим союзникам, но не вашим врагам.

Уровень 23 заклинания на сцену

Отвратительная преграда Атака зараженного 23

Черная, мясная масса мешает вашим врагам сбегать от вас.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Оружие

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, цель получает продолжительный урон кислотой 10 и не может уйти дальше 3 клеток от вас (спасение оканчивает оба).

Языки земли Атака зараженного 23

Полосы земли вырываются из почвы и поражают вашего врага.

На сцену ♦ Магический, Кислота, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции

Попадание: Урон кислотой 2к10 + 1к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

Уровень 25 заклинания на день

Раковая опухоль Атака зараженного 25

Болезненный свет из вашей волшебной палочки омывает врага, выращивая на нем два голодных рта.

На день ♦ Магический, Инструмент, Превращение

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости, Мудрость против Стойкости или Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и два голодных рта вырастают на цели. В начале хода цели, рты атакуют двух существ, смежных с целью, на ваш выбор. Эти атаки используют бонус базовой рукопашной атаки цели, и наносят урон 1к10. Один спасбросок цели уменьшает количество ртов на 1 (и атак), а второй спасбросок заканчивает эффект.

Промех: Половина урона, и в начале следующего хода цели, один рот атакует одно смежное с ней существо, на ваш выбор.

Пламя заразы Атака зараженного 25

Вы поджигаете вашего врага. Пламя не потухает и перекидывается на его союзников,

На день ♦ Магический, Огонь, Некротическая энергия, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, продолжительный урон огнем и некротической энергией 10 (спасение оканчивает). В начале хода цели, любое существо смежное с целью получает продолжительный урон огнем и некротической энергией 10 (спасение оканчивает). Существо, которое получает продолжительный урон от этого таланта, передает его таким же способом.

Промех: Половина урона, и продолжительный урон огнем и некротической энергией 10 (спасение оканчивает). Этот продолжительный урон не передается.

Уровень 27 заклинания на сцену

Волна передвижений Атака зараженного 27

Волна боли исходит от вас и омывает ваших врагов. Она телепортационирует ваших врагов и друзей.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Инструмент, Психическая энергия, Телепортация

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли или Харизма против Воли

Попадание: Урон огнем и психической энергией 3к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и вы телепортационируете цель на 4 клетки. Вы можете телепортационировать каждого из ваших союзников в зоне эффекта, на 4 клетки.

Невозможный шквал Атака зараженного 27

Вы двигаетесь и атакуете так быстро, что никто не может вас увидеть или остановить.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Эффект: Сдвиньтесь на любую клетку в пределах вспышки.

Уровень 29 заклинания на день

Отзвуки героизма Атака зараженного 29

Эту атаку они запомнят, потому что она повторится.

На день ♦ Магический, Надежный, Инструмент

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Телосложение против КД, или Ловкость против КД

Попадание: Урон 5к10 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Поддержание малым: Повторите эту атаку против цели. Вы не должны находиться в пределах рукопашной досягаемости цели. Вы можете продолжать поддерживать эту атаку, до тех пор, пока не промахнетесь.

Преобразование пламенного заклинания Атака зараженного 29

Слова, которые могут говорить только зараженные, превращают вашего врага в безумный голубой огонь.

На день ♦ Магический, Огонь, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости или Воли, Мудрость против Стойкости или Воли, или Харизма против Стойкости или Воли.

Особое: Атака считается успешной, если она попадает по Стойкости или по Воле.

Попадание: Урон огнем и психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и продолжительный урон огнем и психической энергией 10 (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого таланта, продолжительный урон увеличивается на 10. Если продолжительный урон убивает цель, она превращается в массу голубого огня.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Древние сокровища и великая известность ждут выживших авантюристов, которые стали совершенны на своем пути. Персонажи, которые продвинулись выше 10 уровня, получают доступ к путям совершенства, предоставляющие им новые таланты и способности.

Мятежник Ши́ра

«Этот клинок старше, чем вся твоя цивилизация, он дает великую силу, которой я умею управлять».

Требование: Маг меча, Эгида итурма

Вы изучили пути мятежников Ши́ра, учение магов меча генази, которые развивали его в Абейре тысячи лет назад. Ученики этой школы используют силу Элементального Хаоса, чтобы направить ее на уничтожение своих врагов.

В течение многих столетий, мятежники защищали королевство генази от вторжения империи драконов. Кроме того, они проверяли силы Лордов Ши́ра, когда правители этой земли стали тиранами. Но учение было забыто, когда мятежники отступили от своего пути и перешли на другую сторону. Несколько учителей, которые остались верны древним целям учения, пытались его сохранить. Когда Абейр и Торил соединились во время Магической Чумы, ученики мятежников принесли это древнее знание в Фаэрун.

Спусти десятки лет, учение мятежников Ши́ра медленно распространилось по всему Фаэруну. Школы, посвященные этому учению, могут быть найдены в Акануле, Агларонде, Калишмане и на Побережье Дракона. Мятежники Ши́ра больше объединены в одно общество, и больше не служат Ши́ру, но некоторые из них все еще соблюдают старые традиции.



Особенности мятежника Ши́ра

действие шквала клинков (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, после завершения этого действия, вы можете так же провести основную рукопашную атаку.

Усиленная эгида штурма (11 уровень): Когда вы используете немедленную реакцию своей эгиды *штурма*, вы получаете бонус +2 к броску основной рукопашной атаки.

Расширенная эгида (16 уровень): Дистанция, в пределах которой атакующий должен находиться от вас, чтобы использовать немедленную реакцию своей эгиды *штурма*, увеличивается до 20 клеток (от обычных 10).

Заклинания мятежника Ши́ра

Захват молний

Атака мятежника Ши́ра 11

Щупальца молний ползут от ваших рук по клинку, связывая вас и вашего врага. Помимо битвы, ваш враг теперь должен опасаться и вашей эгиды.

На сцену ♦ Магический, Молния, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон молнией 2(Ор) + модификатор Интеллекта, и вы можете использовать талант эгиды *штурма* на цели атаки, как свободное действие. Цель остается отмеченной вашей эгидой *штурма*, на протяжении всей сцены, даже если вы используете этот талант против новой цели. Она заменяется другими эффектами отметки.

Стойка хаоса

Прием мятежника Ши́ра 12

Вы призываете ярость Элементального Хаоса, бросаясь в дикую атаку. Мороз, огонь или молнии, танцуют по вашему клинку, когда вы поражаете им врага.

На сцену ♦ Магический, Стойка, Оружие; Холод, Огонь или Молния

Малое действие Персональный

Эффект: До конца стойки, вы получаете штраф -2 к броскам атаки, но атаки вашим оружием наносят 1к12 дополнительный урон холодом, огнем или молнией (на ваш выбор). Вы можете закончить стойку малым действием.

Катаклизм Ши́ра

Атака мятежника Ши́ра 20

Вы прорубаете окно между планами. Оттуда доносится взрыв стихийной энергии, который сжигает все на своем пути.

На день ♦ Магический, Кислота, Холод, Огонь, Молния, Гром, Инструмент

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все существа в зоне эффекта

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон кислотой, холодом, огнем, молнией и громом 5к8 + модификатор Интеллекта.

Промех: Половина урона. Выберите один тип урона, который наносит половину урона: кислота, холод, огонь, молния или гром.

Коронный Страж

«Безупречная ясность, безупречный контроль – это ключи к истинной силе. Познание себя – это победа».

Требование: Маг меча

Со времен Коронных Войн, элдрины изучали искусство магов меча, пытаясь соединить магические знания и боевые навыки в единый, безупречный стиль. Вы ученик этих исключительных традиций. Традиции генази Абейра известны своей впечатляющей яростью и ярким стилем, но ваш стиль отражает изящность и боевые искусства эльфов. Вы вплетаете свою тайную магию в защиту и доспехи, выпуская их только в моменты, когда враг меньше всего ожидает вашего удара.

В Фазруне существуют несколько традиций магии меча элдринов. Традиции Коронной стражи – это стиль,

разработанный в королевстве Кормантира более тысячи лет назад. В те дни, арматоры были элитными стражами короны Миф Драннора. Несмотря на их мастерство и смелость, Миф Драннор пал во время Плачущей войны, более 700 лет назад, а большинство арматоров были убиты. Однако некоторые из них смогли выжить, и передать свои знания. После восстановления Миф Драннора, арматоры снова живут здесь, как Коронная стража Города Песен.

Элдрины Миф Драннора не обучают кого попало искусству арматоров. Однако, эти традиции так же известны и в других местах: в Эвереске, Эвермите, и Сильвермуне. И даже без формального обучения, известны много искусных магов меча других рас, которые подражают стилю арматоров.

Особенности Коронного стража

действие щитового меча (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, так же вы получаете бонус +2 ко всем защитам до начала вашего следующего хода.

Усиленный серебряный щит (11 уровень): Когда вы используете немедленное прерывание своей эгиды *щита*, так же вы получаете временные хиты, равные 10 + ваш модификатор Телосложения. На 21 уровне это значение увеличивается до 15 + ваш модификатор Телосложения.

Усиленный доспех мага меча (16 уровень): Ваш бонус Опеки мага меча увеличивается на 1, и становится бонусом +2 к КД, или бонусом +4, если у вас свободна одна рука.



Заклинания Коронного стража

Встречный удар грома | Атака коронного стража 11

Вы прерываете атаку врага, ударом грома, отталкивая его в сторону от вашего союзника, так что он уже не может попасть по нему.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Гром

Немедленное Прерывание Ближняя вспышка 5

Условие: Существо попадает по вашему союзнику рукопашной атакой

Цель: Существо условия

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 1 квадрат. Если теперь цель не имеет досягаемости до союзника, атака считается промахнувшейся.

Чешуя дракона

Прием коронного стража 12

Вы защищаете себя каскадной аурой танцующих частиц энергии. Эти алмазные осколки прочные и гибкие как чешуя дракона.

На день ♦ Магический, Силовое поле

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете бонус +2 к КД до конца сцены, или пока не упадете без сознания.

Изгнание врага

Атака коронного стража 20

Своей атакой вы откидываете врага сквозь измерения.

На день ♦ Магический, Оружие, Телепортация

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 5(Ор) + модификатор Интеллекта, и вы телепортируете цель на 5 клеток. Цель должна закончить передвижение на поверхности, которая сможет ее удержать.

Промех: Половина урона, и вы телепортируете цель на 2 клетки. Цель должна закончить передвижение на поверхности, которая сможет ее удержать.

Последователь Тьмы

«В своей следующей жизни, не стой на моем пути».

Требование: Колдун, договор тьмы

Все колдуны заключают опасные сделки с силами, находящимися за пределами понимания смертных. Большинство из них делают это осторожно, сохраняя часть своей души, от предания сущности, с которой они заключили договор. Они боятся того, кем они могли бы стать, если подойдут слишком близко. Они боятся стать подобными им.

Не многие готовы связаться с силами тьмы, так близко как это делаете вы, и смотреть в глаза этим нечестивым сущностям. Вы достаточно сильны, чтобы управлять тьмой, которая находится в вас. Каждый день, вы ставите на кон свою душу, рискуя получить ужасный проклятия, чтобы получить темную награду. Ваше тело, для вас всего лишь оковы, удерживающие вас в мире, который, кажется, теперь не является вашим. Теперь вы направляетесь к более темному месту, шаг за шагом оставляя свет за своей спиной.

Вы находитесь на перекрестке миров, словно призрачная тень, которая борется с великим злом, из всех когда-либо известных. Темные силы в вас плачут по вашей душе, и пока вы отказываете им, используя их неземную силу в своих целях. Но с каждым днем, возвращаться к свету, вам становится все сложнее и сложнее.

Особенности последователя тьмы

действие последователя тьмы (11 уровень): Вместо того, чтобы потратить очко действия, на дополнительное действие, вы можете потратить его чтобы стать неосязаемым до начала вашего следующего хода.

Смертельное отсутствие (11 уровень): Пока вы неосязаемы, вы получаете бонус к броскам урона талантов колдуна, равный вашему модификатору Интеллекта.

Призрачность (16 уровень): Ваши атаки против неосязаемых существ, наносят обычный (не половину) урон.

Заклинания последователя тьмы

Призрачный убийца | Атака последователя тьмы 11

Вы частично исчезаете из мира, вытягивая нити души врага к себе.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальнебойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Харизмы, и вы становитесь неосязаемым до конца вашего следующего хода.

Затухающая спираль

Прием последователя тьмы 12

Когда вы накидываете спираль темной энергии на врага, вы выходите из реального мира.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие

Персональный

Эффект: Примените этот талант, когда вы используете вашу Ауру темной спирали. Вы становитесь неосязаемым до конца вашего следующего хода.

Призрачная волна

Атака последователя тьмы 20

Вы позволяете себе глубоко погрузиться во тьму, создавая волну, разрушающей душу энергии, и направляя его на вашего врага.

На день ♦ Магический, Инструмент, Некротическая энергия, Психическая энергия

Стандартное действие

Дальнебойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической и психической энергией 4к10 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон некротической и психической энергией 10 (спасение оканчивает).

Эффект: Вы становитесь неосязаемым и получаете фазирование. Эти преимущества остаются до конца сцены или пока вы не станете раненым.



Проводник судьбы

«Ты задержал свой конец, нечестивый дух, но тебя ждет суд Келемвора».

Требование: Любой божественный класс, должен поклоняться Келемвору

Нежить — самые богохульные создания из всех монстров. Демоны такими рождаются, но привязывать души покойников к разлагающимся трупам или удерживать их, полных горя и ненависти в этом мире — вот величайшее мировое зло. Ваше призвание освобождать несчастные души нежити, и отправлять их на ожидание суда Келемвора. Вы отправляете эти павшие души, получить их последнюю награду, и благодаря замыслу Келемвора обрести вечность.

Ваш божественный покровитель помогает вам в вашем задании, а вы неустанно благодарите его. Сила самого Келемвора течет по вашим рукам и мечу, поражая нежить. Его власть над смертью дает вам невероятную живучесть и способность разрывать леденящие объятия смерти. Нежить боится вашего меча и вашу стальную целеустремленность.

Некоторые последователи Келемвора, ошибочно фокусируются на уничтожении нежити, и одержимы только этой целью. Как проводник судьбы, вы могли бы быть просто одержимым. Но судьба? Для нежити судьба скрыта, и она скрыта для тех, кто мешает духам нежити найти свое собственное предназначение. Если есть хоть один враг, который заслуживает вашего гнева больше чем нежить, то это именно тот, кто искажает души других. Тот, кто погружен в искусство некромантии и заставляет страдать души других, никогда не уйдет от вашего меча.



Особенности проводника судьбы

Благословение Келемвора (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы получаете бонус +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Призвание проводника судьбы (11 уровень): Если вы используете талант, который имеет ключевое слово Исцеление, вы восстанавливаете дополнительные 2 хита. Пока в 10 клетках от вас находится враг нежить, этот бонус увеличивается до 5 хитов.

Смелость проводника судьбы (16 уровень): Когда хиты вашего врага опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленно провести спасбросок против одного эффекта, который заканчивается по спасброску. Если хиты вашего врага нежити опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленно провести спасброски против одного всех эффектов, которые заканчиваются по спасброску.

Молитвы проводника судьбы

Круг Келемвора Атака проводника судьбы 11

Вы широко раскидываете свои руки, чтобы выпустить круг священного света. Ближние враги загораются, и нежить взрывается, а ваших союзников омывает священное тепло.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Излучение, Исцеление

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон излучением 2к6 + модификатор Харизмы.

Эффект: Ваши союзники в зоне эффекта восстанавливают 5 хитов, или 10 хитов, если ваша атака попала хотя бы по одному врагу нежити.

Чистое сердце Прием проводника судьбы 12

Келемвор хранит тех, кого вы называете друзьями. От его имени вы избавляете союзников от вредных эффектов пока они не действовали.

На день ♦ Божественный

Немедленное Прерывание Дальнебойное 10

Условие: Вы или союзник, поражен атакой против Стойкости или Воли

Эффект: Цель атаки получает бонус таланта +5 к Стойкости или Воли до конца вашего следующего хода.

Меч Келемвора Атака проводника судьбы 20

Вы высоко поднимаете свой меч, и по всей его длине загорается святой огонь. Ваш удар поражает слепящей силой света, а вы и ваши союзники исцеляетесь благодатью Келемвора.

На день ♦ Божественный, Исцеление, Излучение, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон излучением 4(Ор) + модификатор Силы, и цель изумлена (спасение оканчивает).

Любая нежить, которая поражена этим талантом, вместо изумления, ошеломлена (спасение оканчивает).

Эффект: Вы и все союзники в 10 клетках от вас восстанавливают 15 хитов.

Дроу скиталец

«Эта тьма — мой дом, и ты не должен здесь находиться».

Требование: Дроу, тренированность в Подземельях

Подземье вселяет ужас большинству жителям поверхности. Плотоядные грибы устилают стены, причудливые монстры прячутся в темноте, и целые цивилизации зла процветают в этих мрачных глубинах. Это ваш дом. Вы знаете запутанные туннели глубин Подземья. Вам известны все повороты в пещерах и все углы подземелий, что позволяет вам близко подбираться к

врагу. Вы охотник в темноте, и вы атакуете из тени до того, как ваш противник заподозрит опасность.

Вы выделяетесь от остальной части вашего народа. В то время когда вы испытываете свои навыки в темных дебрях, погружаются в пучину упадка и жестокости в своих городах. Вы оттачивали магические способности вашего народа в долгих тренировках, и теперь сила, которая течет в вашей крови, намного больше их силы. Вы свободно идете в темноте, пока они остаются в магическом рабстве Лолт.

Жизнь – это путешествие. Вы живете чтобы увидеть чудеса, и вас ждут головокружительные приключения, которые скрыты за каждым поворотом. Тьма – неумолимая хозяйка, но вы знаете ее слишком хорошо. Выберите свой путь через или под Фаэруном. Никто не сможет вас остановить.

Особенности дроу скитальца

Действие из засады (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы провести атаку, вы получаете бонус +2 к вашему броску атаки, если цель не подозревает о вас.

Чувство камня (11 уровень): Находясь под землей, вы получаете бонус +2 к проверке инициативы и к проверкам Подземелий и Внимательности.

Огоньки (16 уровень): Вы получаете бонус +5 к броскам урона против цели, которая подвержена вашему таланту *Темный Огонь*.

Таланты дроу скитальца

Выйти из ниоткуда

Атака дроу скитальца 11

Вы проводите атаку. Если ваш враг не знает о вашем присутствии, ваш удар на короткое время изумляет его.

На сцену ♦ Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Ловкость против КД, или Телосложение против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения.

Особое: Если цель дает вам боевое преимущество, она так же изумлена до конца вашего следующего хода.

Сила во тьме

Прием дроу скитальца 12

Холодные объятия тьмы покрывают ваши раны, заменяя вашу кровь на эбеновую силу.

На день ♦ Исцеление

Малое действие

Персональный

Эффект: Потратьте исцеление. Если вы находитесь во тьме, добавьте ваш модификатор Телосложения к количеству восстановленных хитов.

Клинок тьмы

Атака дроу скитальца 20

Своим ударом по врагу, вы устанавливаете облако тьмы, и повергаете его во мрак. Облако остается и затемняет видимость врага.

На день ♦ Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД, Ловкость против КД, или Телосложение против КД

Попадание: Урон 5(Ор) + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения.

Эффект: Свободным действием, используйте свое облако тьмы, с центром на цели вместо вас. В остальном талант работает как обычно.

Поддержание малым: Облако остается и вы можете его передвинуть на 3 клетки.

Защитник сердца земли

«Камень – это сила. Он не сдается. Как и я».

Требование: Дварф воин или дварф паладин

Гниль зла повсюду, и земля нуждается в защитниках, которые сохраняют ее от упадка. Вы – щит против этих атак, молот, который ломает клинки тиранов, топор который разрубит оковы рабства, и кулак, который сокрушает зло везде, где оно показывает свое мерзкое лицо. Источником своей силы вы выбрали камень, что лежит под вашими ногами. Вы используете его священную силу, чтобы отбросить врагов, и успокоить боль своих ран.

Непримиримый как сама земля, вы несокрушимы. Камень можно расколоть, но нельзя разрушить, и даже стертый в песок, он просто остается разделенным. Вы и ваши союзники высечены из одного камня. Вы едины, даже когда вас много, и их жизнь, является вашей. Вы никогда не позволяете безнаказанно вредить вашим союзникам, и вы с радостью готовы принять смерть, если она спасет жизнь вашего друга.

Сила камня находится в вашем сердце, она позволяет вам сражаться сильнее, чем может ожидать ваш враг, и стоять даже тогда, когда все вокруг уже пали. Если ваши ноги стоят на твердой земле, вы несокрушимы. Все кто идет по священным камням этого мира должны быть чисты. А если кто-то запятнает землю злом, вы непременно найдете его и заставите заплатить.



Особенности защитника сердца земли

Решимость сердца земли (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете немедленно провести спасбросок против двух разных эффектов, которые заканчиваются по спасброску.

Сердце земли (11 уровень): Если вы ранены и используете второе дыхание, вы получаете бонус +2 к броскам рукопашных атак до конца вашего следующего хода.

Великое сердце (16 уровень): Если вы ранены и используете второе дыхание, союзники в 4 клетках от вас получают бонус +1 к броскам рукопашных атак до конца вашего следующего хода.



Таланты защитника сердца земли

Помощь сердца Атака защитника сердца земли 11

Вы используете силу земли, чтобы исцелить свои раны и усилить свою атаку.

На сцену ♦ Божественный, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3(Ор). Если вы ранены, когда используете этот талант, вы восстанавливаете хиты, равные ½ вашего уровня + ваш модификатор Телосложения.

Зрение земли Прием защитника сердца земли 12

Земля молча разговаривает с вами, подсказывая вам о том, когда подойдет враг, независимо от того, что видят ваши глаза.

На сцену ♦ Божественный

Стандартное действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, пока вы касаетесь земли, вы получаете бонус +5 к проверкам Внимательности и можете видеть невидимых существ.

Волна земли Атака защитника сердца земли 20

С грохотом вы вонзаете свое оружие в землю у своих ног. Земля отвечает как штормовой океан, и поражает ближайших врагов.

На день ♦ Божественный, Оружие, Зона

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 5(Ор).

Эффект: Вспышка создает зону, которая остается до конца сцены. Враги которые начинают свой ход в 3 клетках от вас, или которые двигаются в пределах 3 клеток от вас, замедлены, до конца вашего следующего хода.

Особое: Вы всегда являетесь центром зоны, даже если после использования этого таланты вы двигаетесь.

Стихийная Буря

«Убить меня? Это все равно, что разрубить ветер, или подавить извержение вулкана. Как ты можешь разрушить гору?»

Требование: Генази, черта Дополнительное Воплощение

Вы так же непостоянны как морской ветер, и все же вы горите страстью, подобной ярости дракона. Вы принимаете хаос, из которого был рожден ваш народ. В вашем духе присутствует все: огонь, чтобы прожечь адамантин, вода, чтобы смыть армаду, ветер, чтобы заморозить дракона в полете, и молния, чтобы взорвать замок на мелкие кусочки. Вы – сила воплощения природы.

Особенности стихийной бури

Двойное воплощение (11 уровень): Вы можете использовать два стихийных воплощения одновременно. Вы выбираете, какие элементы своей личности воплотить после каждого короткого или расширенного отдыха. Вы можете использовать таланты На сцену обоих этих воплощений, в одной сцене. Ваша внешность соответствует одному или другому воплощению (они не смешиваются).



Стихийная атака (11 уровень): Ваши атакующие таланты стихийной бури наносят тип урона, основанный на ваших текущих стихийных воплощениях. Воплощение духа земли наносит урон силовым полем, дух огня наносит урон огнем, дух шторма наносит урон молнией, дух воды наносит урон кислотой, а дух ветра наносит урон холодом.

Стихийная волна (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете принять одно из 5 стихийных воплощений. Если вы не можете, как обычно воплотить выбранную стихию, вы получаете все преимущества от этого воплощения, до конца сцены. Если вы выбираете воплощение, которое вы обычно используете, но не используете сейчас как Двойное воплощение (см. выше), вы можете немедленно изменить два используемых воплощения.

Повелитель бури (16 уровень): Если вы имеете сопротивление огню, холоду или молнии, вы увеличиваете каждое из этих сопротивлений на 5.

Таланты стихийной бури

Взрыв бури Атака стихийной бури 11

Вы наполняете пространство вокруг себя силой, огнем, молнией, кислотой или холодом, которые воплощены в вас.

На сцену ♦ Кислота, Холод, Огонь, Силовое поле, или Молния

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Сила +5 против Реакции, Ловкость +5 против Реакции, или Телосложение +5 против Реакции.

Попадание: Урон кислотой, холодом, огнем, силовым полем или молнией 2к10 + модификатор Телосложения.

Особое: Для определения типа энергии, который наносит эта атака, смотрите особенность пути Стихийная атака. Этот талант использует ключевое слово или слова, в зависимости от воплощения или воплощений, которые вы используете.

Впитать элементы Прием стихийной бури 12

Враг атакует вас силой стихий, но вы впитываете их и используете их силу для своей атаки.

На сцену

Немедленная реакция Персональный

Условие: Ваше сопротивление огню, молнии или холоду предотвращает урон по вам

Эффект: Один раз, до конца сцены, вы можете нанести урон тем же типом энергии (одним из трех) равный вашему значению сопротивления. Чтобы получить этот бонус к урону, вы должны его выбрать после того, как получен результат броска атаки, но до нанесения урона.

Стихийная ярость Атака стихийной бури 20

С помощью мысли вы вызываете к стихийно ярости ваших предков, что бы поразить врага кислотой, огнем, холодом, силовым полем и молнией.

На день ♦ Кислота, Холод, Огонь, Силовое поле, или Молния

Стандартное действие Дальнебойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Сила +6 против Реакции, Ловкость +6 против Реакции, или Телосложение +6 против Реакции.

Попадание: Урон кислотой, холодом, огнем, силовым полем или молнией 5к10 + модификатор Телосложения, и все сопротивления которые вы имеете увеличиваются на 10, до конца сцены.

Промех: Половина урона, и ваши сопротивления не изменяются

Особое: Для определения типа энергии, который наносит эта атака, смотрите особенность пути Стихийная атака. Этот талант использует ключевое слово или слова, в зависимости от воплощения или воплощений, которые вы используете.

Колдун Эвермита

«Яркая земля бросает сильные тени».

Требование: Колдун

Маяк, которым является Эвермит, сияет великолепным светом даже в темные времена. Вы заключили свой договор колдуна с древними силами, которые живут в лесах родного острова эладринов. Дух Эвермита может много предложить колдунам, которые уже связаны с другими феями (например фейским договором), но любой колдун, независимо от своего договора может найти много преимуществ, заключив договор Эвермитом.

Почти забытые, тонкие духи Эвермита, часто дают большие преимущества тем, кто знает их тайные имена, которые не произносили смертные в течение многих тысячелетий. Феи Эвермита свободно путешествуют в Страну Фей и обратно. С их помощью вы можете овладеть силами, которые не были предназначены простым смертным.

Вы свет, который рассеивает тьму, маяк надежды, стоящий в холодных глубинах ночи.

Особенности колдуна Эвермита

Пробуждение Страны Фей (11 уровень): Когда вы покидаете клетку, с помощью телепортации, вы становитесь невидимым для всех врагов, смежных с клеткой, которую вы покинули, до начала вашего следующего хода.

Подвижное действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы так же получаете действие передвижения, и ваша скорость увеличивается на 1 клетку, до конца вашего следующего хода.

Мастерство перехода (16 уровень): Когда вы телепортируетесь на 10 клеток или меньше, вы можете взять с собой одного смежного союзника. Ваш союзник появляется в любой клетке на выбор, смежной с вашим местом появления.



Заклинания колдуна Эвермита

Слепящий маяк Атака колдуна Эвермита 11

Слепящий свет проливается на вашего врага, прожигая его дикой энергией.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Излучение

Стандартное действие Дальнебойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Харизмы, и цель ослеплена до конца вашего следующего хода. Пока цель ослеплена, она излучает яркий свет в радиусе 5 клеток.

Свет фэй Прием колдуна Эвермита 12

Сферы серебряного огня танцуют вокруг вас, рассеивая тени и обнаруживая скрытых врагов.

На день ♦ Магический, Зона

Малое действие Ближняя вспышка 3

Эффект: Вы создаете зону яркого света до конца вашего следующего хода. Все неосызаемые существа теряют это качество, пока находятся в зоне. Все эффекты покрова (включая невидимость) не действуют в пределах зоны.

Поддержание малым: Зона остается до конца вашего следующего хода, но ее радиус уменьшается на 1 клетку (минимум вспышка 1).

Поддержание стандартным: Зона остается до конца вашего следующего хода, и радиус зоны увеличивается на 1 клетку.

Вдохновение лунного цветка Атака колдуна Эвермита 20

Луч лунного света падает сверху, и проникает в разум и тело всех, кто вас окружает. Ваши союзники исцеляются, ваши враги страдают.

На день ♦ Магический, Инструмент, Исцеление

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Харизма против Стойкости, Реакции или Воли (вы выбираете для каждой цели)

Попадание: Если вы атаковали Стойкость, цель ослаблена (спасение оканчивается).

Если вы атаковали Реакции, цель обездвижена (спасение оканчивается).

Если вы атаковали Волю, цель изумлена (спасение оканчивается).

Эффект: Все союзники в зоне эффекта восстанавливают хиты, равные вашему модификатору Интеллекта.

Каждый раз, когда союзник заканчивает свой ход смежным с врагом, который еще не прошел спасбросок против этого таланта, он восстанавливает это количество хитов снова.

Призрак ночи

«Незерил, это способ поработить нас. Я хочу кое-что сказать об этом. Я думаю, я дам возможность сказать и своему клинку».

Требование: Плут из Кормира, Долин, Эльтургарда, Эверески, Серой Долины, Луруара или Сембии.

Ваша жизнь проходит от заката до рассвета. Тени сумерек – это все что оставляет вас в живых. Сквозь этот саван не может проникнуть даже Шадовар, и из него вы поражаете их грязные сердца. И прежде, чем Нетрезвы смогут вас найти, вы уже успеете скрыться под покровом сумерек.

Вы – бесшумный клинок во мгле, обученный убийца, чьи навыки скрытности сбивают с толку даже тех врагов, кто живет в тени и иллюзии. Вы – призрак ночи, мстящий дух, который борется против древнего врага, чья тирания уже долго поработила вашу расу. Против таких ужасных противников можно выжить, используя только остроумие, навыки и упорство. Вы заставите их заплатить за свое зло смертью, а ваше мастерство делает вас самым храбрым и известным из всех плутов и теневых воинов. Вы живете на острие ножа, искушая судьбу и привлекая гнев самых сильных и мерзких врагов всего Торила.

Особенности призрака ночи

Теневое действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы так же становитесь укрытым тенью, получая покров до начала вашего следующего хода.

Сумеречная точность (11 уровень): Ваши рукопашные атаки наносят дополнительный урон 1к6, когда вы имеете покров или полный покров от цели.

Сумеречное зрение (16 уровень): Ваши броски рукопашных атак против целей, которые имеют покров, не получают обычный штраф -2.



Подвиги призрака ночи

Атака теневой руки Атака призрака ночи 11

Ваш клинок везде и нигде одновременно, и ваш враг умирает, так и не поняв, кто это сделал.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Особое: Когда вы проводите эту атаку, сделайте так же проверку Воровства против проверки Внимательности цели. Атака попадает, если вы сделали успешный бросок атаки или успешную проверку Воровства.

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Ловкости. Если вы совершили успешный бросок атаки и успешную проверку Воровства, увеличьте урон до 4(Ор) + модификатор Ловкости.

Теневой побег Прием призрака ночи 12

Враг приближается к вам, но его смертельный удар разрушает только тени. Вы ушли далеко.

На день ♦ Воинский

Немедленная Реакция

Условие: Когда враг входит в клетку, смежную с вами

Эффект: Сдвиньтесь с вашей скоростью.

Одетый в тень

Атака призрака ночи 20

Вы призываете плащ тени, который скрывает вас из вида. Для врагов, вы выглядите как слабое облако дыма на ветру.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4(Ор) + модификатор Ловкости.

Эффект: До конца сцены, когда вы заканчиваете свой ход смежным с врагом, вы становитесь для него невидимым до начала вашего следующего хода.

Страж сердца

«Какое призванием может быть выше, чем сохранение красоты и защита любви?»

Требование: Любой божественный класс, должен поклоняться Сун.

Вы – чемпион Сун, богини любви и красоты. Вы восхищаетесь искусством, музыкой, танцами, поэзией и всем тем, что приносит в жизнь смертных красоту. Конечно, во главе этого стоит роман, но вы не простой гедонист, самым высоким выражением настоящей любви являются ухаживание, галантность и забота.

Вы выступаете против жестокости, грубости и тирании во всех формах. Злые существа часто стремятся похищать и разрушать красоту, а не хранить любовь в своем сердце. Вы стремитесь защищать любовь везде, где она есть, и исправлять любые ошибки, которые мешают расцвету любви. Смелые описки и длительные надежды двигают вашим сердцем, особенно те, которые приводят к расцвету красоты в месте, где ранее господствовало зло. Хотя вы не получаете радости от боя, иногда зло не может быть остановлено никакими другими способами. Через преданность своим компаньонам, божественная любовь Сун ограждает их от ран, и наполняет сердца храбростью.

Большинство стражей сердца – это бродячие рыцари, поэты и джентльмены, которые скитаются по городам Фаэруна. Они обычно помогают разрешению любовных проблем и дают советы в искусстве любви.

Особенности стража сердца

Слезы вечного золота (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, все враги в 10 клетках от вас, имеющие уязвимость к типу энергии, получают урон равный значению своей уязвимости. Если враг имеет более одной уязвимости, используйте высшее значение.

Прикосновение Сун (11 уровень): Когда вы тратите исцеление, вы можете восстановить хиты, равные ½ вашего уровня + модификатор Харизмы смежного союзника.

Интуитивное раскаяние (16 уровень): После того, как вас атаковал враг, он получает штраф -4 к броскам атаки против вас, пока вы не атакуете или отметите этого врага, или пока он не атакует другое существо.

Молитвы стража сердца

Голос сирены

Атака стража сердца 11

Ваши слова возжигают страсть вашего соперника, гипнотизируя его на короткое время.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент

Стандартное действие Дальнебойное 5

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель доминируема до конца вашего следующего хода или пока цель не атакована.



Щит Сун

Прием стража сердца 12

С божественным состраданием, вы защищаете своих союзников от ран, перенося их Персональный.

На день ♦ Божественный

Малое действие Дальнебойное 10

Цели: Два союзника в 5 клетках друг от друга, или вы и союзник в 5 клетках от вас.

Эффект: До конца сцены, каждый раз, когда одна из целей получает урон, другая цель может выбрать получить ½ этого урона, вместо первой цели.

Поцелуй Сун

Атака стража сердца 20

Вы возвращаете семя любви в сердце вашего врага, ошеломляя его. Раны которые получаете вы, поражают так же и этого врага.

На день ♦ Божественный, Инструмент

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Харизма +2 против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 4 клетки, и цель изумлена (спасение оканчивает). Кроме того, до конца сцены или пока ваши хиты не опустятся до 0 или ниже, каждый раз, когда вы получаете урон, эта цель получает ½ урона, который получили вы.

Промак: Вы толкаете цель на 2 клетки, и цель изумлена до конца своего следующего хода.

Скаут Высокого леса

«Мой друг, по этим древним лесам бродят намного более опасные существа, чем волки и медведи. Храни молчание и держись за мной, и ты сможешь пройти здесь».

Требование: Следопыт, стиль боя с луком

В Высоком лесу тщательно охраняются тайны глубин старых деревьев, и немногие знают о тех диких существах, что ходят в его тенистых дебрях. Серебряные олени, мудрые зайцы, единороги, бабочки размером с ястреба, и древесные совы, которые прожили сотни зим, бродят во мраке этого леса. Покрытые корой столбы, держат на себе слои лиственного покрова, через которые проходит солнечный свет, разливаясь сотнями оттенков зеленого и золотого цвета.

Но Высокий лес так же хранит смертельную опасность. Дикие лесные существа, татуированные дикари, и бродячие холмы – обычные угрозы, которые встречаются путешественникам. Но самое худшее лежит дальше. Ужасно изуродованные и наделенные силой магической чумы существа прячутся в тенистых долинах, забытые демоны, прислужники Незерила, ожидающие возвращения своего хозяина, юань-ти из Нааяра, ищущие то, чему нет имени. Много угроз беспокоят тенистые чащи вашего дома.

Эти враги не проходят незамеченными. Вы – лесной призрак, стрела на ветру, и быстрая и беспощадная смерть для чудовищных существ, которые часто посещают ваш дом. Лес – ваша страна, и вы не принимаете любезно названных гостей. Ни змеиный народ, ни демоны не могут скрыться от ваших стрел.

Особенности скаута Высокого леса

Связывающий взгляд (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие для атаки, ваша цель не может использовать эффекты телепортация до конца вашего следующего хода.

Истребитель чумы (11 уровень): Вы сильнее против существ, измененных Магической чумой. Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости, против измененных чумой и зараженных существ. (Если вы проводите несколько атак против одной цели, дополнительный урон прибавляется только к первой атаке).

Хождение по лесу (16 уровень): Вы игнорируете сложный ландшафт, если эта местность затруднена деревьями, подлеском, растениями и другой природной растительностью.



Подвиги скаута Высокого леса

Серебряная стрела Атака скаута Высокого леса 11

Вы шепчете магическое слово над стрелой, заставляя ее сиять серебряным светом. Когда вы выпускаете ее, она летит к вашей цели, коротким путем через Страну Фей.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Оружие
Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Ловкости, и вы телепортационируете цель на 1 клетку.

Особое: Эта атака игнорирует укрытие, включая превосходное укрытие. (Вы по-прежнему должны иметь линию обзора, чтобы атаковать цель).

Неограниченное передвижение Прием скаута Высокого леса 12

Вы шепчете ветру, и деревья бесшумно сгибаются, пропуская вас. Вы и тот, кто находится под вашей опекой, используете безопасный и быстрый проход.

На день ♦ Магический

Малое действие Ближняя вспышка 10

Цели: Вы и все союзники в зоне эффекта

Эффект: До конца сцены, цели игнорируют сложный ландшафт.

Связывающая стрела Атака скаута Высокого леса 20

Ваша стрела, после попадания, внезапно пускает корни и побеги, опутывая ближайшее дерево или уходя под землю, сковывая врага.

На день ♦ Магический, Оружие, Зона

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно, два или три существа и/или незанятые клетки

Атака: Ловкость против Реакции (или Ловкость против 10 если клетки незаняты), одна атака на цель

Попадание: Если попадание по существу: Урон 3(Ор) + модификатор Ловкости, и цель замедлена (спасение оканчивает).

Если попадание по клетке: Создается зона, радиусом 1 клетка, с центром на целевой клетке, которая остается до конца сцены. Существа, проходящие через зону или начинающие в ней свой ход, замедлены до конца своего следующего хода.

Импильтурский убийца демонов

«Ты можешь изрыгать огонь и кислоту, дрянь, но сегодня я заберу твой обгоревший черев в свою коллекцию».

Требование: Следопыт, стиль боя с двумя клинками

Импильтур – осажденная земля. Когда-то это был процветающий оплот цивилизации, состоящий из окружающих королевств, с казной полной золота и бесценных бриллиантов. Теперь в этих землях обитают демоны, и каждый день, из-за гор Земляной шпоры приходят все больше зараженных и измененных магической чумой.

Как убийца демонов, вы бесстрашно охотитесь на этих мерзких тварей, заполонивших вашу родину. Демоны – это одни из самых ужасных кошмаров авантюристов, но ваше мастерство и яростная преданность к их истреблению, дает вам силу уничтожать этих потусторонних тварей. Вы охотитесь на демонов, так же как и следопыт охотится на волков или медведей, повергая этих отвратительных созданий на землю, и рубя на куски. Ваши смертоносные способности позволяют даже вашим союзникам эффективно сражаться против демонов. Ваши два клинка – проклятье для демонов, прорубающее путь через легионы мерзких тварей, и очищающие от них земли вашего, когда-то большого, королевства.

Особенности импильтурского убийцы демонов

Клинок убийцы демонов (11 уровень): Ваше классовое умение *Добыча охотника*, наносит дополнительный урон демонам 1к6.

Так же вы получаете бонус +5 к проверкам Магии, для получения знаний о демонах.

Гнев убийцы демонов (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, все враги смежные с вами получают штраф -1 к КД, до конца вашего следующего хода.

Для демонов этот штраф равен -2, вместо -1.

Неудача демонов (16 уровень): Когда вы наносите урон демону, он теряет все свои сопротивления, до конца вашего следующего хода. Когда вы совершаете успешное критическое попадание по врагу, который не является демоном, это существо теряет все свои сопротивления, до конца вашего следующего хода.



Таланты импильтурского убийцы демонов

Преграда убийцы демонов	Атака импильтурского убийцы демонов 11
-------------------------	--

Вы наносите деформирующий удар двум разным противникам.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно или два существа

Атака: Сила против КД (главное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Силы за одну атаку, и цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Если ваша цель демон, он получает урон 2(Ор) + модификатор Силы за одну атаку, и обездвижен до конца вашего следующего хода.

Опека демона	Прием импильтурского убийцы демонов 12
--------------	--

Вы быстро адаптируетесь к энергии вашего врага, и используете ее против него.

На сцену ♦ Магический

Немедленное прерывание Персональный

Условие: Вы получаете урон специфическим типом энергии, таким как огонь или излучение

Эффект: Вы получаете сопротивление 15 против этого типа урона, до конца вашего следующего хода.

Шквал убийцы демонов	Атака импильтурского убийцы демонов 20
----------------------	--

Ваши клинки работают в смертельной связке, поражая самую суть вашего врага и обжигая его ближайших союзников.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД (главное и дополнительное оружие), две атаки

Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Силы за одну атаку, и первая атака, которая попадает по цели, наносит продолжительный урон 10 (спасение оканчивается).

Если ваша цель демон, так же, этот урон игнорирует все его сопротивления, и до конца сцены, когда демон получает продолжительный урон, его союзники в 2 клетках от него, получают то же значение урона.

Повелитель утра

«Там, где сияет свет нашего бога, есть надежда. А где света нет, мы его ищем».

Требование: Любой божественный класс, должен поклоняться Амунатору

В годы, последующие за Магической чумой, вечно молодой бог новых начинаний и надежды Латандер, преобразился в свое древнее воплощение Амунатора. Амунатор утратил маску молодости, которую он износил за многие столетия, он стал Повелителем Рассвета. Амунатор остался великим богом бесконечных эпох, но он помнит свою молодость, и вдохновляет своих последователей поступать так же.

Как повелитель утра, вы являетесь чемпионом молодости своего бога. Оптимистичный дух Латандера ведет вас, поскольку вы стремитесь усмирить хаос нового мира. Огни вашего бога горят в вас, и дают вам неиссякаемую силу молодости. Вы неутомимы, страстны, мятежны и полны надежды. Вы сияете как маяк в темный час ночи, вдохновляя тех, кто вокруг вас величием, о котором они и не могли мечтать.



Вы обжигаете своих врагов ярким, бриллиантовым светом. Зло сгорает в пылающем свете, и хотя вы идете с беззаботным духом Латандера, ваше сердце горит всепоглощающим огнем Амунатора.

Особенности повелителя утра

Воинственный рассвет (11 уровень): Когда вы используете любой талант божественного канала, так же, вы можете выбрать врага в 5 клетках от вас, и нанести ему урон излучением, равный вашему модификатор Харизмы.

Неугасающая энергия (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие для атаки, эта атака может нанести критическое попадание при выпадении 18 и выше.

Пылающее излучение (16 уровень): Когда вы попадаете талантом, который имеет ключевое слово излучение, цель получает уязвимость излучению 10, до конца вашего следующего хода.

Молитвы повелителя утра

Чистый свет Атака повелителя утра 11

Вы шепчете молитву, и жаркий, белый свет исходит из вас волнами, сжигая врагов священной энергией.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Излучение

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли, или Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Эффект: До конца вашего следующего хода, враги, которые начинают свой ход во вспышке, получают урон излучением 10.

Встающее солнце Прием повелителя утра 12

Сияние, которое исходит из вас, успокаивает дух и раны ваших союзников, стягивает шрамы и дарит силы, которые им нужны для битвы.

На день ♦ Божественный, Исцеление

Малое действие Ближняя вспышка 5

Условие: Вы и все союзники в зоне эффекта

Эффект: Вы и ваши союзники восстанавливаете хиты, равные 5 + ваш модификатор Харизмы.

Поддержание малым: Раненые союзники в пределах 5 клеток восстанавливают хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

Копье рассвета Атака повелителя утра 20

Ваши глаза загораются бриллиантовым светом, и ореол силы света пронзает вашего врага, наполняя его священной энергией.

На день ♦ Божественный, Инструмент, Излучение

Стандартное действие Дальнебойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли, или Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 3к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Эффект: Продолжительный урон излучением 5 (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок против этого продолжительного урона, он увеличивается на 5.

Рыцарь пурпурного дракона

«За корону и страну!»

Требование: Воин, паладин или военачальник; происхождение из Кормира

Вы живете, чтобы служить Короне Кормира и защищать ее людей от угрозы зла всего мира. Армия Кормира – это болваны с копьями и мечами, но вы являетесь самой благородной военной машиной всей нации. Повсюду зло охотится на тех, кто не может от него защититься, но вы – щит и меч, служащий правосудию.

Как рыцарь Кормира, ваша честь – это все. Вы не отворачиваетесь от нее, так как это запятнает память о ваших павших товарищах. Вы не идете на компромиссы со злом, и вы не можете игнорировать его, ведь очень многие делают это каждый день. Вы поклялись сражаться с беззаконием, жадностью и злом везде, где они показывают свои уродливые лица. Везде, где процветает жестокость и грех, везде, где растет упадок, и везде, где появляются враги вашего большого королевства – там вы необходимы больше всего.



Вы первоклассно тренированы, а ваша жестокая решимость вела вас через двери смерти и обратно не один раз. Вы повышаете военное мастерство, которое сильно превосходит мастерство ваших врагов, но не это ваша величайшая сила. Ваш самый впечатляющий навык – это командование на поле боя. Вы священный рыцарь, и прирожденный лидер, и ваше присутствие вдохновляет тех, кто разделяет вашу достойную цель.

Особенности рыцаря пурпурного дракона

Тренированность рыцаря кормира (11 уровень):

Когда вы используете ваше второе дыхание, вы получаете бонус +1 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Сосредоточенность пурпурного дракона (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, до конца вашего хода вы можете использовать свое второе дыхание свободным действием. Вы не получаете это преимущество, если уже использовали второе дыхание.

Аура пурпурного дракона (16 уровень): Все союзники смежные с вами получают бонус +2 к спасброскам.

Таланты рыцаря пурпурного дракона

Объединяющая атака Атака рыцаря пурпурного дракона 11

Когда вы попадаете по врагу очередным мощным ударом, звон стали и ваш могучий боевой клич, показывают союзникам, что победа близка.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы, и ваши союзники получают бонус таланта +2 к броскам атаки против цели до конца вашего следующего хода.

Объединяющий крик Прием рыцаря пурпурного дракона 12

Вы издаете вдохновляющий военный клич, и ваш голос звенит в шуме битвы. Ваши союзники чувствуют прилив сил.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода, все цели получают бонус таланта +2 к скорости и бонус таланта +1 к спасброскам.

За Кормир! Атака рыцаря пурпурного дракона 20

Ваш боевой клич становится песней, которую подхватывают ваши союзники один за другим. Враги в страхе отшатываются.

На день ♦ Воинский, Страх

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Харизма +5 против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 2 клетки. Цель получает штраф -2 к броскам атаки, всем защита и спасброскам (спасение оканчивается).

Промех: Цель получает штраф -2 к броскам атаки, всем защита и спасброскам (спасение оканчивается).

Эффект: Все союзники во вспышке получают 25 временных хитов.

Серебряная звезда

«Только Богиня может услышать ваши молитвы, но я сделаю все возможное, чтобы защитить вас».

Требование: Любой магический или божественный класс, который может использовать инструменты; должен поклоняться Селун

Вы следуете сияющему, а иногда темному пути хозяйки неба, Селун. Среди множества изменений миров, одна история остается вечной, история о непрерывной борьбе Селун, и ее темной сестры Шар. Серебряные звезды несут во тьме, свет и надежду своей богини, защищая то, что уже казалось потерянным.

В отличие от множества других богов и богинь, Селун готова разделить часть своей силы со своими последователями, которые яростно преданы не только изучению ее желаний. Волшебники, колдуны, барды и чародеи могут стать отличными серебряными звездами.

До Магической чумы, смертные дела Селун, часто касались ликантропов: оборотней волков, кабанов, медведей и других последователей, которые принимают форму животных, в зависимости от положения луны. После Магической чумы, ликантропия вышла из-под благосклонного контроля Селун. Она делает все, что может для этой жертвы, он иногда она может предложить, только серебряный клинок.

Особенности серебряной звезды

Богиня перемен (11 уровень): Вы получаете иммунитет к болезням, которые передают ликантропы. Все ваши атаки оружием и инструментами, считаются как атаки посеребренным оружием.

Лунные искры (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, все враги в 5 клетках от вас не получают преимущества от покрова или невидимости до конца вашего следующего хода.

Открытое обучение (11 уровень): Для атакующих талантов, которые вы получаете на этом пути совершенства, вы используете высшую характеристику из трех: Интеллект, Мудрость или Харизму. Персонажи, которые используют магический источник силы, могут использовать свои инструменты с этими талантами, как обычно.

Лунный оракул (16 уровень): Когда в свой ход, вы попадаете атакой, все союзники в 20 клетках от вас, получают бонус +2 к спасброскам, до конца вашего следующего хода.



Молитвы серебряной звезды

Слезы Селун Атака серебряной звезды 11

Вы призываете небольшой шар, излучающий серебряный свет, который пронзает ваших врагов. Эта сила непредсказуема, но она связана с луной.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнебойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли, Мудрость против Воли, или Харизма против Воли

Попадание: Когда вы ранены, вы наносите урон психической энергией 3к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы. Если вы не ранены, вместо урона, цель ошелоmlена до начала своего следующего хода.

Сияние луны Прием серебряной звезды 12

Когда вы идете с силой вашей богини, тьма рассеивается перед серебряным светом.

На день ♦ Божественный

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, тьма в 6 клетках от вас считается как тусклый свет.

Лунный огонь

Атака серебряной звезды 20

С неба на ваших врагов, падает спиральная колонна холодного, белого света. Даже когда она уничтожает зло, ваши союзники успокаиваются под ее прохладным светом.

На день ♦ Божественный, Инструмент, Излучение, Исцеление

Стандартное действие

Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции, или Харизма против Реакции

Попадание: Урон излучением 4к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и все союзники в 5 клетках от цели восстанавливают хиты, равные ½ вашего уровня + ваш модификатор Харизмы.

Промак: Половина урона, и все раненые враги в 5 клетках от цели, получают урон излучением, равный вашему модификатору Харизмы.

Симбарх Агларонда

«Я обучался у волшебников, которые получили свои знания от самой Симбул. Её знания и сила не забыты до сих пор».



Требование: Волшебник

В течение долгих лет её правления, загадочная Симбул – Королева Ведьма Агларонда – взяла много учеников и обучала их тайнам своей силы. Хотя она больше не правит Агларондом, ученики её учеников формируют элитные отряды заклинателей, известные как симбархи. Они хранят многие из искусств Симбул, и передают их своим новым ученикам. Вы обучались у магов, которые, в свою очередь, обучались у самой Симбул.

Хотя правящий совет Агларонда состоит из симбархов, существует несколько магических потомков Симбул, которые не состоят в совете, а предпочитают практиковать свое волшебство отдельно. Вы попадаете в эту группу. Как симбарх, вы имеете право потребовать

место в совете, но это влечет за собой много серьезных политических обязанностей. Если вы решаете присоединиться к совету, могут пройти месяцы и даже годы, до тех пор, пока вас формально примут.

Присоединитесь ли вы к лидерам Агларонда или нет, вы все равно владеете дикой энергией магии, которая отпугивает ваших врагов. Ваша магическая сила поддерживает и усиливает вас, предоставляя вам сверхчеловеческий запас живучести и здоровья. Вы практикуете сострадание и сдержанность, но когда приходит время для гнева, вы становитесь, действительно, ужасным врагом.

Особенности симбарха Агларонда

Чародейская живучесть (11 уровень): Вы получаете два дополнительных исцеления в день.

Магическое исцеление (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, так же, свободным действием, вы можете потратить исцеление.

Решимость мага (16 уровень): Если вы ранены, и тратите исцеление, вы восстанавливаете 1к10 дополнительных хитов.

Заклинания симбарха Агларонда

Серебряный огонь

Атака симбарха Агларонда 11

Вы призываете поток чистой магической силы, которая прожигает всю защиту врага и усиливает ваши другие заклинания.

На сцену ♦ Магический, Инструмент

Стандартное действие

Дальнобойное 20

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект +8 против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Интеллекта, и до конца сцены, каждый раз, когда ваша атака попадает по цели, она получает дополнительный урон, равный ½ вашего уровня.

Синистодвеомер

Прием симбарха Агларонда 12

Вы исцеляете себя серебряным огнем чистой магии.

На сцену ♦ Магический, Исцеление

Малое действие

Дальнобойное 20

Цель: Вы или один союзник в 20 клетках от вас

Эффект: Вы тратите одно свое исцеление, но не восстанавливаете хитов. Цель заклинания может потратить исцеление. (Если целью являетесь вы, вы тратите два исцеления, и восстанавливаете хиты только от одного).

Буря Симбул

Атака симбарха Агларонда 20

Вы создаете мощный шторм, сбивающий врагов. Ваш магический гнев превращается во взрыв серебряного огня, и его пламя восстанавливает вашу смертную плоть.

На день ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле

Стандартное действие

Зональная вспышка 3 в пределах 20 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 5к10. После окончания всех ваших бросков атаки этого таланта, за каждого врага по которому вы попали, вы можете немедленно провести один спасбросок против эффекта, который оканчивается по спасброску. Вы можете провести несколько спасбросков против одного эффекта, если ваша первая попытка не удалась.

Промак: Половина урона, и вы не получаете дополнительных спасбросков.

Волшебник магической стражи

«Если мы достигаем уровня героев, который были до нас, никто в Сильвермуне не должен знать, что мифал исчез».

Требование: Волшебник

Мифал Сильвермуна был близок к тому, что защищал Миф Драннор. В отличие от магического щита Миф Драннора, мифал Сильвермуна ослабел, и, в конце концов, исчез во время Магической чумы. Но город выжил и продолжил процветать, благодаря общим усилиям магической стражи – союза тайных защитников Сильвермуна.

Магические стражи бдительно охраняют Сильвермун, преследуя любые угрозы городу, бросая вызов смерти, и обезвреживая смертных врагов прежде, чем они достигнут сердца Луруара. Для авантюристов, состоящих в магической страже, существуют широкие возможности работы за пределами города, в качестве официальных представителей Сильвермуна.

Все магические герои могут вступить в магическую стражу. Колдуны, маги меча и прочие отлично для этого подходят, но волшебники, и их магическая сила – это сердце и душа организации. Сегодня, так же, как и во времена Мистры, волшебники служат в качестве атакующего оружия, в защите своего любимого города. Щит может быть сломан, но о нем не забывают, и остатки его силы могут использоваться вами, против врагов Сильвермуна.

Особенности волшебника магической стражи

Тренированность магического стража (11 уровень): Когда вы используете таланты зональной вспышки, вы можете использовать их как атаки ближней волной. Радиус волны равен радиусу вспышки.

Когда вы используете талант подобным способом, вы получаете бонус +1 к броскам атаки этого таланта.



Действие магического стража (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете добавить ваш модификатор Ловкости к урону, нанесенному ближней вспышкой любого таланта, который вы используете в течение этого действия.

Так же вы получаете бонус +2 к КД против рукопашных атак, до начала вашего следующего хода.

Боевая крепость магического стража (16 уровень): Вы получаете два дополнительных исцеления в день.

Заклинания волшебника магической стражи

Словой удар магического стража	Атака волшебника магической стражи 11
<i>Использую осколки мифала, вы метаете их подобно лезвиям в вашего врага, сбивая его с ног.</i>	
На сцену ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле	
Немедленный ответ Дальнобойное 3	
Условие: Существо передвигается в любую клетку, в пределах дистанции	
Цель: Существо условия	
Атака: Интеллект против Стойкости	
Попадание: Урон силовым полем 1к10 + модификатор Интеллекта, и цель сбита с ног.	

Осколок Мифала	Прием волшебника магической стражи 12
<i>Вы управляете энергией мифала, и искажаете реальность, блокируя магию врагов.</i>	
На день ♦ Магический, Зона	
Малое действие Ближняя вспышка 5	
Эффект: Вы создаете зону, которая остается до конца вашего следующего хода. Все враги в зоне не могут использовать таланты, которые имеют ключевое слово исцеление или телепортация.	
Поддержание малым: Зона остается.	

Искра Мифала	Атака волшебника магической стражи 20
<i>Дикая сила мифала проходит через вас, создавая волну серебряного света, которая поражает врагов и подавляет их силы.</i>	
На день ♦ Магический, Инструмент, Силовое поле	
Стандартное действие Зональная вспышка 5 в пределах 20 клеток	
Цель: Все враги в зоне эффекта	
Атака: Интеллект против Воли	
Попадание: Урон силовым полем 3к10.	
Эффект: До конца вашего следующего хода, цели не могут использовать таланты, которые имеют ключевое слово исцеление или телепортация.	

Зараженный ученый

«Я не монстр».

Требование: Вы должны иметь хотя бы одно заражение, мультиклассовая черта Ученик чумы

С тех пор, как прошла Магическая чума, по всему Торилу распространились ужасные, мерзкие твари. Существа, которые заражены магической чумой, сегодня являются мировой загадкой, и сеют страх и безумие везде, где они появляются. Но для тех немногих зараженных, чью плоть не затронула болезнь, она является, скорее, не проклятьем, а благом. И вы один из этих немногих, вы зараженный ученый. Вы носите свои шрамы как знак своей силы, и знак предупреждения вашим врагам.

Вы научились использовать темный дар магической чумы, и направлять ее силу для разрушения. Изменчивые силы вашей болезни, могут быть использованы по вашему желанию. Мастерство владения вашей болезнью,

позволяет вам создавать дикую магическую энергию, известную как магический огонь, излечивать себя ее обжигающей силой, или поддерживать ваше тело в бою. Поскольку ваша сила растет, вы можете управлять ярость магического огня так же легко, как воин управляет своим клинком. Вы применяете эту дикую магическую энергию, и сжигаете дотла своих врагов.

Особенности зараженного ученого

Знание чумы (11 уровень): Вы больше не получаете штраф -2 ко всем защитам и спасброскам против Магической чумы и зараженных или измененных чумой существ. Вместо этого, вы получаете бонус +2 ко всем защитам и спасброскам против них.

Чумное мастерство (11 уровень): Этот путь совершенства работает как путь совершенства для мультикласса зараженного. На 11 уровне вы выбираете атакующий талант зараженного На сцену 7 уровня или ниже.

На 12 уровне, вы получаете талант *Исцеление магическим огнем*.

На 20 уровне, вы выбираете атакующий талант зараженного На день 19 уровня или ниже.

Действие магического огня (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, вместо того, чтобы взять дополнительное действие, вы можете восстановить один атакующий талант зараженного На сцену, который вы уже использовали.

Мастерство магического огня (16 уровень): Как свободное действие, вы можете использовать талант зараженного На сцену, не получая эффекта, чтобы предоставить себе или союзнику в 5 клетках от вас, второе использование магического таланта На сцену, который уже был использован в этой сцене.



Талант зараженного ученого

Исцеление магическим огнем

Прием зараженного ученого 12

Вы повелитель магического огня. Вы не принимаете обычный огонь.

На сцену ♦ Исцеление

Свободное действие

Персональный

Условие: Вы получаете урон огнем

Эффект: Вы можете потратить исцеление.

Если этот урон огнем причинил вам продолжительный эффект, этот эффект заканчивается.

Освободитель стального неба

«Смерть всем тиранам».

Требование: Драконорожденный, генази, полу-орк или человек

Много лет ваш народ боролся против могущественных лордов драконов Абейра. Хотя катастрофа Магической чумы, в некоторых землях сломила силу драконьей тирании, но и в Фаэруне, и в восстановленном Абейре все еще остались земли, которые страдают под их жестокими когтями и пали под магией рода драконов. Вы поклялись освободить тех, кто все еще поработен драконами, и бдительно защищать свободные земли от великих вирмов.

Освободители стального неба используют силу благословения, которое дало древнее божество, тем смертным, что давно страдали от драконов. Никто не знает, какой бог или сущность дало это благословение, но в течение долгого времени оно становилось все сильнее и сильнее. Душа каждого смертного, пострадавшая от тирании драконов, усиливает печаль и гнев этой мистической силы; чем больше лорды драконы Абейра пытаются уничтожить освободителей, тем сильнее оно делают своих врагов.

Большинство освободителей стального неба вышли из возвращенного Абейра, так как результаты вековых притеснений, во времена правления драконов, все еще остались в этих землях. Однако, среди этих освободителей были драконорожденные и генази Аканула, Тимантера и других земель, перенесенных в Фаэрун во время Магической чумы. Десятки лет спустя, герои из земель, которым угрожали драконы, приехали в королевство Абейра чтобы изучить тайны борьбы с такими мощными врагами.

Особенности освободителя стального неба

Драконий враг (11 уровень): Вы получаете бонус +2 ко всем защитам против бросков атак драконов.

Наследие стального неба (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы восстанавливаете использование расового таланта На сцену, если вы уже его потратили в этой сцене. Если вы человек, вы получаете бонус +1 ко всем броскам к20, до конца вашего следующего хода.

Решимость освободителя (16 уровень): Вы получаете бонус +5 к спасброскам против эффектов очарования и страха.



Молитвы освободителя стального неба

Удар освободителя

Атака освободителя стального неба 11

Духи поколения рабов, кто сражался и умирал свободными, направляют ваш праведный клинок.

На сцену ♦ Божественный, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное 10

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы. Если цель большого или большего размера, союзники смежные с целью могут сделать шаг на 1 клетку.

Стойка стального неба

Прием освободителя стального неба 12

Сосредоточенная в вашем клинке, древняя сила, которая формирует небо Абейра, переполняет вас.

На день ♦ Божественный, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Если вы попадаете по дракону или по стихийному существу рукопашной атакой, эта цель ослаблена до конца вашего следующего хода.

Сбросить оковы

Атака освободителя стального неба 20

Дикая энергия наполняет ваш клинок. Удар вашего меча разрушает чары, которые драконы и другие монстры используют, чтобы поработить смертных своей воле.

На день ♦ Божественный, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 4(Ор) + модификатор Силы, и любые союзники в 10 клетках от вас, страдающие от эффектов очарования или страха, которые наложила цель, могут провести спасбросок, даже если эффект обычно не заканчивается по спасброску.

Корсар побережья мечей

«От Лускана до Нелантера, нет корабля, на котором я не плавал, и нет монстра, которого я не могу убить».

Требование: Любой военный класс

Море – открытая дорога, и приключения зовут вас с дюжины странных берегов. Вы всегда в поисках следующего большого приза или смелой авантюры. Независимо от того, что это может быть: потерянные сокровища в пещере морского демона, легендарное кораблекрушение, заполненное призраками утопленников и сундуками с сокровищами злого торгового лорда, или туманный остров, покрытый тайной и магией – вы непреклонно будете идти к своей цели, чтобы проверить свою хитрость и храбрость с любым препятствием на своем пути. Вы хотите достигнуть известности и славы, о которой будут говорить сотни лет спустя.

Даже притом, что вы плаваете по морям как беззаботный флибустьер или жестокий хищник, вы не обязаны быть убийцей с кровавыми руками. Вы бы скорее украли добро, добытое другими честным путем, чем ограбили слабого и беззащитного. Море мечей достаточно опасное, чтобы после всего этого сделать из вас врага всего цивилизованного народа. Люди лучше будут платить за вашу стражу. Но если вы будете действительно морским мерзавцем и головорезом, у вас будет меньше шансов бороться за действительно ценные сокровища, которые вам могут попасться.

Особенности корсара побережья мечей

Опытный моряк (11 уровень): Вы получаете бонус +2 к проверкам инициативы при abordage корабля, и вы специально обучены для любой проверки навыка, связанного с передвижением, мореходством, обращением с кораблем, или избегание водных препятствий. Это включает такие примеры:

Проверки Акробатики, чтобы удержаться на рее или дико шатающейся палубе.

Проверки Атлетики, чтобы залезть на корпус корабля или на его мачту.



Проверки Внимательности, чтобы обнаружить приближение враг или опасности.

Проверки Интеллекта, чтобы определить ваши координаты или составить курс.

Проверки Ловкости, чтобы управлять кораблем в опасных водах.

Если вы управляете кораблем, вы предоставляете эти бонусы всем членам вашей команды, которые могут вас слышать и видеть.

Привыкание к морской качке (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы получаете бонус +2 к скорости и игнорируете сложный ландшафт до конца вашего следующего хода.

Смелый атакующий (16 уровень): Когда вы попадаете рукопашной атакой, вы получаете бонус +2 к Воле до конца вашего следующего хода.

Подвиги корсара побережья мечей

Удар ужаса Атака корсара побережья мечей 11

Вы атакуете с ужасным криком. Ваш враг в страхе отступает.

На сцену ♦ Воинский, Страх, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции или Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы или Ловкости, и вы толкаете цель на 5 клеток.

Стальные нервы Прием корсара побережья мечей 12

Вы непоколебимы. Когда другие впадают в панику, вы страхиваете свой страх и отчаяние.

На сцену ♦ Воинский

Свободное действие Персональный

Эффект: Проведите спасбросок от эффекта, который оканчивается по спасброску. Если это эффект страха, вы получаете бонус +5 к этому спасброску.

Протягивание под килем Атака корсара побережья мечей 20

Вы сковываете врага своим оружием, и тянете его за собой, расчищая себе путь на поле боя.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5(Ор) + модификатор Силы, вы делаете шаг на 3 клетки и притягиваете цель на 3 клетки. Цель должна оставаться смежной с вами.

Промех: Половина урона, и вы не делаете шаг и не притягиваете цель.

Умбрири

«Острые клинки тени».

Требование: Маг меча

Маги меча Нетреза мастера тени и стали, соединяющие древние искусства воинов Нетреза со своей темной магией. В Нетрезе вы обучались искусству магов меча, и стали одним из смертоносных умбрири. Ваши навыки владения клинком соединяют тьму, магию и тонкие техники теневых мастеров, в прекрасное смертельное искусство.

Нетрезы тщательно следят за тем, чтобы их боевые тайны не были использованы против них. Вас повсюду преследуют тени. Они умертвят вас сразу, как только узнают, что вы можете раскрыть секреты вашего искусства посторонним. Умбрири, лояльные к волшебникам Нетреза, презирают вас, чувствуя, что вы

позорите тех, кто потратил тысячи лет, на совершенствование этого древнего искусства.

Большинство умбрири – это люди Нетреза, потомки тех рожденных тенью людей, что пришли в Фаэрун сотни лет назад. Они являются чемпионами и элитной стражей городов Анклава Шэйда. Другие – Сембийцы, давшие такие клятвы, которые позволили им проходить обучение и изучать искусство умбрири. Некоторые из них, тайно преданы памяти свободной Сембии, но скрывают свои убеждения от правителей. Самые сильные умбрири – это древние мастера меча шэйда, коренные шадовары, награжденные за свои навыки и преданность, возможностью превращаться в бессмертную тень.

Особенности умбрири

Теневое действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы и все смежные с вами союзники, получают покров до начала вашего следующего хода.

Теневая защита (11 уровень): Вы получаете сопротивление некротической энергии, равное 5 + ½ вашего уровня.

Когда вы используете любой талант эгида мага меча, значение этого сопротивления увеличивается на 10, и ваши рукопашные основные атаки наносят дополнительный некротический урон 5. Эти преимущества остаются до конца вашего следующего хода.

Теневой саван (16 уровень): Вы получаете боевое преимущество против врага, если вы имеете от него покров.



Таланты умбрири

Теневой убийца

Атака умбрири 11

Когда вы атакуете, тени принимают форму твердой фигуры, и окружают вашего врага. Этот силуэт выглядит как вы, но его черты окутаны тьмой, а его меч покрыт темной пеленой.

На сцену ♦ Магический, Призыв, Тень, Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы.

Эффект: Вы призываете свое теневое воплощение. Оно может появиться в любой клетке смежной с целью. Это существо может быть использовано для фланкирования и может проводить атаки по возможности (как будто вы проводите эти атаки), но не может брать никаких других действий. Воплощение исчезает в конце вашего следующего хода.

Скрытый фантом

Прием умбрири 12

Вы подчиняете тень своей воле, и укрываете своего союзника пеленой тьмы. Теперь никакой свет не сможет разоблачить его.

На сцену ♦ Магический, Иллюзия, Тень

Свободное действие

Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель становится невидимой до тех пор, пока не будет атакована или до конца вашего следующего хода.

Теневой дух

Атака умбрири 20

Вы покрываете чувства вашего врага теневыми бликами. Ваш враг атакует воображаемого оппонента и двигается как марионетка, управляемая вами.

На день ♦ Магический, Очарование, Надежный, Тень, Оружие

Стандартное действие

Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: В начале своего следующего хода, цель доминируема вами, до начала своего следующего хода. Вы не можете заставить цель брать действия, которые явно могут причинить ей урон (такие как спрыгнуть с обрыва, или наступить в ловушку, о которой она знает). В начале своего хода, вы должны быть в пределах видимости существа, или вы не сможете управлять им.

Бродячий маг меча

«Слова магии, слова стали. Моя история написана ими обоими».

Требование: Маг меча

Хотя все маги меча – ученики магического и боевого искусства, вы используете это разнообразие в своем конечном выражении. Строгая приверженность единому стилю или формальной школе боя вас не интересует. Вместо этого вы практикуете невероятный стиль боя, состоящий из различных техник, собранных со всех углов мира. Заклинания, созданные мастерами, чьи стили не вписываются в привычные школы магов меча, являются вашим любимым оружием.

Ваше знание охватывает большое количество тем. Вы можете знать рассказы о древнем Кормантире, недавних событиях в Муншае, и легенды о храбрых убийцах драконов, которые жили в Абейре, до того как он был возвращен. Вы можете узнавать любые новости ото всех, с кем вы разговариваете. Даже противоречивые взгляды на одно и то же событие показывают вам, как склонности людей могут влиять на их восприятие – их слабость, которую вы можете использовать в бою. Народная мудрость каждого региона несет уроки, которые может использовать любой воин. В каждой басне, в любой мелочи, или новости вы получаете философский урок, который управляет вами в бою.



Особенности бродячего мага меча

Эгида проницательности (11 уровень): Когда вы используете свой талант *Эгиды итурма* или *Эгиды опеки*, вы добавляете свой модификатор Мудрости к радиусу вспышки этого таланта.

Истории людей (11 уровень): Добавьте ваш модификатор Мудрости к своим проверкам Истории.

Действие телепортации (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете телепортироваться на 5 клеток свободным действием, перед тем, как возьмете это действие.

Наученный опытом (16 уровень): Когда ваш враг наносит вам критическое попадание, вы получаете бонус, равный вашему модификатору Мудрости, к своему следующему броску атаки и урона против этого существа, в течение этой сцены.

Таланты бродячего мага меча

Атака с четырех

Атака бродячего мага меча

сторон

11

Вы находитесь везде одновременно, ваш клинок пронзает врага сверху и снизу, со всех сторон.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Первая цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1(Ор) + модификатор Интеллекта + модификатор Мудрости. Проведите вооруженную атаку против цели.

Вторая атака: Интеллект против Стойкости, Интеллект против Реакции, или Интеллект против Воли

Попадание (Стойкость): Если атака попадает по Стойкости цели, она получает урон 1(Ор) и сбита с ног.

Попадание (Реакция): Если атака попадает по Реакции цели, она получает урон 1(Ор) и замедлена до конца вашего следующего хода.

Попадание (Воли): Если атака попадает по Воли цели, она получает урон 1(Ор) и изумлена до конца вашего следующего хода.

Магический спутанный Прием бродячего мага шага меча 12

Взмах вашего клинка создает магический капкан и два спутанных портала. Когда ваш враг попадает в капкан вы выходите в портал.

На сцену ♦ Магический, Телепортация

Немедленный ответ

Персональный

Условие: Отмеченный вами враг, попадает по союзнику атакой, которая не включает вас

Эффект: Вместо использования вашего обычного немедленного ответа эгиды итурма или немедленного прерывания эгиды опеки, вы телепортируетесь в любое пространство в пределах количества клеток, равное 5 + ваш модификатор Мудрости, и телепортируете врага, который спровоцировал этот талант, в клетку, смежную с вами.

Наследие клинков Атака бродячего мага меча 20

Вас окружают радужные клинки силы. Они защищают ваших союзников и поражают врагов.

На день ♦ Магический, Силовое поле, Стойка

Стандартное действие

Персональный

Эффект: Ваши союзники в 2 клетках от вас получают бонус таланта +1 к КД и Реакции.

Один раз за свой ход, вы можете использовать малое действие, чтобы нанести урон силовым полем, одному врагу в 5 клетках от вас, на ваш выбор. Вы наносите урон силовым полем, равный 2к6 + ваш модификатор Мудрости.

Боевой волшебник Кормира

«Я сражался с адептами тени Незерила. Сделай что-нибудь опаснее этого, чтобы впечатлить меня».

Требование: Волшебник, союзный с Кормиром

Вы состоите в элитном ордено боевых магов, которые поставили свои посохи на службу Короне Кормира. Вы и ваши товарищи – это щит и меч, которые защищают королевство от коварного колдовства Незерила и других коварных угроз. Боевые волшебники работают вместе с армией Кормира, охраняя королевство от атак. В бою они идут рядом с Пурпурными Драконами, нанося врагам смертельные удары и потоки молний, холода и огня.

Как боевой волшебник, вы мастер заклинатель, чьи силы сосредоточены не на изучении тайн вселенной, а на искусстве и боевых изобретениях. Вы хотели бы жить в мире, незапятнанном силами зла, но мечты не сделают его таким, и поэтому. Каждый день, вы оттачиваете свое мастерство магии, чтобы отбросить волну тьмы и добиться победы. Ваши силы сосредоточены на контролировании поля боя, и на высвобождении магической ярости на врагов, так сильно, на сколько это возможно.

Большинство боевых волшебников кормирцы, но некоторые выходцы из других стран, обучавшиеся в академии боевых волшебников Кормира, затем присягали верности короне. Боевой волшебник, который хочет преследовать свои собственные интересы и путешествовать в другие страны, может свободно так поступить. Но при этом, он должен бдительно следить за тем, что касается короны, и никогда не действовать против интересов Лесного Королевства.

Особенности боевого волшебника Кормира

Тренированность боевого волшебника (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие для атаки, любой дальнбойный и ли зональный талант, который вы используете в этой атаке, не провоцирует атаку по возможности.

Основы магии (11 уровень): Выберете один ваш неограниченный талант или талант На сцену волшебника, который имеет цель одно существо. Этот талант считается как основная атака. Когда талант позволяет вам провести основную атаку, вы можете использовать этот талант. (Если вы используете таким способом талант На сцену, он по прежнему тратится). Если вы переобучаетесь и решаете заменить этот талант, вы можете выбрать новый талант для этой особенности.

Казнь боевого волшебника (16 уровень): Когда вы наносите критическое попадание ближней или зональной атакой, вы наносите дополнительный урон 5 всем целям этой атаки.



Заклинания боевого волшебника Кормира

Волна молнии

Атака боевого волшебника Кормира 11

Вы соединяете свои кулаки перед собой и вызываете удар грома. Широкие волны сокрушительных голубых молний сметают ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Инструмент, Молния

Стандартное действие

Ближняя волна 6

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон молнией 3к8 + модификатор Интеллекта. Если вы попадаете по любой цели этим талантом, в свой следующий ход вы получаете бонус таланта +2 к вашему следующему броску атаки, основанному на Интеллекте.

Односторонняя преграда

Прием боевого волшебника Кормира 12

Вы создаете неприступную стену чистой силы, способную отразить натиск великана или выстрел баллисты.

На день ♦ Магический, Призыв, Силовое поле

Стандартное действие

Зональная стена 4 в пределах 10 клеток

Эффект: Вы призываете невидимую стену смежных клеток, которая пропускает ваши магические способности. Стена может быть до 4 клеток в длину, и до 4 клеток в высоту. Эта преграда не мешает движению, но блокирует линии видимости и эффекта для дальнбойных и зональных атак. Однако, ваши дальнбойные и зональные атаки игнорируют эту преграду.

Поддержание малым: Стена остается.

Шторм победы

Атака боевого волшебника Кормира 20

Вы высвобождаете небесную ярость. Гром, молнии и стальные бритвы пронзают плоть, разбивают щиты и пластины доспехов, на мелкие куски.

На день ♦ Магический, Инструмент, Гром

Стандартное действие Зональная вспышка 3 в пределах 20 клеток

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон громом 4к6 + модификатор Интеллекта.

Эффект: До конца вашего следующего хода, каждая цель дает вашим союзникам боевое преимущество.

Ураганный генази

«Только глупец сражается с ветром».

Требование: Генази, стихийное воплощение духа ветра

Ветер бессмертен. Воздух движется и течет вокруг всех нас, это источник жизни, и все же он имеет ужасную разрушительную силу. Ураганы и бури могут разорить замки, или столкнуть великого героя со скалы вниз, к его смерти. Ваша раса связана с воздушными потоками так же, как и с другими элементами, но для вас воздух, не только часть вашей души; это источник невероятной силы. Вы – ураганный генази, и вы имеете легендарную власть над ветром.

Полет, способность сбивать врагов штормовым ветром, или возможность охватить поле боя, сносящим камни и деревья ураганом. Все это для вас так же просто, как взмахнуть рукой. Вы управляете течением боя, используя свою власть над воздухом, и перемещаете своих врагов как пешки на шахматной доске.



Особенности ураганного генази

Ураганное действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы получаете одно дополнительное использование за эту сцену, вашего таланта На сцену *Идуций по ветру*.

Ураганный ветер (11 уровень): Когда вы используете ваш талант На сцену *Идуций по ветру*, вы получаете скорость полета 8 до конца вашего следующего хода.

Ответная сила урагана (16 уровень): Когда вас притягивают, толкают или сдвигают, вы можете увеличить или уменьшить эту дистанцию на 1 клетку. Если вы увеличиваете ее, вы сами выбираете конечный квадрат вашего передвижения. Если существо притягивает вас в клетку, смежную с ним, вы можете увеличить дистанцию притягивания на 1 так, что бы закончить передвижение в другой клетке, смежной с этим существом.

Таланты ураганного генази

Швыряющий ураган Атака ураганного генази 11

Потоком мыслей, вы направляетесь сильный порыв ветра против ваших врагов, отталкивая их.

На сцену

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект +4 против Стойкости, Мудрость +4 против Стойкости, или Харизма +4 против Стойкости

Увеличение бонуса броска атаки до +6 на 21 уровне.

Попадание: Урон 5к4 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и вы толкаете цель на 3 клетки.

Владыка духа ветра Прием ураганного генази 12

Вы шепчете ветру, и поток воздуха нежно поднимает вас и ваших союзников над землей.

На сцену

Действие передвижения Ближняя вспышка 5

Цели: Вы и один или два союзника во вспышке

Эффект: Вы пролетаете 8 клеток. Все союзники, являющиеся целями таланта, могут пролететь 8 клеток свободным действием.

Ураган духа ветра Атака ураганного генази 20

Из вас вырывается циклон порывистого ветра, подхватывая врагов в воздух. Ураган движется по вашим командам, неся врагам разорение.

На день ♦ Призыв, Зона

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект +5 против Стойкости, Мудрость +5 против Стойкости, или Харизма +5 против Стойкости

Увеличение бонуса броска атаки до +7 на 26 уровне.

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и вы сдвигаете 2 цель на 2 клетки.

Эффект: Зона остается до конца вашего следующего хода.

Поддержание малым: Вы можете передвинуть вспышку на 3 клетки, и затем сдвинуть каждую цель во вспышке на 1 клетку.

Генази дикого огня

«Убери свой меч глупец, или я сожгу его в твоих руках».

Требование: Генази, стихийное воплощение духа огня

Они говорят, что огонь бушует в сердцах всех генази, но это ничто по сравнению с тем адом, который горит в вас. Вы повелитель огня и дыма, и всех, кто бросает вам вызов, вы повергаете в сердце огня, и превращаете в пепел. Огонь в ваших руках танцует и подчиняется всем вашим желаниям.

Ваше огненное наследие дает вам силу использовать его против врагов, и защищать своих союзников от своего адского жара. Вы – сердце вечного огненного вихря, и любой, кто смеет напасть на вас, будет сожжен.

Огонь находится у вас в крови, и хотя он поражает других, вам он дает жизненные силы. Пожалейте тех, кто оказался перед вами в бою, потому что они стоят не перед смертельным противником, а перед живым вулканом, с левой вместо крови, который обрекает на ужасные муки всех, кто поднимет на вас оружие.

Особенности генази дикого огня

Огненная волна (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, все враги смежные с вами получают урон огнем, равный вашему уровню + ваш модификатор Силы. Кроме того, вы получаете бонус +1 к броскам атак с ключевым словом огонь, до конца вашего текущего хода.

Управление пламенем (11 уровень): Когда вы воплощаете дух огня, вы предоставляете свое расовое сопротивление огню любым союзникам в пределах 2 клеток от вас.

Аура духа огня (16 уровень): Вас постоянно окружает мерцающий огненный покров. Если враг попадает по вам рукопашной атакой, он получает урон огнем 5.

Заклинания генази дикого огня

Сжигание духа огня Атака генази дикого огня 11

Из вашего тела вырываются жгущие языки пламени, и перебрасываются на ближайших врагов.

На сцену ♦ Огонь

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Сила +4 против Реакции, Телосложение +4 против Реакции, или Ловкость +4 против Реакции

Увеличение бонуса броска атаки до +6 на 21 уровне.

Попадание: Урон огнем 3к6 + модификатор Силы или Телосложения, и до конца вашего следующего хода, цель получает уязвимость огню 5.

Тлеющая жизнь Прием генази дикого огня 12

Ваши раны покрывает живой огонь. Языки пламени затягивают ваши шрамы.

На день ♦ Исцеление

Немедленное прерывание Персональный

Условие: Вы получаете урон, который опускает ваши хиты до 0 или ниже

Эффект: Потратьте исцеление.

Пожар духа огня Атака генази дикого огня 20

Вы вытягиваете свою силу и поджигаете кровь своего врага внутри его тела.

На день ♦ Огонь

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги в зоне эффекта

Атака: Сила +5 против Реакции, Телосложение +5 против Реакции, или Ловкость +5 против Реакции

Увеличение бонуса броска атаки до +7 на 26 уровне.

Попадание: Урон огнем 4к6 + модификатор Силы или Телосложения, продолжительный урон огнем 10 и цель изумлена (спасение оканчивает оба).

Промех: Половина урона, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).

Особое: Эта атака игнорирует сопротивление огню и иммунитет к огню.



ЭПИЧЕСКАЯ СУДЬБА

Эпические судьбы – это материал для легенд, поскольку они представляют собой ту часть пути, где власть героев достигает невероятной силы. Эпические судьбы – это вершин их успеха.

Избранный

«Ваше божество сделало вас своим вассалом в смертном мире».

Требование: 21 уровень

Ваше божество избрало вас, чтобы вы служили его посланником в делах смертных. Вы защищаете последователей своего божества, сражаетесь против его врагов, и проповедуете его заповеди. Чтобы помочь вам в этой задаче, оно вдыхает в вашу душу искру божественной энергии, которая дает вам силы, сравнимые с силами полубога.

Как и эпическая судьба Полубога, описанная в Руководстве Игрока, божественная искра усиливает все ваши таланты. Но в отличие от Полубога, вы поклялись служить одному божеству. Действуя, как эпический герой, вы можете быть мирским экзархом, получая задания и советы своего божества. Или вы можете действовать в одиночку, следуя целям вашего божества так, как вы считаете нужным.

Не все божества имеют склонность или силы, чтобы управлять своим Избранным. Но некоторые божества могут продвигать несколько Избранных одновременно, хотя это бывает довольно редко. Божества, чаще всего ищут смертных, которые особенно преданы своей цели, но некоторые боги, как будто получают удовольствие, испытывая незаслуженных или ненадежных смертных.

Те, кто вас окружают вас, вероятно, будут обращаться к вам, используя имя вашего божества, называя вас Избранным Селун, или Избранным Морадина.

Божественные союзники несут божественных врагов

Вы – герой, но плохая новость в том, что враги вашего божества хотят уничтожить вас раньше, чем вы сможете достигнуть полной божественности. Ваши успехи позволяют врагам вашего бога легче вас найти. Если другие персонажи в вашей команде не будут рады иметь космологические цели, созданные вами, это может быть учтено игроками или ДМом при проведении финальной части кампании.

Путь к бессмертию

Многие Избранные могут жить сотни лет. Но, поскольку, Избранный становится более сильным, божественный огонь в его душе, неизбежно преобразует его смертное тело. И когда не останется и следа его смертной жизни, Избранный возносится в небесный обитель своего божества, и становится защитником его целей в бессмертном королевстве. Когда Избранный достигнет вершины своей божественности силы, но не может долго находиться в мире смертных.

Особенности избранного

Все Избранные имеют одинаковые классовые особенности, как и эпическая судьба Полубог.



Божественная искра (21 уровень): Увеличьте два значения характеристик по вашему выбору на 2 каждую.

Божественное восстановление (24 уровень): В первый раз за день, когда ваши хиты уменьшены до 0 или меньше, вы восстанавливаете их в количестве, равном половине максимального значения ваших хитов.

Божественное чудо (30 уровень): Когда вы расходуете последний оставшийся талант на сцену, вы восстанавливаете использование одного таланта на сцену по вашему выбору. Таким образом ваши таланты на сцену никогда не заканчиваются.

Таланты Избранного

Каждый избранный имеет специальный прием 26 уровня, предоставленный его божеством. Эти таланты, связанные с двенадцатью великими богами, которые имеют доброе, законно доброе или нейтральное мировоззрение, описаны ниже.

Обновленный рассвет

Прием Избранного Амуратора 26

Над полем появляется проблеск солнца, лучи которого, как копьё пронзают врагов.

На день ♦ Исцеление, Излучение
Малое действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, когда вы или один из ваших союзников тратит исцеление, этот талант наносит урон излучением, равный $\frac{1}{2}$ вашего уровня + ваш модификатор Харизмы, врагу в 5 клетках от существа, которое потратило исцеление.

Поддержание малым: Эффект остается.

Рог жизни

Прием Избранного Чонти 26

В предвкушении праздника владения Чонти, ее рог изобилия дает вам свое благословение.

На день ♦ Исцеление

Малое действие Ближняя вспышка 20

Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель может потратить исцеление. В начале каждого своего следующего хода, до конца сцены, ваш союзник, чьи хиты меньше 0, получает регенерацию 20, до начала вашего следующего хода. Эффект заканчивается, если вы теряете сознание.

Высшая магия

Прием Избранного Кореллона 26

Магическое мастерство Кореллона позволяет вам выбирать между усилением или защитой для себя и всех ваших союзников в бою.

На день

Малое действие Ближняя вспышка 10

Эффект: Выберете одно из следующих преимуществ: До конца вашего следующего хода, вы и все ваши союзники во вспышке получают бонус таланта +2 к броскам атаки; или до конца вашего следующего хода, вы и все ваши союзники во вспышке получают бонус таланта +2 ко всем защитам против магических атак.

Истинная смерть

Прием Избранного Келемвора 26

Ваш жест снимает с нежити все чары. Для них остается только смерть.

На день ♦ Исцеление

Малое действие Ближняя вспышка 10

Цель: Вся нежить во вспышке

Эффект: Вы восстанавливаете 2к20 хитов за каждую цель.

Каждая цель теряет все свои сопротивления, качество неосяземости, и способность перезаряжать таланты (спасение оканчивает все).

Последствие: Цель теряет все свои сопротивления, качество неосяземости, и способность перезаряжать таланты (спасение оканчивает все).

Кузница создания

Прием Избранного Морадина 26

Жар древней кузницы создания Морадина вдохновляет вас и ваших союзников молотить своих врагов.

На день ♦ Исцеление

Малое действие Персональный

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы и любые ваши союзники, которые попали хотя бы одной атакой, восстанавливают свое второе дыхание, если оно уже было использовано за эту сцену, восстанавливают одно исцеление, и получают еще одно использование таланта На день магического предмета.

Высшее знание

Прием Избранного Огмы 26

С божественного взгляда, понимание – это контроль.

На день

Немедленное прерывание Персональный

Условие: По вам попадаете атака против Стойкости, Реакции или Воли

Эффект: Проведите проверку знания монстров, для существа, которое вас атаковало. Если результат вашей проверки превышает бросок атаки монстра, его атака промахивается.

Пребывающая удача

Прием Избранного Селун 26

Ваша боевая удача растет как луна, пребывающая к полнолунию.

На день

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, в каждый свой ход, вы получаете бонус к броскам атаки, раненый количеству раненых существ в сознании, которые находятся в пределах 10 клеток от вас, на начало вашего хода.

Божественная регенерация

Прием Избранного Сильвануса 26

Вы зажигаете божественную искру в своем сердце, выпуская волну энергии регенерации, на короткое время.

На день ♦ Исцеление

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете регенерацию, равную показателю вашей наивысшей характеристики, до конца сцены.

Осуждение Сун

Прием Избранного Сун 26

Ваши силы поражают врагов, разделяя их слабости.

На день

Малое действие Ближняя вспышка 20

Цели: Два существа во вспышке

Эффект: Выберете две цели. Перенесите уязвимости одной цели, к другой, до конца сцены, так что они обе имеют эти уязвимости до конца сцены, даже если эта уязвимость была временной. Если ни одна цель не уязвима к типу энергии, обе цели получают уязвимость 5 всему урону, до конца сцены.

Сияние Темпуса

Прием Избранного Темпуса 26

Ваш боевой клич привлекает внимание Лорда Войны. Его божественное сияние приближает поражение неправедных.

На день

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, все существа, которые атакуют вас и промахиваются, получают урон равный ½ своего уровня.

Суд войны

Прием Избранного Торма 26

Вы обучены, чтобы исполнять решающий приговор Торма.

На день ♦ Исцеление

Свободное действие Персональный

Условие: Ваша рукопашная атака опускает хиты врага до 0 или ниже

Эффект: Вы восстанавливаете хиты, равные урону, нанесенному этой атакой.

Глава 3

МАГИЯ

Торил пронизан магической силой. Тайные секреты нашептываются в уши, способным услышать: в вечном движении континентов, в стремительном движении речных потоков, в каждом дыхании тварей, больших и маленьких, и в дыхании ветра. Сырая магия – материал создания непосредственно, проливается в каждую частицу материи и каждое проявление энергии. Персонажи обращаются к магической силе, исполняя могучие ритуалы, подписывая договоры с загадочными существами или достигая чудесных умений. В конце концов, опасные монстры также используют магию. Аберрации, порожденные древней силой, кипят и жаждут пищи на поверхности и под поверхностью земли. Кровь драконов насыщена магией столь мощной, что даже боги боятся противостоять самым древним из этих существ. Она кормит разум нежити и защищает их трупы от разрушения через мощные некромантские ритуалы, особенно личей, чье бесконечное приобретение колдовства продвинуло некоторых до уровня божественности.

Магия так близка к каждой частице, что на Торице распространенным являются фантастические пейзажи. Грандиозные этмоуты, свободно плавающие в воздухе, лишь часть силы Чумы Заклинаний, которая придала некогда знакомому ландшафту фантастические формы.

Эта глава содержит следующие секции.

- Чума Заклинаний: Плетение разрушилось с убийством Мистры, вызвав катастрофу в мире. Эта секция описывает эффекты того магического бедствия на земли и существ Фазруна.
- Фантастические особенности: эта секция дает информацию по самым распространенным чудесным особенностям Торицы, как естественных, так и искусственных.
- Магические изделия: здесь вы найдете детали о легендарных изделиях и младших артефактах, уникальных для этой установки.
- Ритуалы: некоторые могучие ритуалы, находящиеся вне досягаемости персонажей, или столь пропитанные злом, что они угрожают существованию мира. Эта секция описывает некоторые ритуалы в качестве примера, которые могут быть использованы как элементы истории.

ЧУМА ЗАКЛИНАНИЙ

В Год Синего Огня (1385 DR) магическое бедствие, вызванное Чумой Заклинаний, изменило лицо Торицы, потерянного родного брата Абейра, и даже планов. Плоть, камень, магия, космос, и, возможно даже поток времени, были заражены и изменены. Большинство ученых полагает, что Чума Заклинаний была прямым результатом убийства богини Мистры от руки Цирика, которая была спланирована Шар. Это популярная теория была основана на том, что магия была так долго связана с Плетением Мистры, что когда богиня умерла, ее смерть спонтанно и губительно разорвала оковы. Области дикой магии, вне ограничений Плетения, вспыхнули первыми, но чума бушевала снова и снова, расширяясь по спирали, разрушая некоторые места и оставляя нетронутыми другие. Перед окончанием она даже пронеслась через царства демонов, богов и потерянных душ. Древние царства, типа Фейвалда, которые раньше были не достигаемы, теперь же приблизились и удерживаются рядом (названные Фейри в древние времена). Абисс, дом демонов, провалился сквозь планы, вызывая роение зла, перед тем, как оказаться в основании Элементного Хаоса. Даже давно забытый родной брат, мир Абейр, горел в Чуме Заклинаний, несмотря на то, что на много тысячелетий был отделен от Торицы. Часть пейзажей Торицы и Абейра поменялись местами. Такие пейзажи, содержавшие на их территории поселения, привнесли на Торил такие царства, как Аканул и Тиманзер. В Бездорожном Море возник целый континент, давно потерянный мир. Чума Заклинаний была мощным источником изменений, но она также послужила причиной целой веренице катастроф.

ПЛЕТЕНИЕ

Целую вечность, магия на Торице была сосредоточена через Плетение, управляемое богиней Мистрой. Хотя волшебники - нетерезы древних дней узнали правду, большинство верило, что магия невозможна без существования божества. Однако смерть Мистры опровергла эту веру. Теперь, термин «Плетение» - лишь другое название для магии, если он вообще используется.

ТЕНЕВОЕ ПЛЕТЕНИЕ

Так же, как Мистра управляла Плетением, богиня Шар создала и управляла Теневым Плетением, служившим альтернативным проводником магии. Не удовлетворенная своей ролью, Шар составила заговор, целью которого было захватить и управлять обоими Плетениями, когда Цирик убил Мистру. Она просчиталась. Плетение разрушилось настолько, что Шар не только не смогла собрать все нити Плетения, но и также потеряла контроль над Теневым Плетением. Так же, как магия сохраняется без управления Мистрой, так и сила тени остается без контроля Шар. Мощные некроманты развили свои собственные уникальные методы использования темной энергии Шедоуфелла.

ЭФФЕКТЫ НА МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

Большинство предметов, которые хранят в себе магию постоянно, типа оружия, доспехов, плащей и ботинок, сохранились после Чумы Заклинаний и продолжили функционировать как раньше. Хотя для их создания использовалось Плетение, постоянный доступ к магии был в них встроен при создании. Однако некоторые изделия, созданные до времени Чумы Заклинаний, хранили в себе временные заряды магии, типа жезлов и посохов. Такие изделия больше не функционируют и не работают. Многие существа, которые были в состоянии читать заклинания и канализировать магию через плетение, оказались бессильны после Чумы Заклинаний. Некоторые так никогда и не смогли восстановить свои способности. Другие настроили себя на новую окружающую магическую среду, которая помогает в разнообразии талантов, процессов, кому то понадобилось для этого некоторое количество дней, кому то лет. Другие приобщились к тайной силе благодаря договорам и клятвам с загадочными существами.

ЭФФЕКТЫ НА ПЕЙЗАЖ

Чума Заклинаний поглощала камень и землю с той же готовностью, как плоть и магию. Большие части континента Фаэруна, обрушенные в Подземье, частично иссушили Море Падающих Звезд. Вода ушла в глубины Мерцающего Моря и оставила после себя гигантскую яму Андерчазма. Это событие раскололо Старые Империи к югу от иссушенного моря, превратив часть диких земель в безграничные ущелья, возвысило столовые горы и взмывающие в небо каменные шпили. Больше всего из древних земель из-за Чумы Заклинаний пострадали Малхоранд, Унтер и Чондат, так же как часть Агларонда, берег Моря Падающих Звезд и Шаар. То, что раньше было известно как Халруаа, было разрушено великим катаклизмом, как будто все подготовленные заклинания сработали одновременно. Земля, служившая мостом между Чалтом и Сияющим Югом, ушла под воду; остался только рассеянный архипелаг. Щупальца Чумы Заклинаний достигли многих других уголков Торила, иногда обходя большие части земель, заражая порталы с обеих сторон. Этот эффект мог повлиять на притяжение потерянного Абейра к Торилу. Некоторые мудрецы полагают, что эти два мира периодически подвергались соединением, но оно было настолько тонким и незаметным, что большинство существ этого просто не замечало. Такое соединение, случайно совпавшее с Чумой Заклинаний, заставило два мира пересечься, наложив друг на друга части земель, вместо того, чтобы пройти мимо как прежде. И по сей день существуют карманы активной Чумы Заклинаний, печально известные как Чумные Земли, каждый из которых непредсказуемый и довольно опасный. Нет двух таких земель, схожих особенностями пейзажа, и вход на зараженную территорию может привести к неприятным последствиям, вызванные Чумой Заклинаний. К счастью для мира, сохранившиеся Чумные Земли обладают малой долей начальной силы Чумы Заклинаний, к тому же находятся в труднодоступных местах, часто окруженных искривленной пустошью. Большинство земель Фаэруна и Вернувшегося Абейра полностью свободны от таких карманов, хотя магошрамы (см. ниже) и измененные чумой могут появиться на любой земле.

ЭФФЕКТЫ НА СУЩЕСТВ

Существо, объект или заклинание, которого коснулась Чума Заклинаний, обычно превращается в пылающий, рассеивающийся пепел. За первые несколько часов бедствия, места, которые были поражены Чумой, были искривлены и превратились в безумные кошмары: тонкие структуры измерений искажения разума, «полу растаявшие» города. Разрушались физические и магические законы. Иногда живые существа выживали, но были ужасно видоизменены. В худших случаях, они были изменены, искривлены, или даже сливались с другими существами (независимо от вида) и даже с частями пейзажа. Большинство таких новообразовавшихся ужасов погибло в течение нескольких дней. Некоторые смогли выжить, но только приняв новую действительность. Такие затронутые Чумой существа разделились на две большие группы: измененные чумой и магошрамы.

ИЗМЕНЕННЫЕ ЧУМОЙ

Массивное изменение в теле и разуме выделяет существо, которое пережило контакт с первой волной Чумы Заклинаний. Такие выжившие были названы – измененные чумой. На сегодняшний день из их потомков немногие выжили – в самом начале чума была настолько сильной и опасной, что изменения, вызванные ею,

были крайне необычайны. К тому же, с окончания Чумы Заклинаний прошли десятилетия, и многие умерли от старости. Но все же, несколько видов измененных чумой были способны к размножению. Измененные чумой существа – монстры, невзирая на их первоначальную расовую принадлежность, которая была извращена безумными и ужасными метаморфозами. Даже слабейшие из них обладают мощными удивительными способностями. К счастью, немногие подобные существа покидают чумные земли.

МАГОШРАМ

Шрамы заклинаний обычно возникают у тех существ, которые прибывали слишком близко к чумной земле, хотя они иногда поражают существ, никогда не имевших контактов с магией. Иногда шрам заклинания проявляется как физическая аномалия, но чаще всего – это неосоздаваемая метка, проявляющаяся только в том случае, когда ее сила активна. Действующий шрам заклинания мог бы появиться в виде трещин синего света, бегущего вдоль предплечий и рук, короны лазурного пламени, сверкающего синего глифа на лбу, или, возможно, даже в виде пламенных крыльев. Во всех случаях – синий огонь является отличительным признаком шрама заклинания. Существо может научиться управлять своим шрамом заклинания с помощью разнообразных методов (Руководство Игрока ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ имеет больше информации). Некоторые существа путешествуют в чумные земли в надежде получить шрам заклинания; такие «шрамовые паломничества» поощряются организацией, называющейся Орденом Синего пламени.

ИЗМЕНЕННЫЕ ЧУМОЙ УГРОЗЫ

Некоторые измененные чумой существа – уникальные угрозы. Такой ужас мог бы послужить ядром приключения или даже всей кампании.

Вирусная голова: это существо исторгает из своей гниющей кожи и зловонного дыхания сотни смертельных болезней. Вирусная голова была захвачена дженези из Аканула и заключена в магический стазис, служа потенциальным оружием против Суверенитета Аболетов. Другие же в Акануле утверждают, что использование монстра слишком опасно и было бы лучшим вариантом оставить его в постоянном стазисе, чтобы оружие неожиданно не повернулось против владельцев.

Измененная чумой сущность: сгусток слегка колеблющейся протоплазмы заполняет пещеру, чуть больше мили в диаметре, ниже города Вестгейта. Измененная чумой сущность когда то была дварфом землекопом, но необычайное физическое преобразование стерло все остатки его прежней формы. Разум сущности значительно расширился, давая ей внушительные псионические способности, но тело является слишком большим для того, чтобы освободиться или как то влиять на события вне логова.

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Торил является родиной не только странных существ, но также чудесных особенностей. Некоторые из них естественные, другие созданные. Часть из них являются последствиями катаклизмов, земной или другой природы.

ЗЕМНЫЕ УЗЛЫ

Потоки невидимой силы бегут под землей, иногда пересекаясь и собираясь в одном месте, как реки, текущие в озеро. Такое редкое явление пересечения потоков названо земными узлами.

ОСОБЕННОСТИ

Сила земного узла не видима невооруженному глазу, но такие места часто устрашающе красивы или имеют причудливый вид. Гигантский геод или имеющая форму слезы гладкая пещера, могли бы содержать земной узел, как и любая другая чудесная подземная форма. Тем не менее такой вид не всегда говорит об узле, так как сила узла не зависит от физических границ, а некоторые даже простираются до поверхностного мира. Самые обычные узлы являются довольно маленькими и слабыми. Точный размер узла и его область силы изменяется очень сильно, от полумили, до 30 футов в диаметре. Мощные узлы довольно редки и могут распространять свою силу на большие расстояния, но сила подобного эффекта не всегда зависит от размера области. В нескольких узлах сконцентрирована активная Чума Заклинаний. Эти ужасные места являются чрезвычайно маленькими. Такие подземные земли чумы называли – пещеры чумы.

ОЩУЩЕНИЕ УЗЛА

Любой, кто приблизился в пределы 30 футов от силы края земного узла, проводит пассивную проверку Тайн со Сл 20 (проверка также может быть сделана существом, которое ищет явление). Успех показывает этому человеку присутствие узла. Каждый, кто чувствует силу узла, может использовать свои ощущения, чтобы нанести его границы на карту, но такое действие занимает время и требует физического путешествия и наблюдения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Земной узел фокусирует магию, позволяя использовать его силу следующим образом.

- узел может использоваться, как будто это постоянный круг телепортации (см. Связанный Портал, РН 307). Использование узла для достижения его центра зависит от его физического измерения, которое ограничивает число путешественников, проходящих сквозь него одновременно.
- Тайный заклинатель в области силы узла может выявить его магию, совершив проверку Тайн против Сл 25 как стандартное действие. При успешной проверке, существо получает бонус +1 к любому броску д20 каждый раунд, так же, как и бонус +1 к броскам урона ко всем атакующим тайным талантам.
- Земной узел может содержать определенный ритуал (или несколько ритуалов), привязанные к нему. Существа в пределах силы узла получают доступ к эффектам этих ритуалов, даже если у них нет навыка Ритуальный Заклинатель. Чаще всего узел позволяет использовать ритуал Связанный Портал, чтобы путешествовать к одному или более соседних узлов, как будто это постоянный круг телепортации. Другие узлы позволяют активировать ритуал Планарный Портал, обычно ведущий на Элементный Хаос и Фейвалд. Множество узлов содержат Секретный Сундук Леоманда, позволяющий заклинателю хранить изделия в скрытом, неподвижном демиплане, соединенным с центром узла. В любом случае, пользователь должен иметь необходимый уровень, что бы извлекать выгоду из ритуалов узла.
- Узел может быть включен в полезную площадь. Одно или более существ, тренированных в Тайнах и Подземельях, должно наблюдать за такими модификациями. Каждый наблюдатель участвует в вызове навыка (DMG 72) во время постройки, совершая проверку против Сл 25 каждую неделю такого строительства вокруг узла. Если в любое время количество неудач превысит количество успешных проверок, то узел разрушается работой. Магическая связь обычно воссоздает другой узел в пределах 1 мили от первоначального расположения узла.

ЭТМОУТЫ

Этмоуты – свободно-парящие в небе части пейзажа, бросающие вызов гравитации. Несмотря на их вид, эти острова столь устойчивы, как будто опираются на землю. Этмоуты обычны на границах регионов, где части Абейра заменили пейзаж Торила, как будто отмечая несовершенный шов между соединенными мирами. Два или более этмоута могут быть найдены вместе, а в некоторых местах целые группы парящих островов пересекают небо как вечные облака. Однако их можно встретить где угодно, и одинокие этмоуты (часто называемые просто «моут») стали узнаваемыми особенностями даже в самых спокойных землях.

ОСОБЕННОСТИ

Этмоуты широко различаются по размеру и высоте. Вершина похожа на выступающие утесы, в то время как нижняя часть напоминает перевернутую вниз вершину горы. Таким образом, подняться на вершину этмоута крайне трудно. Несколько этмоутов перемещаются по небу как облака, но чаще всего он постоянны. Обычно они находятся на высоте примерно 500 и 1000 футов от поверхности, но некоторые моуты снижаются или даже примыкают к земным особенностям ландшафта. Разрушения, естественной или магической природы, на самом этмоуте или около него, не имеют никакого очевидного эффекта на его способность парить в небе.

ЭКОЛОГИЯ

Почти все этмоуты поддерживают жизнь и, кажется, что отражают тот естественный пейзаж, через который они проплывают. Моуты часто называют согласно типу ландшафта – форестмоуты, хиллмоуты, джанглмоуты и преримоуты. Иногда захватывающие водные потоки льются из ватермоутов, и это падение воды никогда не иссушается, предполагая связь с Элементным Хаосом. Конечно, подобные особенности существуют и на том плане.

Некоторые этмоуты заселены. Они обладают мощной защитой и часто богатыми ресурсами, что делает их крайне выгодными. Как любая ценная территория, моуты являются объектами войн и завоеваний.

УЧАСТКИ ФЕЙ

Исписанные, удивительно соединенные монолиты спонтанно возвышаются из земли, формируя столбы трилитонов. Круги грибов окружают низкий пригорок, на вершине которого в самый темный час ночи танцует искрящийся свет. Такие участки фей обычно находятся повсюду на Фаэруне, но больше всего на Фейвалде. За многими такими участками следят стражи феи, защищая их от незваных гостей.

ПЕРЕКРЕСТКИ ФЕЙ

Перекрестки фей ведут на Фейвалд. Такие бесчисленные пути рассеяны по всему Фаэруну. В некоторых случаях, перекресток фей напоминает арку, состоящую из пары иссеченных рунами камней, стоящих обособлено и формирующих дверь. Иногда такие двери выглядят как два монолита, выполняющие роль постов. Множество перекрестков фей скрыты от немедленного обнаружения, требующие ритуала Прогулка По Перекрестку (см. PG). Такие проходы широко различаются по размеру, но чаще всего достаточно большие, чтобы позволить Огромному существу протиснуться сквозь него. Перекресток фей функционирует как портал (страница 54), перемещая пользователя к другому такому же месту в мире или определенному точке на Фейвалде. Как и порталы, перекрестки фей могут работать с ключами, быть ограниченными или переменными, часто перемещая путешественников в странные места где-нибудь около цели. Благодаря Чуме Заклинаний они также могут работать со сбоями. Ритуал Анализ Портала (см. PG) не всегда воздействует на перекресток фей. Увеличьте Сл проверки Тайн на 5; если результат проверки меньше 20, то заклинатель не получает информацию. Народ, известный как феи гиды, проживающие рядом с перекрестком, могут помочь путешественнику использовать его. Такие люди – ценные источники знаний и слухов о местной фейской действительности.

НАСЫПИ ФЕЙ

Насыпи фей – скрытые места погребения диких фей. Когда такое существо умирает, его приносят к насыпи и покрывают тело землей, ветками и листьями, иногда даже оставляя имущество рядом с ним. Тело быстро разлагается, хороня изделия, и добавляет новый небольшой слой к насыпи. Хотя и не всегда очевидны, такие насыпи окружают грибы. Огни, призрачное хихиканье, и проявления фей довольно обычны рядом с ними. Насыпи фей могут быть обнаружены теми, кто использует Тайны – обнаружение магии (Сл 27). В дополнение к сокровищам, которые как известно они хранят, почва с насыпи является мощным компонентом для ритуалов, гарантирующая стабильную область. Некоторые насыпи функционируют как перекрестки фей или связывают определенные ритуалы, наподобие земных узлов. Те, кто нарушает границу насыпи фей, должны остерегаться. Некоторые насыпи содержат мощные ловушки с врожденными силами, привязанными к ним, типа сна. Иллюзий и очаровывающих эффектов. Живущие на территории насыпей охраняют их, и наказывают любого, кто оскверняет эти священные места. Такая охрана получает бонус +1 к одному броску д20 каждый раунд, исполняя свои обязанности.

МИФАЛИ

Мифали – огромные, многослойные магические конструкции, созданные обширными и уникальными группами ритуалов. Такие конструкции защищают Эвермит, Миф Драннор, Эвереску, Миф Нантар и несколько других мест. Хотя все мифали были задеты Чумой Заклинаний, многие из них пережили катастрофу. Большинство из тех, что разрушились, типа того, который когда-то защищал Сильверимун, спасли при этом земли от Синего Огня. Древние высшие маги ткали мифали настолько хорошо, что их защиты приспособились даже к уничтожению Плетения.

ОСОБЕННОСТИ

В течение времени существования Мистры, мифали были скроены таким образом, что обеспечивали магическую поддержку гражданам и союзникам зачарованной области. Теперь же они потеряли большую часть своей силы, превратившись в защитные поля, препятствующие врагам и помогая союзникам. Мифаль может иметь некоторые из следующих эффектов в пределах своей области.

- Злые и хаотические существа получают штраф -2 к броскам атаки, проверкам и спасброскам.
- Злые или хаотические существа не могут использовать эффекты, имеющие ключевое слово телепортация.
- Существа союзники получают бонус +2 к спасброскам.

- Любое существо, активизирующее шрам заклинания, затрагивается мифалью на протяжении этого дня, как будто оно является злым.
- Все попытки телепортироваться в охраняемую область мифали вызывают тревогу, предупреждая волшебников, следящих за этим; такие попытки терпят неудачу, если им не позволяют. Тем, кому разрешили вступить на охраняемую область, должны быть осторожными.

ВАРИАНТЫ

Некоторые мифали имеют уникальные особенности, и вы можете создать каждый такой эффект таким образом, чтобы волшебная область имела хорошую защиту. Например, вы могли бы решить, что мифаль Миф Драннора также блокирует все порталы и предотвращает путешествие между планами. А мифаль Эвермита позволяет жителям ходить по любой поверхности, невзирая на законы гравитации.

ЗЕМЛИ ЧУМЫ

Земли Чумы – регионы, где Чума Заклинаний все еще бушует, изменяя все с чем соприкасается.

ОСОБЕННОСТИ

Большинство участков земель чумы обладают обычными особенностями, хотя существуют и исключения среди этих хаотичных областей. Затронутый пейзаж на расстоянии кажется покрытым толстым люминесцентным синим туманом. Чуть ближе, область, кажется, ограничена постоянной жидкой пленкой. Все, что находится вне границы, достаточно четкое и ясное; все внутри мутное и колеблющееся, как будто видимое через синие пламя. В пределах границы формы предметов корчатся и изменяются и снаружи их природу невозможно определить. На границе даже сама земля изменчива, медленно двигаясь как кипящая грязь. Ручьи синего огня, листья, и даже небо непосредственно медленно смешивается с землей в большую груговерть, края которой – горизонт.

НАВИГАЦИЯ

Несмотря на аморфный вид чумной земли, перемещающийся пейзаж поддерживает путешественников так же, как и нормальная земля. То есть, путешествие через обычную землю, горы, реки и пропасти может представлять опасность. Иногда перемещающаяся земля может сдвинуть опрометчивого посетителя в пропасть. Некоторые земли чумы населены измененными чумой существами, особенно роями измененных чумой гибберлингов (стр. 257).

ЭФФЕКТЫ НА ПОСЕТИТЕЛЕЙ

В пределах чумных земель дикая магия Чумы Заклинаний остается все еще необузданной силой. Существо, которое не является измененным чумой или магошрамом, каждый час подвергается ужасному влиянию. Персонаж, который решает совершить продолжительный отдых на чумной земле, получает штраф -1 к защите Стойкости и теряет одно исцеление (healing surge). Исцеления, потерянные таким образом, могут быть восстановлены только за пределами чумной земли. Сумма штрафов Стойкости исчезает сразу же после продолжительного отдыха снаружи. Если этот эффект понижает Стойкость персонажа до 0, то он немедленно умирает во взрыве синего пламени. Персонажи, которые проводят более 24 часов в чумной земле, могли бы приобрести по усмотрению ДМа шрам заклинаний (см. Руководство Игрока ЗАБЫТЫХ ЦАРСТВ для получения дополнительной информации).

ПОРТАЛЫ

На Ториле магические порталы связывают разнообразные места различными способами. Большинство порталов являются для путешественников просто устройствами телепортации между отдаленными местами, возможно даже между другими планами. Другие позволяют или ограничивают проход, основываясь на определенных критериях проектировщика. Все порталы созданы для какой то цели, но часто они существуют дольше своих создателей, таким образом предназначение портала может быть утеряно со временем.

ОСОБЕННОСТИ

Портал – неподвижная магическая поверхность, имеющая форму и размер, определенные ее создателем. Эта поверхность часто располагается в физической структуре, типа арки или дверного проема, которые стоит отдельно, а не в стене. Эта особенность – первый ключ к природе магического портала. Портал часто позволяет смотрящим сквозь него рассмотреть отдаленную цель с другой стороны. Персонажи, тренированные в Тайнах (Агсапа) с помощью обнаружения магии могут определить портал (Сл 24) или использовать ритуал Анализ Портала для того, чтобы больше узнать о нем.

ДЕЙСТВИЕ

Самый обычный тип портала позволяет тем, кто проходит сквозь его поверхность, попасть к месту назначения с некоторыми ограничениями. Помещение любой существенной части объекта или тела, типа части руки или головы, сквозь поверхность портала, тут же транспортирует целый объект или существо к месту назначения. Если твердый предмет блокирует место назначения, то портал не функционирует. Если существо занимает место назначения, то путешественник транспортируется в ближайшее место рядом. Только в том случае, если такого свободного ближайшего места нет, то портал не будет функционировать. Полностью оставленный объект, типа летящей стрелы, не может пройти через портал – он просто отскочит от его поверхности. Силы и ритуалы, используемые на одной стороне, не будут автоматически затрагивать кого бы то ни было или что бы то ни было с другой стороны, только если портал специально не был создан с этой функцией. Если портал не имеет определенных ограничений, то любое существо или объект, которое соответствует его физическому размеру, может пройти через него. Любое число путешественников может одновременно вступить в портал, пока размер портала позволяет это сделать.

Портал с ключом: создатель портала может установить определенное ограничение на использование. Такие ограничения могут быть совершенно различными, но самое обычное требование – ключ. Такой ключ мог бы быть физическим объектом, но также может быть определенным временем, паролем, ритуалом, неким видом существа или специфическим талантом (power), используемым на портале. Два или больше таких ключа могут быть связаны; например, портал мог бы требовать физического ключа на закате. Портал с ключом мог бы быть открытым на некоторое время, когда используется ключ, или он мог бы быть задействован только для одного существа, который использует надлежащий ключ.

Ограниченный портал: позволяет проходить сквозь него только указанным существам или объектам. Это могло бы быть как разрешение проходить только существам, оставляя все объекты, или посылать некоторых существ в предназначенное место, запрещая проход другим. Или он мог бы признавать только существ одного вида, или ключевое слово, или даже единственного конкретного человека. Некоторые ограниченные порталы разрешают только свет и воздух с одной стороны, запрещая проход всем существам или объектам. Другие позволяют осуществлять связь между двумя областями, но не позволяют никаких перемещений.

Переменный портал: может иметь несколько мест предназначений. Такой портал мог бы позволять пользователю выбирать из нескольких конечных пунктов прибытия, или давать возможность выбирать предназначение с помощью ключа. Некоторые такие порталы посылают путешественников в беспорядочно выбранные места, выбирая из нескольких возможностей.

СБОИ

Даже магия со временем уменьшается и изменяется, и катастрофические события, особенно такие как Чума Заклинаний, также затрагивают функционирование порталов. Такие порталы, фактически, становятся ловушками, препятствуя или вредя путешественникам. Большинство порталов Торила теперь работает со сбоями. Самый обычный сбой – непреднамеренное или случайное место назначения. Работающий со сбоями портал может также испускать странные сверхъестественные эффекты, даже изменяя поток времени и пространства для любопытных исследователей. Многочисленные работающие со сбоями порталы соединяют земли чумы вдоль всего Фаэруна, а некоторые даже позволяют Чуме Заклинаний распространиться на отдаленные территории, создавая земли чумы там, где их меньше всего ожидают увидеть.

МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

Каждое магическое изделие – наследие какой то определенной цели и исключительного навыка. Хотя большинство людей имеет некоторые пустячные предметы, которые помогают содержать комнату в чистоте или делают ее более прохладной, такие удобства не являются тем, что имеется в виду под этим термином – магический предмет. Действительно мощными предметами, типа тех, что используют герои в своих

приключениях, владеют могучие существа. С помощью денег можно приобрести незначительные изделия, но более мощная магия обычно не находится в магазинах. Самыми обычными источниками мощных магических изделий обычно являются сокровищницы павших империй, великие личности прошлого и монстры. Исключительные люди, такие как РС, также могут создать для себя магические изделия.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Богатая установка кампании сможет облегчить ввести в мир обычные магические предметы. Благодаря своей истории они становятся легендарными. Вместо того, чтобы находить стандартные магические предметы, персонаж мог бы натолкнуться на легендарную Корону Шепотов, предмет, связанный с миром намного больше и намного приятнее и ощутимее для игрока, даже если обычные предметы более мощны. И РС, путешествуя через мир кампании, встречают и взаимодействуют с НИПами, которые узнают предметы как легендарные. Легендарные предметы, представленные здесь – примеры. Вы сами можете привнести в мир больше чувства, создавая другие изделия, которые будут соответствовать вашей собственной кампании.

КОРОНА ШЕПОТОВ

Сработавшая в год Бесстрашного Крестьянина (926 DR), эта корона – близнец другой. Их создали для коронации Принцессы Алии и ее Кормирского супруга, Риигарда. Все закончилось у основания Внутреннего Моря, когда *Слава Надиры*, корабль, несущий принцессу, затонул. Суккуб Сонеиллон, так называемая Королева Шепотов, предполагается, потопила корабль, а короны потребовала себе, в свой домен – Горы Гигантских Шпилей. Хотя Сонеиллон больше нет, короны остаются в руках ее прежних служителей, хобгоблинов Прохода Гигантских Шпилей (стр. 161).

Корона Шепотов Уровень 10

Этот золотой обруч украшен тремя зубьями, в центре и над бровями, а также тремя звездными рубинами.

Ячейка предмета: Голова 5 000 gp

Свойство: Получите бонус предмета +2 к проверкам Дипломатии и Проницательности

Талант (Ежедневно): Малое Действие. Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки к талантам на основе Харизмы, которые вы используете до конца вашего хода. Бонус увеличивается до +3, если талант имеет ключевое слово Зачарование. (charm).

ВЕЛИКИЙ МЕЧ ИМПИЛТУРА

Это оружие было выковано дварфами Гор Эарсфаста как церемониальный клинок для монархов Импилтура. И спустя двадцать пять лет после его создания, Великий Меч Импилтура был украден из королевского хранилища, вероятно агентами извергами. Столетие спустя он был возвращен Рогатым Рейнджером, Элджаком Ференфалом, который вернул Меч Королю Импилтура, Халантеру Второму. Уже позже он пропал во Внутреннем Море вместе с кораблем *Слава Надиры*, где обитала Сонеиллон. В конечном счете меч попал в руки ее консорта, рыцаря смерти Имбрара Хелтарна. Сонеиллон и ее консорт исчезли во время Чумы Заклинаний, оставив все свое имущество. Теперь клинком владеет хобгоблинский чемпион Шпилей Гигантов.

Великий Меч Импилтура Уровень 15

Этот великий меч был выкован из черной стали, гравированный мертвецами и стенающими демонами. Гарда меча похожа на балора, насаженного на клинок. Темная энергия играет молниями по оружию.

Уровень 15 +3 25.000 gp

Улучшение: Броски атаки и урона.

Критический: +3д10 урона

Талант (Ежедневно): Свободное действие. Используйте этот талант, когда поражаете этим оружием. Цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.

ТОТЕМ ГОБЛИНА

Гоблины делают это оружие из костей мощных существ. Два таких изделия, Роговой Тотем и Тотем Черепа описаны в приложении в Главе 1.

Тотем Гоблина Уровень 2+

Это грубое оружие вырезано из кости, ее ручка обернута в кожу. Когда вы держите оружие, то чувствуете, что способны к стычке даже со страшными по размеру противниками.

Ур. 2	+1	520 gp	Ур. 17	+4	65 000 gp
Ур. 7	+2	2 600 gp	Ур. 22	+5	325 000 gp
Ур. 12	+3	13 000 gp	Ур. 27	+6	1 625 000 gp

Оружие: любое

Улучшение: броски атаки и урона.

Критический: +1д6 за каждый плюс

Свойство: ваши атаки с этим оружием против существ большего по размеру, чем вы, имеют бонус к броску повреждений, равный бонусу зачарования оружия.

МЛАДШИЕ АРТЕФАКТЫ

Малые артефакты – исторические изделия, но они – легендарные и более мощные, чем другие. Такими предметами владеют могучие существа, часто те, кто создали их. В отличие от истинных артефактов, типа тех, что описаны в Руководстве Мастера, младшие артефакты не разумны и не имеют цели. Однако, они наделяют владельца множеством свойств и сил. Младшие артефакты часто имеют странные причуды, зависящие от их магии или обстоятельств, при которых они создавались.

ДРАГОЦЕННАЯ КОРОНА ЧЕССЕНТЫ

Однажды существовавшая в качестве ужасного предмета, известный как Сфера Уничтожения, и важная часть Культа Энтропии, Драгоценная Корона Чессенты была изменена Чумой Заклинаний. См. секцию «Чессента» в Главе 6 для большей информации.

Драгоценная Корона Чессенты Уровень 15

Эта сфера, размером с кулак, непостижимой черноты, медленно вращается вокруг вас, излучая угрозу.

Чудесный предмет

Свойство: вы получаете бонус предмета +1 ко всем защита.

Свойство: вы получаете бонус предмета +2 к спасброскам.

Свойство: Драгоценная корона не может быть повреждена никакой атакой. Урон, который был ей нанесен, переадресовывается на нападающего как урон силы (force damage).

Талант (Неограниченный): Действие движения. Вы можете использовать Драгоценную Корону для полета со скоростью 8.

Талант (Неограниченный – Сила, Лечение): Стандартное действие. Вы можете направить Корону для атаки по смежному существу. Атака использует ваш модификатор Харизмы против Стойкости, с +1 бонусом к броску атаки за каждые пять уровней, которыми вы обладаете, и причиняет силовой урон, равный 2д10 + ваш модификатор Харизмы за каждые пять ваших уровней. Существо, хиты которого снижены до 0 этой атакой – разрушено, и вы восстанавливаете 15 хит поинтов.

Причуды: Вы должны тратить малое действие каждый раунд для поддержания и восстановления контроля над Коронай. Если вы этого не делаете, то Корона остается в пределах 8 квадратов от вас, вращаясь по орбите со скоростью полета 4. Потенциальные пользователи могут настроиться на Драгоценную Корону, затратив 24 часа с ней и пройдя успешно проверку Тайн со сложностью 30. Настроенный пользователь может управлять Драгоценной Коронай. Если два или более настроенных пользователя пробуют управлять Коронай, то они делают встречные проверки Харизмы, победитель получает управление над короной на 1 раунд.

Лидер семьи Каранок может управлять Коронай не настраиваясь и не имеет необходимости биться за нее со встречными проверками Харизмы.

Кровавая Маска Мэншуна

Волшебник вампир Мэншун предпочитает скрывать свою внешность, и поэтому мало кто знает, как он фактически выглядит. К этому времени он создал Маску, которая покрывает большую часть его головы и предоставляет ему специальные защиты. См. «Жентарим» в Главе 7 для большей информации о Мэншуне.

Кровавая Маска Мэншуна (+6) Уровень 30

Эта Маска из темной ткани полностью закрывает лицо, показывая только глаза носящего.

Ячейка предмета: Голова и Шея

Бонус Зачарования: Стойкость, Рефлексы и Воля.

Свойство: вы получаете бонус предмета +6 к спасброскам против эффектов Зачарования.

Свойство: вы получаете бонус предмета +6 к проверкам Insight.

Свойство: вы получаете сопротивление 10 ко всему урону от дальнобойных атак.

Свойство: вы можете видеть невидимых существ, как будто они видимы.

Свойство: вы можете понимать любой язык, даже если не можете говорить на нем.

Свойство: если вы – нежить, когда вы носите Маску, то ваша уязвимость к сияющему урону исчезает.

Свойство: если вы – вампир, вы можете регенерировать даже тогда, когда находитесь на свету.

Талант (Неограниченный): Свободное действие. Вы можете использовать талант Падение Перя (волшебник 2). Вас окутывает облако теней в форме летучей мыши при падении.

Причуды: если вы нежить, то вы тратите 2 исцеления, впервые надев маску, или в начале любого дня, когда маска носится. Вы можете восстановить исцеления, потерянные при ношении Маски, с помощью убийства разумного живого существа и питье его крови. Вы можете пить кровь даже в том случае, когда маска скрывает ваш рот. Нежить ощущает ценность Кровавой Маски и получает бонус +2 к броскам атаки против живого существа, которое носит ее.

Мергелевый Шпиль Наджары

Одна из легендарных корон наг, созданных юанти, Мергелевый Шпиль Наджары – королевская корона этой нации. Члены племени юанти, Хсс’тафи, принесли корону в Наджару (стр. 158), когда они переселились туда в Году Приобретенных Мечтаний (-320 DR). Они отдали корону первому королю и создателю Наджары, великому нага Терпензи, в качестве предложения верности вассала феодалу. С тех пор Мергелевый Шпиль имеет статус государственной короны Наджары, которую носит каждый нага – Король Змей, до и включая Джаранта (стр. 158).

Мергелевый Шпиль Наджары Уровень 28

Этот простой круг серебристого металла имеет три длинных зубца и имеет гравировку змеиных мотивов.

Ячейка Предмета: Голова.

Свойство: Вы получаете +1 бонус предмета к защите Воли.

Свойство: Если вы обладаете ключевым словом Рептилия, то существа с таким же ключевым словом получают штраф -3 к броскам атаки против Вас.

Свойство: Союзники в пределах 10 клеток от вас, которые имеют ключевое слово Рептилия, получают +1 бонус к броскам атаки.

Талант (Ежедневно): Малое действие. Вы можете видеть невидимых существ, как будто они видимы, до конца сцены.

Талант (Ежедневно – Зачарование): Стандартное действие. Ближняя вспышка 20, затрагивает только тех тварей (beasts), которые имеют ключевое слово рептилия,; +34 против Воли; цель доминируема (спасение оканчивает; цель получает штраф -8 к спасброску).

Причуды: если вы не имеете ключевое слово рептилия, то все другие существа, которые имеют это ключевое слово, получают +2 бонус ко всем защитам против вас, пока вы носите Мергелевый Шпиль.

Если вы не имеете ключевое слово рептилия, то все другие существа, имеющие это ключевое слово, получают +2 бонус к броскам урона, пока вы носите Мергелевый Шпиль. Этот бонус увеличивается до +4 для существ 11-го уровня или выше, и до +6 для существ 21-го уровня или выше.

Скипетр Избранного Тирана

Фзоул Чембрил с помощью Телдорны Дархоуп, когда-то создал мощную реликвию веры Бэйнитов – Скипетр Глаза Тирана. То оружие было разрушено при нападении Нетерила на Жентил Кип и убийстве

Фзоула. В качестве помощи Бэйн дал Фзоулу подобный предмет, и как инструмент, и как напоминание того, что Фзоул потерял из-за Шедоваров.

Скипетр Избранного Тирана (+6) Уровень 28

Этот внушительный шестопер подбит жесткими зубцами.

Бонус Зачарования: броски атаки и урона.

Критический: +6д10 урона

Свойство: вы не можете быть разоружены или бросить Скипетр, если вы сами этого не хотите.

Свойство: когда Фзоул Чембрил владеет Скипетром, он наносит дополнительный психический урон 10 по целям с рукопашной или дальнобойной атакой.

Талант (Ежедневно): Действие движения. Вы получаете полет со скоростью 8 до конца вашего следующего хода. Если за время полета вы не приземлились, то благополучно опускаетесь на землю.

Талант (Неограниченный – Сила): Стандартное действие. Вы можете сделать базовую дальнобойную атаку Скипетром: диапазон 20; Ловкость против АС. Эта атака наносит столько же урона как и рукопашная атака, но вместо этого - это урон Силы (Force).

Причуды: Если вы не служите Бэйну как вашему божеству покровителю, вы получаете штраф -1 к вашей защите Воли все то время, пока носите Скипетр. Если вы Добрый или Законопослушно – Добрый, этот штраф становится -2. Служители Бэйна 21-го уровня или выше знают, когда не сторонник их бога несет Скипетр. Они могут непрерывно отслеживать местоположение предмета и получают бонус +1 к броскам атаки против владельца Скипетра и его союзников.

Трон Такорсила

Архимаг Такорсил и его союзники создали этот предмет для того, чтобы пленить дьявола Орлекса, который управлял королевством Ялвия (Yhalvia) (часть древнего Нарфелла). Такорсил преуспел в том, что смог захватить Ялвию у Орлекса, но волшебник стал практически столь же развращен как и дьявол, которого он в конечном счете сверг. С помощью неизвестных сегодня средств, древний нетерез, лич Ларлох, приобрел трон. Он хранил его в древнем убежище, что в Холмах Тролля, Склепе Колдуна, не используя. Там трон хранился много лет. Тогда Сзасс Тэм, строя очередные планы, посетил дом Ларлоха, которым управлял древний лич. Только им известно о том, что обсуждалось между ними. Тэм скоро возвратился на родину, сопровождаемый странными компаньонами и привезший множество изделий, в том числе и Трон Такорсила. Сзасс Тэм вернулся в Тэй и освободил Эльтаб. А лорда демона заключил в тюрьму ниже Эльтаббара в Тэе. Архимаг попробовал использовать Трон и Ритуал Пылающих Близнецов (стр. 59) для того, чтобы поработить Эльтаб. Группа авантюристов помешала этому плану осуществиться, и Трон был захоронен до последующего разрушения. Позже, Тэм вернул артефакт. Он хранит его в Цитадели на Горе Тэй.

Трон Такорсила Уровень 30

Этот трон вырезан из темного с прожилками камня. Каждый подлокотник похож на голову рычащего дракона, и каждая из его ножек выполнена в виде драконьего когтя, держащего сферу.

Чудесные предметы

Свойство: Существо, помещенное на трон, подвергается атаке каждый раунд: +38 против Воли; цель удерживаема и доминируема до конца его следующего хода. Если существо садится на трон Такорсила по собственному желанию, атака автоматически успешна. Существо не может предпринимать никаких действий, кроме как оставаться на месте, хотя может говорить и думать. Пока существо находится на Троне, оно не может быть обнаружено талантами или ритуалами, используемыми заклинателем ниже 30-го уровня.

ВЫСОКАЯ МАГИЯ

Только эльфы или эладрины волшебники потрясающей силы и престижа изучают секреты высокой магии. Эти ритуалы требуют нескольких или даже сотен заклинателей и могут затрагивать обширные области. Высокая магия может излечить сотни существ или находиться в бездействии на всей территории региона. Самые известные примеры использования высокой магии – мифали, которые защищают в наши дни многие земли фей.

РИТУАЛЫ

Как описано в Руководстве Игрока, ритуалы – магические действия, которые производят полезные или внушительные эффекты. Они также создают великие предметы истории в приключениях или установке кампании. В Фазруне, ритуалы существовали с начала времен, некоторые из которых настолько внушительные, что они могли сплести защиту для всей нации. Ритуалы, посвященные богам и другим мощным существам дают выгоды их приверженцам, и могучие архимаги используют их, чтобы сплести эффекты, которые могут даже обойти пространство и время. Злодеи используют ужасные ритуалы, чтобы вызывать великое зло, если могучие герои не останавливают их.

МАГИЯ КРУГА

Магия круга широко распространена в восточных пределах Фазруна, среди Рашеми и Тэйцев, но также ее можно найти на всем протяжении Торила среди тех, кто владеет божественной или тайной силой. Магия круга преобразовывает ежедневные атакующие таланты в ритуалы, приносящие пользу в виде усиления эффектов дальнего действия на поле битвы.

Военные заклинания: члены Круга могут исполнить ритуал, чтобы сплести военное заклинание (совместная версия по области или дальнобойного атакующего таланта). Исполнение ритуала требует 1 минуты за участника. Каждый участник должен знать атакующий талант, который используется и должен израсходовать этот талант для завершения ритуала. Увеличьте диапазон таланта на 1 клетку, радиус его области эффекта (любого) на 1 клетку, и кубик урона на 1 за каждого участника.

Пример: шесть членов Круга, все волшебники, собираются исполнить военную версию заклинания Огненный Шар – талант волшебника. Они тратят 6 минут, исполняя ритуал, после которого талант Огненный Шар вспыхивает сильнее. Военное заклинание затрагивает вспышку 9 в пределах 26 клеток, рассчитываемых от места волшебника, определяемого в качестве заклинателя. Талант использует модификатор Интеллекта для его броска атаки, и наносит урон, равный 9д6 + модификатор Интеллекта заклинателя для каждой цели в области, которая поражена атакой.

ДОГОВОР ЖЕЛЕЗНОГО КОЛЬЦА

Глава 4 – Черты

Вашего персонажа определяет не только его раса, но так же черты, которые вы выбираете, чтобы усилить его расу или класс. Эта глава содержит несколько черт, основанных на расах, классах и культуре сеттинга ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА. Эти черты позволяют вам наполнить вашего персонажа уникальной механикой сеттинга. Некоторые расовые черты, такие как Дополнительное воплощение, которая дает генази возможность воплощать одну дополнительную стихию, добавляет новые особенности к расам сеттинга ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА.

Эта глава включает следующие типы новых черт.

- ♦ **Классовые черты мага меча:** Специальные черты для класса мага меча и его путей совершенства.
- ♦ **Черты божественного канала:** Для персонажей, имеющих классовую особенность Божественный канал, присутствуют черты, связанные с пантеоном божеств ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ. (Черты божественного канала для последователей Бахамута, Кореллона и Морадина описаны в *Руководстве Игрока* и не представлены здесь).
- ♦ **Расовые черты:** Расовые черты дроу и генази, плюс расовые черты для большинства рас из *Руководства Игрока*, отражающие особенности наследия и родины в сеттинге ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ.
- ♦ **Мультиклассовые черты:** Мультиклассовые черты для магов меча и зараженных.

Описание черт

Черты в этой главе представлены в том же формате, что и в *Руководстве игрока*.

Требования: Чтобы выбрать эту черту вы должны соответствовать специальным требованиям. Если вы больше не соответствуете требованиям черты, вы больше не можете ее использовать. Если эта строка отсутствует, чтобы взять такую черту вы должны только соответствовать нужному уровню.

Выгода: Это преимущество вы получаете, когда берете черту.

Особое: Любые специальные правила или заметки, которые применяются к этой черте – например, вы можете выбирать эту черту несколько раз.

Черты героического пути

Черты в этой секции доступны персонажам любого уровня, которые соответствуют требованиям.

Благосклонность Ангарада [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Ангараду

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Благосклонность Ангарада*.

Божественный канал: Благосклонность Ангарада

Талант черта

Ангарад благословляет тех, кто показывает решимость и волю перед лицом зла.

На сцену ♦ Божественный

Не действие Дальнебойное 10

Условие: Вы или союзник в пределах дистанции проводит успешный спасбросок

Цель: Один союзник

Эффект: Цель получает бонус таланта +4 к спасброскам, до конца своего следующего хода.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту Благосклонность Ангарада.

Признанный враг драконов [Драконорожденный]

Требования: Драконорожденный

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки против драконов. Пока вы ранены, этот бонус увеличивается до +2.

Кроме того, когда вы наносите критическое попадание по дракону рукопашной или ближней атакой, вы получаете временные хиты, равные уровню дракона.

Бальзам Берронара [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Берронару

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Бальзам Берронара*.

Божественный канал: Бальзам Берронара

Талант черта

Мягкий свет Берронара омывает раны ваших союзников, предоставляя им силы продолжить бой.

На сцену ♦ Божественный, Исцеление

Немедленный ответ Дальнебойное 10

Условие: Хиты вашего союзника опускаются до 0 или ниже

Цель: Союзник условия

Эффект: Цель может немедленно потратить исцеление.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту Бальзам Берронара.

Благословение Сильвануса [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Сильванусу

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Благословение Сильвануса*.

Божественный канал:

Талант черта

Благословение Сильвануса

Жизнительная сила Отца дубов наполняет сердце вашего союзника. На короткое время,

На сцену ♦ Божественный, Исцеление

Свободное действие Ближняя вспышка 5

Условие: Союзник в 5 клетках тратит исцеление

Цель: Союзник условия

Эффект: Цель исцеляет урон, равный модификатору вашей высшей ментальной характеристики (см. «Таланты с выбираемыми модификаторами параметров» на странице 22).

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Благословение Сильвануса*.

Сломанные оковы [Драконорожденный]

Требования: Драконорожденный

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к Воле, и бонус +2 к спасброскам против эффектов очарования.

Благословение Чонти [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Чонти

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Благословение Чонти*.

Божественный канал:

Талант черта

Благословение Чонти

Чонти защищает тех, кто сражается, следуя ее целям. Одно слово поощрения, объединяет ваших союзников.

На сцену ♦ Божественный

Не действие Ближняя вспышка 10

Условие: Союзник в 10 клетках проваливает спасбросок

Цель: Союзник условия

Эффект: Цель перекидывает неудачный спасбросок с бонусом таланта +4.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Благословение Чонти*.

Объятия Тьмы [Дроу]

Требования: Драконорожденный

Выгода: Вспышка вашего таланта *Облако тьмы*, увеличивается с 1, до 2. Дистанция вашего таланта *Темный огонь*, увеличивается с 10, до 15.

Стихийный штурм [Генази, маг меча]

Требования: Генази, маг меча с *эгидой штурма*

Выгода: Когда вы проводите основную рукопашную атаку, предоставленную вашей *эгидой штурма*, вы получаете бонус +3 к урону типом энергии, основанным на вашем текущем стихийном воплощении.

Дух земли: Силовое поле

Дух огня: Огонь

Дух шторма: Гром

Дух воды: Кислота

Дух ветра: Холод

Если вы одновременно воплощаете больше одного элемента, выберете один тип урона при проведении этой атаки.

Восходящий штурм [Маг меча]

Требования: Маг меча с *эгидой штурма*

Выгода: Каждый раз, когда вы проводите основную рукопашную атаку, предоставленную вашей *эгидой штурма*, вы получаете накопительный бонус +1 к будущим броскам атак, при проведении основных рукопашных атак, предоставленных этим талантом (максимальный бонус +3). Этот бонус опускается до 0 в конце сцены или когда вы теряете сознание.

Дополнительное воплощение [Генази]

Требования: Генази

Выгода: Выберете новое стихийное воплощение генази: дух земли, дух огня, дух шторма, дух воды или дух ветра. Когда вы берете короткий или расширенный отдых, вы можете принять это новое стихийное воплощение вместо того, которое имели до него.

Особое: Вы можете взять эту черту несколько раз, каждый раз выбирая новое воплощение. Когда вы берете короткий или расширенный отдых, вы можете выбрать одно стихийное воплощение из тех, которые вы знаете.

Глаза Селун [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Селун

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Глаза Селун*.

Божественный канал: Глаза Селун **Талант черта**

Селун наблюдает за вами. Когда враги подавляют вас, она посылает вам серебряный луч надежды.

На сцену ♦ Божественный

Не действие **Персональный**

Условие: Вы проваливаете спасбросок

Эффект: Вы можете немедленно перекинуть спасбросок, который только что провалили.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Глаза Селун*.

Быстрота Мелики [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Мелики

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Быстрота Мелики*.

Божественный канал: **Талант черта**

Быстрота Мелики

Мелики благословляет вас быстротой священного белого оленя Высокого леса.

На сцену ♦ Божественный

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 к скорости и игнорируете сложный ландшафт до конца вашего следующего хода.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Быстрота Мелики*.

Наследие мудрости призраков

[Полурослик]

Требования: Полурослик

Выгода: После одной минуты медитации, выберете одного союзника, которого вы можете видеть. Когда этот союзник находится в пределах 10 клеток от вас, каждый раз, когда кому-нибудь из вас нужно провести проверку Внимательности, вы оба можете использовать высший результат из двух.

После новой медитации, вы можете изменить союзника, с которым будете связаны.

Гамбит Златолюба [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Гарлу Златолюбу

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Гамбит Златолюба*.

Божественный канал: **Талант черта**

Гамбит Златолюба

Снова и снова, Гарл Златолюб оборачивает неудачу в неожиданный успех. Он помогает одному из ваших союзников сделать то же самое.

На сцену ♦ Божественный

Немедленное прерывание **Ближняя вспышка 10**

Условие: Союзник во вспышке проводит бросок атаки или проверку навыка

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель немедленно перекидывает бросок атаки или проверки навыка, который она только что провела, но должен использовать второй результат, даже если он будет ниже.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Гамбит Златолюба*.

Гордость золота дварфов [Дварф]

Требования: Дварф

Выгода: Если ваши хиты опускаются до 0 или ниже и пришли в сознание в той же сцене, вы получаете бонус +1 к КД и броскам атаки до конца сцены.

Ремесло Гонда [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Гонду

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Ремесло Гонда*.

Божественный канал: Ремесло Гонда **Талант черта**

Гонд внушает вам необыкновенное понимание устройства или оружия в ваших руках.

На сцену ♦ Божественный

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 к любому одному броску атаки, проведенному с талантом магического предмета, до конца вашего следующего хода.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Ремесло Гонда*.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ПУТИ

Название	Требования	Выгода
Благосклонность Ангарада	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Ангараду	Дает одному союзнику бонус таланта +2 к спасброскам
Признанный враг драконов Бальзам Берронара	Драконорожденный Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Берронару	Бонус +1 к броскам атаки против драконов, +2 пока ранен Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Бальзам Берронара</i>
Благословение Сильвануса	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Сильванусу	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Благословение Сильвануса</i>
Сломанные оковы Благословение Чонти	Драконорожденный Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Чонти	+1 к Воле, +2 к спасброскам против очарования Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Благословение Чонти</i>
Объятия Тьмы Стихийный шторм Восходящий шторм Дополнительное воплощение Глаза Селун	Дроу Генази, маг меча с <i>эгидой штурма</i> Маг меча с <i>эгидой штурма</i> Генази	Увеличение вспышки <i>Облака тьмы</i> до 2, и дистанции <i>Темного огня</i> до 15 +3 к урону, основанному на стихийном воплощении Накопление бонуса +1 к атакам <i>эгиды штурма</i> Выберете одно новое стихийное воплощение
Быстрота Мелики	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Селун Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Мелики	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Быстроту Мелики</i>
Наследие мудрости призраков Гамбит Златолюба	Полурослик Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Гарлу Златолюбу	Вы и один союзник используете высший результат из двух проверок Внимательности Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Гамбит Златолюба</i>
Гордость золота дварфов Ремесло Гонда	Дварф Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Гонду	+1 к КД и броскам атаки, если вы пришли в сознание Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Ремесло Гонда</i>
Мучение Ильматера	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Ильматеру	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Мучение Ильматера</i>
Усиленная связь с мечом Интеллектуальный мастер клинка Суд Келемвора	Маг меча Маг меча	Призвать связанное оружие, малым действием, с дистанции до 20 клеток Используйте Интеллект вместо Силы для своих основных атак
Воплощение сопротивления	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Келемвору Генази	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Суд Келемвора</i> Добавьте 5 к сопротивлению от стихийного воплощения

Гордость золота дварфов [Дварф]

Требования: Дварф

Выгода: Если ваши хиты опускаются до 0 или ниже и пришли в сознание в той же сцене, вы получаете бонус +1 к КД и броскам атаки до конца сцены.

Мучение Ильматера [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Ильматеру

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Мучение Ильматера*.

Божественный канал:

Талант черта

Мучение Ильматера

Вы отдаете свои силы, так чтобы ваш раненый союзник смог выжить.

На сцену ♦ Божественный, Исцеление

Немедленный ответ Ближняя вспышка 10

Условие: Союзник во вспышке получает критический урон

Цель: Союзник во вспышке, который получает критический урон

Эффект: Цель может немедленно получить одно исцеление и немедленно его потратить. Вы теряете одно исцеление.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Мучение Ильматера*.

Усиленная связь с мечом [Маг меча]

Требования: Маг меча

Выгода: Вы можете призывать свое связанное оружие в руку, с расстояния до 20 клеток, малым действием.

Интеллектуальный мастер меча [Маг меча]

Требования: Маг меча

Выгода: Вы можете использовать свой модификатор Интеллекта вместо модификатора Силы, когда проводите основные атаки рукопашным оружием.

Суд Келемвора [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Келемвору

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Суд Келемвора*.

Божественный канал: Суд Келемвора **Талант черта**

Нежить появляется вопреки воле Келемвора. Вы создаете волну бриллиантового света, чтобы сжечь эту мерзость в чистую смерть.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Излучение

Стандартное действие Ближняя волна 5 (8 на 11 уровне, 10 на 21 уровне)

Цель: Вся нежить в зоне эффекта

Атака: Наивысшая ментальная характеристика против Воли (см. «Таланты с выбираемыми модификаторами параметров» на странице 22).

Попадание: Урон излучением 1к12 + модификатор Мудрости.

Увеличение урона до 2к12 + модификатор Мудрости на 5 уровне, 3к12 + модификатор Мудрости на 11 уровне, 4к12 + модификатор Мудрости на 15 уровне, 5к12 + модификатор Мудрости на 21 уровне и 6к12 + модификатор Мудрости на 25 уровне.

Промак: Половина урона.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Суд Келемвора*.

Воплощение сопротивления [Генази]

Требования: Генази

Выгода: Увеличьте показатель сопротивления, полученного от вашего стихийного воплощения (если оно есть) на 5. Например, воплощая дух огня с 1 по 10 уровень, вы получаете сопротивление огню 10 (вместо 5).

Устойчивость лунного эльфа [Эладрин]

Требования: Эладрин

Выгода: Если вы используете свой талант *Шаг фей*, когда ранены, и в 5 клетках от вас нет союзников, вы можете свободным действием потратить исцеление.

Особое: Вы не можете выбрать эту черту, если вы уже имеете черту Грация солнечного эльфа.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ПУТИ		
Название	Требования	Выгода
Устойчивость лунного эльфа	Эладрин	Потратьте исцеление свободным действием, когда используете Шаг фей в описанной ситуации
Призыв Огмы	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Огме	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Призыв Огмы</i>
Сила Амунатора	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Амунатору	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Силу Амунатора</i>
Карающий щит	Маг меча с <i>эгидой щита</i>	+2 к броскам атаки против врага, который спровоцировал <i>эгиду щита</i>
Праведный гнев Темпуса	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Темпусу	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Праведный гнев Темпуса</i>
Безжалостный охотник	Дроу	Ваш ручной арбалет наносит 1к8 урона, и получает повышение крита
Наследник богов	Тифлинг	+1 к Стойкости и Воле
Подарок Шилы Периройл	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Шиле Периройл	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Подарок Шилы Периройл</i>
Щит теней	Дроу	+2 к Реакции, пока вы находитесь в облаке тьмы
Защита павших	Дварф	Дает раненому, бессознательному или беспомощному союзнику бонус +2 к спасброскам и всем защитам
Уцелевший упрямец	Человек	+2 к спасброскам, когда не осталось очков действий
Ученик магии меча	Маг меча	Получите книгу заклинаний, чтобы держать свои заклинания мага меча
Грация солнечного эльфа	Эладрин	+1 ко всем защитам, если используете <i>Шаг фей</i> и еще не были ранены
Прикосновение Сун	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Сун	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Прикосновение Сун</i>
Правосудие Торма	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Торму	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Правосудие Торма</i>
Монета Тиморы	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Тиморе	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Монету Тиморы</i>
Универсальное сопротивление	Генази	Получите сопротивление 5 холоду, сопротивление 5 огню и сопротивление 5 грому.
Серебряный язык Ваукина	Классовая особенность Божественный канал, должен поклоняться Ваукину	Использование Божественного канала, чтобы призвать <i>Серебряный язык Ваукина</i>
Удача дикого эльфа	Эльф	Бонус +1к4 к перебросу, при использовании <i>Эльфийской меткости</i>
Проворство лесного эльфа	Эльф	При броске к20 проверок Атлетики и Акробатики, от 2 до 7 считается как 8

Призыв Огмы [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Огме

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Призыв Огмы*.

Божественный канал: Призыв Огмы **Талант черта**

Вы вызываете Огме, послать на вас божественное вдохновение. Ничто не может остаться скрытым от вас надолго.

На сцену ♦ Божественный
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы получаете бонус таланта +10 к проверкам всех знаний (навыков знаний: Магия, Подземелья, История, Природа и Религия).

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Призыв Огмы*.

Сила Амунатора [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Амунатору

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Силу Амунатора*.

Божественный канал: **Талант черта**

Сила Амунатора

Ваши силы света сжигают с яростью полуденного солнца.

На сцену ♦ Божественный, Излучение
Свободное действие **Персональный**

Условие: Вы попадаете по врагу талантом, с ключевым словом излучение

Эффект: Ваш талант наносит дополнительный урон излучением 1к10 всем целям, по которым попал это талант.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Сила Амунатора*.

Карающий щит [Маг меча]

Требования: Маг меча с *эгидой щита*

Выгода: Когда вы используете свой талант *эгиды щита*, вы получаете бонус +2 к своему следующему броску атаки, сделанному до конца вашего следующего хода, против врага, который спровоцировал немедленное прерывание вашей *эгиды щита*.

Праведный гнев Темпуса [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Темпусу

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Праведный гнев Темпуса*.

Божественный канал: **Талант черта**

Праведный гнев Темпуса

Темпус направляет вашу руку и усиливает ваш удар.

На сцену ♦ Божественный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Если ваша следующая атака оружием, проведенная до конца вашего следующего хода, попала по цели, она автоматически наносит критический урон.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Праведный гнев Темпуса*.

Безжалостный охотник [Дроу]

Требования: Дроу

Выгода: Когда вы владеете ручным арбалетом, кость урона этого оружия увеличивается до 1к8, а само оружие становится Высококритичным.

Наследник богов [Тифлинг]

Требования: Тифлинг

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к Воле и Стойкости.

Подарок Шилы Периройл [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Шиле Периройл

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Подарок Шилы Периройл*.

Божественный канал: Подарок Шилы Периройл

Талант черта

Вы просите благословения Шилы Периройл, чтобы освободить себя или союзника от болезненного эффекта.

На сцену ♦ Божественный

Малое действие Ближняя вспышка 10

Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель немедленно проводит спасбросок

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Подарок Шилы Периройл*.

Щит теней [Дроу]

Требования: Дроу

Выгода: Вы получаете бонус +2 к Реакции, пока находитесь в пределах вашего *Облака тьмы*.

Защита павших [Дварф]

Требования: Дварф

Выгода: Когда вы смежные с раненым, бессознательным или беспомощным союзником, этот союзник получает бонус +2 к спасброскам и всем защитам. Преимущества этой черты не складываются, если с одним союзником стоят несколько персонажей с чертой Защита павших.

Уцелевший упрямец [Человек]

Требования: Человек

Выгода: Вы получаете бонус +2 к спасброскам, если у вас больше не осталось очков действий.

Ученик магии меча [Маг меча]

Требования: Маг меча

Выгода: Вы получаете книгу заклинаний, в которую записываете свои заклинания мага меча.

Когда вы выбираете эту черту, выберете второй атакующий талант мага меча На день, за каждый свой уровень, в котором вы узнали атакующий талант На день, и добавьте эти таланты в свою книгу заклинаний. После расширенного отдыха, вы можете приготовить такое количество заклинаний На день, которое вы можете использовать в день, в зависимости от своего уровня. Вы не можете приготовить одно и тоже заклинание дважды.

Когда вы получаете новый уровень и изучаете новый атакующий талант мага меча На день, добавьте в свою книгу заклинаний два разных атакующих заклинания этого уровня.

Если вы переобучаете атакующий талант мага меча На день, вы заменяете только один из двух выбранных вами заклинаний этого уровня. Если вы заменяете свое заклинание на талант другого класса (через мультикласс) или на атакующий талант мага меча На день высшего уровня, вы заменяете оба выбранных заклинания на новый талант или таланты.

Грация солнечного эльфа [Эладрин]

Требования: Эладрин

Выгода: Если вы используете свой талант *Шаг фей*, и еще не были ранены в этой сцене, вы получаете бонус +1 ко всем защитам, до конца вашего следующего хода. Однажды став раненым за одну сцену, вы не получаете этот бонус, даже если затем сможете исцелиться.

Особое: Вы не можете выбрать эту черту, если вы уже имеете черту Устойчивость лунного эльфа.

Прикосновение Сун [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Сун

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Прикосновение Сун*.

Божественный канал: Прикосновение Сун

Талант черта

Во имя Сунн вы помогаете своим союзникам сражаться против врагов.

На сцену ♦ Божественный

Малое действие Ближняя вспышка 1

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель получает бонус таланта +2 к своему следующему броску атаки или проверки навыка, сделанной до конца вашего следующего хода.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Прикосновение Сун*.

Правосудие Торма [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Торму

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Правосудие Торма*.

Божественный канал: Правосудие Торма

Талант черта

Присутствие зла наполняет Толма холодным, чистым гневом. Когда вы называете его имя, его гнев переходит к вам.

На сцену ♦ Божественный

Малое действие Персональный

Эффект: Цель получает бонус таланта +2 к броскам атак против раненых врагов, до конца вашего следующего хода.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Правосудие Торма*.

Монета Тиморы [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Тиморе

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Монета Тиморы*.

Божественный канал: Монета Тиморы

Талант черта

Удача рождает удачу. Неудача рождает удачу. Такого благословения Тиморы.

На сцену ♦ Божественный

Не действие Персональный

Условие: Вы выкидываете натуральную 1 или 20 при броске атаки или спасброске.

Эффект: Однажды, до конца вашего следующего хода, вы можете бросить к20 дважды при проведении броска атаки или спасброска, и использовать любой подходящий результат.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Монета Тиморы*.

Универсальное сопротивление [Генази]

Требования: Генази

Выгода: Вы получаете сопротивление холоду 5, сопротивление грому 5, независимо от вашего стихийного воплощения.

Серебряный язык Ваукина [Духовная]

Требования: Классовая особенность Божественный канал, вы должны поклоняться Ваукину

Выгода: Вы можете вызывать силу своего божества, чтобы использовать *Серебряный язык Ваукина*.

Божественный канал: Серебряный язык Ваукина

Талант черта

Вы молча призываете силу Ваукина, чтобы вселить своим друзьям дар убеждения и красноречия.

На сцену ♦ Божественный

Немедленное прерывание Ближняя вспышка 10

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель перекидывает проверку Блефа, Дипломатии или Запугивания, которую она только что совершила, с бонусом таланта +5. Цель использует новый результат, даже если он ниже чем предыдущий.

Особое: Для использования этого таланта вы должны взять черту *Серебряный язык Ваукина*.

Удача дикого эльфа [Эльф]

Требования: Эльф

Выгода: Когда вы используете свой талант

Эльфийская меткость, вы получаете бонус к новому броску +1к4.

Особое: Вы не можете выбрать эту черту, если уже имеете черту Проворство лесного эльфа.

Проворство лесного эльфа [Эльф]

Требования: Эльф

Выгода: Когда вы совершаете проверку Атлетики или Акробатики, результаты вашего броска к20, от 2 до 7, считаются равными 8. Натуральная 1 остается 1.

Особое: Вы не можете выбрать эту черту, если уже имеете черту Удача дикого эльфа.

Черты пути совершенства

Чтобы выбрать любую черту в следующей секции, персонаж должен достичь хотя бы 11 уровня.

Спираль демонической сети [Колдун]

Требования: Колдун, темный договор

Выгода: Любое существо, пораженное вашей Аурой темной спирали, становится обездвиженным до начала вашего следующего хода.

Дальняя связь с мечом [Маг меча]

Требования: Маг меча

Выгода: Вы можете призывать свое связанное оружие в руку, с расстояния до 1,5 км, малым действием.

Двойная эгида [Маг меча]

Требования: Маг меча

Выгода: Когда вы используете свой талант *эгиды штурма* или *эгиды щита*, вы можете так же отметить, вторую цель во вспышке.

Если обе цели атакуют ваших союзников, вы должны выбрать одну цель, чтобы отреагировать. (Вы по-прежнему имеете только одно немедленное действие за раунд).

Усиленная аура темной спирали [Колдун]

Требования: Колдун, темный договор

Выгода: Ваша аура темной спирали наносит урон 1к10 за одно очко ауры темной спирали (вместо 1к6).

На 21 уровне, урон увеличивается до 1к12 за одно очко ауры темной спирали.

Повелитель огня и тьмы [Дроу]

Требования: Дроу

Выгода: Ваша расовая способность Затронутого Лолт, обычно позволяла вам использовать один талант На сцену: *Облако тьмы* или *Темный огонь*. Теперь *Облако тьмы* и *Темный огонь* это два отдельных таланта На сцену. Вы можете использовать каждый из них, один раз за сцену.

Беспощадный убийца [Дроу]

Требования: Дроу

Выгода: Когда раненый враг дает вам боевое преимущество, вы получаете бонус +5 к броску урона, против этого врага.

Клятва лунного света

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и броскам урона против существ, которые имеют теневое происхождение.

Когда своей атакой вы наносите урон тени, ее регенерация не действует, как если бы вы нанесли ей урон излучением.

Шокирующее пламя [Генази]

Требования: Генази

Выгода: Когда вы воплощаете дух огня или дух шторма, ваши рукопашные атаки наносят дополнительный урон 2 огнем или молнией, соответственно.

На 21 уровне, дополнительный урон увеличивается до 4.

Каменный страж [Генази]

Требования: Генази

Выгода: Когда вы воплощаете дух земли, вы получаете бонус +2 к КД против дальнобойных атак.

Верхом на шторме [Генази]

Требования: Генази

Выгода: Когда вы воплощаете дух шторма или дух воды, вы получаете бонус черты +1 к скорости. При полете, вы парите.

Ядовитое наследие [Дроу]

Требования: Дроу

Выгода: Вы получаете сопротивление 5 яду и бонус черты +2 к спасброскам против эффектов яда.

Боевое колдовство

Выгода: Ваши магические заклинания получают штраф -5 к броскам атаки против союзников, и наносят им только половину от обычного урона.

Черты эпического пути

Следующие черты доступны только персонажам, достигшим 21 уровня или выше.

Двойное воплощение [Генази]

Требования: Генази, Дополнительное воплощение

Выгода: Вы можете воплощать две разные стихии одновременно (например, Дух огня и Дух шторма). Эта черта не дает вам каких-либо дополнительных стихийных воплощений, так что вы можете воплощать только те стихии, к которым уже имеете доступ.

Совершенные эгиды [Маг меча]

Требования: Маг меча
Выгода: Когда вы используете свой талант *эгиды штурма* или *эгиды щита*, вы можете отметить любое количество целей во вспышке.

Мультиклассовые черты

Вы не можете выбрать мультиклассовые черты для своего класса. Если вы уже имеете мультиклассовую черту, вы можете только выбрать дополнительную мультиклассовые черты для этого класса.

Посвященный клинок [Мультикласс маг меча]

Требования: Инт 13
Выгода: Вы получаете тренированность в навыке Магии.
Один раз за день, малым действием, когда вы владеете клинком, вы можете использовать классовую особенность Опеки мага меча. До конца сцены, вы получаете бонус +1 к КД (или бонус +3 к КД, если имеете одну свободную руку).
Кроме того, вы можете использовать инструменты мага меча.

Ученик Чумы [Мультикласс Зараженный]

Требование: Вы заражены Магической чумой
Преимущества: Вы получаете способность использовать энергия магической чумы в полезных целях. Вы можете брать черты Талант Новичка, Талант Помощника, или Талант Эксперта (РИ 209), рассматривая класс зараженного, как свой мультикласс. Так же вы выбираете одну особенность из следующего списка. (Ваш ДМ может создать другие особенности и добавить их в этот список, или позволить вам придумать свою собственную).
♦ **Зрение невидимого:** Вы получаете темновидение, в радиусе 1 клетки во всех направлениях от вас, которое вы можете неограниченно включать и выключать. Когда ваше темновидение включено, из ваших глаз появляются танцующие огоньки голубого пламени.
♦ **Скорость огня:** Один раз за сцену, малым действием, вы получаете бонус +1 к скорости или бонус +2 к скорости, если вы бежите или проводите бросок. Бонус остается до конца вашего следующего хода. На месте ваших следов мгновенно появляются языки голубого пламени.
♦ **Больше чем жизнь:** Один раз в день, свободным действием, ваши руки начинают излучать голубой свет, и вы получаете 1 к досягаемости проводимой вами атаки.

ЧЕРТЫ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА		
Название	Требования	Выгода
Спираль демонической сети	Колдун, темный договор	Враги, пораженные вашей аурой темной спирали, обездвижены Призвать связанное оружие, малым действием, с дистанции до 1,5 км Отметьте две цели <i>эгидой штурма</i> или <i>эгидой щита</i> Кость урона ауры темной спирали увеличивается до 1к10 Используйте <i>Облако тьмы</i> и <i>Темный огонь</i> по одному разу за сцену +5 к урону, если имеете боевое преимущество против раненого врага +1 к атаке и урону, против теневых существ +2 к урону воплощая дух огня или шторма +2 к КД против дальнобойных атак, воплощая дух земли +1 к скорости, воплощая дух воды или ветра Получите сопротивление 5 яду и +2 к спасброскам против яда Используя свои магические заклинания против союзников, вы получаете штраф -5 к броскам атаки, и наносите им половину урона
Дальняя связь с мечом	Маг меча	
Двойная эгида	Маг меча	
Усиленная аура темной спирали	Колдун, темный договор	
Повелитель огня и тьмы	Дроу	
Беспощадный убийца	Дроу	
Клятва лунного света	-	
Шокирующее пламя	Генази	
Каменный страж	Генази	
Верхом на шторме	Генази	
Ядовитое наследие	Дроу	
Боевое колдовство	-	

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ПУТИ		
Название	Требования	Выгода
Двойное воплощение	Генази	Используйте два стихийных воплощения одновременно Отмечайте любые цели во вспышке <i>эгидой штурма</i> или <i>эгидой щита</i>
Совершенные эгиды	Маг меча	

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ЧЕРТЫ		
Название	Требования	Выгода
Посвященный клинок	Инт 13	Маг меча: навык Магия, Опека мага меча 1/день Зараженный: Право на получение черт, заменяющие таланты, получите одну особенность зараженного
Ученик Чумы	Магическая чума	

Глава 5 – Ритуалы

Земли Фаэруна богаты магическими тайнами, секретными обрядами, неукротимым волшебством и зараженными землями и существами. От фермера человека, который хочет повысить урожайность своей земли, до следопыта эладрина, который хочет тайно перейти в Страну Фей, народ Фаэруна использует ритуалы, чтобы изменить реальность для своей пользы.

Чтобы выполнять ритуалы, вы должны практиковать заклинания и волшебство. Магические, божественные, природные или лечебные ритуалы, доступны любому, кто имеет интерес, чтобы учиться, упорство для практики, и ресурсы для их выполнения.

Ритуалы в этой главе представлены в таблице ниже. Некоторые из них используют ключевые навыки, связанные с определенными категориями ритуалов, которые были описаны в Главе 10, Руководства Игрока.

РИТУАЛЫ ПО УРОВНЮ		
Уровень	Ритуал	Ключевой навык
1	Самописец	Магия
1	Магическая отметка	Магия
1	Изменение Симбула	Магия
2	Поиск фразы	Магия
4	Темный свет	Магия
4	Навык силы	Природа
6	Расчистить путь	Природа
6	Смертельный саван	Магия или Религия
6	Дубликат	Магия
6	Крошечные лампочки	Магия
8	Анализировать портал	Магия
8	Теневой мост	Магия
8	Управление животным	Природа
8	Статус	Магия
10	Проложить путь	Природа
14	Проход по перекресткам	Природа
14	Рожденный в воде	Магия или Природа
14	Ускоритель времени	Магия
18	Излечить зараженного	Исцеление
20	Страж души	Исцеление
22	Божественное зрение	Религия
24	Ослабить магическую чуму	Магия
26	Сдвинуть парящий остров	Магия
30	Поднять землю	Магия

Ритуал – это система церемоний, которые создают магический эффект. Фаэрун богат ритуалами, некоторые из них древние и мощные, обрывки тайных знаний, известные только посвященным, а другие широко известны, и могут использоваться всеми, кто желает их изучить.

Следующие описания ритуалов, поочередно используют слова «персонаж» и «существо».

Самописец

Вы прикасаетесь к надписи, знаку или руне, светящимся кристаллом. Пока вы это делаете, текст переносится на рядом подготовленный пергамент.

Уровень: 1
Категория: Создание
Время: 10 минут
Длительность: Постоянно
Цена компонентов: 10 зм
Рыночная Цена: 20 зм
Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы копируете письменный текст из одного источника (книга, свиток, или надпись) и на специально подготовленную бумагу, пергамент, книгу, или какой-либо другой предмет. Этот ритуал копирует до 250 слов текста, достаточных для копирования одной страницы с

текстом. Копирование иллюстрации считается как количество слов, пропорциональной ее размеру относительно страницы.

Этот ритуал может использоваться для копирования ритуальных свитков, даже если вы еще не можете его использовать. Копирование ритуальных свитков таким методом, занимает в два раза больше времени, но имеет ту же стоимость.

Анализировать портал

Цвет мерцающих искр внутри портала, их структура и движение, позволяет вам разгадать его тайну.

Уровень: 8
Категория: Предсказание
Время: 1 час
Длительность: Мгновенно
Цена компонентов: 250 зм
Рыночная Цена: 800 зм
Ключевое умение: Магия

При выполнении этого ритуала, вы выбираете конкретный, активный и постоянный портал, который вы можете четко видеть. Анализ портала позволяет Вам узнать больше о его назначении и функциях. Главной целью ритуала является выявление назначения портала. Хотя, как правило, портал отображает то, что находится на другом его конце, этот ритуал позволяет установить название портала, и расстояние до его другого конца.

Когда вы узнаете о происхождении и типе последнего существо, которое использовало портал, Вы также узнаете, какие-либо ключевые слова, связанные с этим существом.

Анализ портала можно также выявить личность существа, которое создало портал. Если портал не искусственный, вы так же узнаете об этом.

Результат проверки Магии	Полученная информация
29 или ниже	Название портала и расстояние
30 или выше	Происхождение и тип существа, которое использовало портал последним
30+1/2 уровня создателя	Идентифицировать существо, создавшее портал, если можно

Магическая отметка

Вы наносите на поверхности объекта светящиеся руны, которые вспыхивают на мгновение, прежде чем исчезнут, отмечая это предмет как вашу собственность.

Уровень: 1
Категория: Создание
Время: 5 минут
Длительность: Постоянно
Цена компонентов: 10 зм
Рыночная Цена: 20 зм
Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы устанавливаете ваш личный тайный знака на объекте. Он проявляется как уникальная Руна Вашей разработки. После первого нанесения, он становится невидимым и может быть распознан только при помощи обнаружения магии. Заклинатель ритуала использует скрытые знаки для определения собственности, а иногда и для обозначения мест.

Расчистить путь

Вы заставляете камни и мусор, двигаться в разные стороны, расчищая себе проход.

Уровень: 6

Категория: Исследование

Время: 30 минут

Длительность: Постоянно

Цена компонентов: 70 зм

Рыночная Цена: 150 зм

Ключевое умение: Природа (без проверки)

Вы создаете зону вспышки 3, в пределах 10 клеток.

Мусор, камни, ветки, растения и другие предметы расступаются и перестают быть для вас препятствием. Этот ритуал не влияет на плотный грунт или скалы, таким образом, он может быть использован, например, для очистки обломков от разрушенного тоннеля, но не для того, чтобы создать такой проход, в месте, где его не существует. Наиболее частое применение этого ритуала заключается в том, чтобы выровнять очищать путь, и устранять труднопроходимую местность. Ритуал не влияет на стены, пол и потолки, ловушки, или магические барьеры.

Темный свет

В ваших руках возникает непрозрачный шар тьмы, который излучает фиолетовое свечение.

Уровень: 4

Категория: Исследование

Время: 1 минута

Длительность: 1 день

Цена компонентов: 30 зм

Рыночная Цена: 150 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)



Вы создаете источник слабого света, который позволяет вам и окружающим вас видеть в темноте, без явного источника света.

Ритуал Темный Свет создает теневой шар, который постоянно преследует вас. Он проливает тусклый свет в радиусе 6 клеток.

В его свете, вы можете видеть довольно ясно. Только существ в радиусе света могут видеть шар Темного Света или тусклый свет, который он создает. Свет от темного шара позволяет видеть в полной темноте, но только в черно-белых тонах.

Смертельный саван

Холод смерти ложится на Ваше тело, и ваша кожа становится бледной как у мертвеца.

Уровень: 6

Категория: Обман

Время: 10 минут

Длительность: Особое

Цена компонентов: 140 зм

Рыночная Цена: 600 зм

Ключевое умение: Магия или Религия

При выполнении этого ритуала, все существа, за исключением интеллектуальной нежити воспринимают вас как нежить. Вы выглядите, как обычный зомби, для всех типов нежити с интеллектом 9 или меньше. Таланты и опеки, которые влияют на нежить затрагивают вас тоже.

Результат проверки	Длительность
14 или ниже	1 час
15-19	2 часа
20-24	4 часа
25-29	8 часов
30 и выше	24 часа

Божественное зрение

После часа медитации и молитвы, вы приобретаете божественное видение мира.

Уровень: 22

Категория: Предсказание

Время: 1 час

Длительность: Особое

Цена компонентов: 130,00 зм

Рыночная Цена: 650,00 зм

Ключевое умение: Религия

Вы получаете способность различать божества и посланников богов (таких как ангелы), которые ходят между смертными. Вы будете видеть их как сияющие сущности с нимбом над головой. Когда вы видите такое существо, вы также узнаете, какому божеству оно служит. Объекты, места и существа, которые благословлены или прокляты богами, также становятся отличными. Так же этот ритуал позволяет интуитивно определять, относительную важность объекта, места или существа по отношению к богу.

Результат проверки Религии	Длительность
19 или ниже	1 час
20-29	3 часа
30-39	8 часов
40 и выше	1 день

Дубликат

Было один, стало – два.

Уровень: 6

Категория: Создание
Время: 10 минут
Длительность: Особое
Цена компонентов: 70 зм
Рыночная Цена: 150 зм
Ключевое умение: Магия

До выполнения этого ритуала, вы подготавливаете небольшое количество сырой глины и делаете слепок маленького предмета, не тяжелее 1 кг, такой как ключ. При выполнении этого ритуала, слепок превращается в точную копию оригинала. Дубликат ничем не отличается от оригинала с любой точки зрения, и не может быть определен как фальшивка, даже при использовании магической проверки. Копия магического предмета, не является зачарованной.

После того, как срок истекает, объект возвращается к своей первоначальной форме, то есть в сырую глину.

Результат проверки Природы	Длительность
20 или ниже	10 минут
21-30	1 час
31-40	1 день
41 и выше	1 неделя

Навык силы

Ваше тело претерпевает глубокие изменения, увеличиваются объемы продуктов жизнедеятельности, и мышцы увеличиваются в размерах.

Уровень: 4
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 1 минута
Цена компонентов: 30 зм
Рыночная Цена: 75 зм
Ключевое умение: Природа

Результат проверки Природы	Бонус к проверке
19 или ниже	+1
20-29	+2
30-39	+5
40 и выше	+10

Ритуал Навык Силы применяется на одно согласное существо, и значительно увеличивает его силу, что позволит ему совершать более высокие проверки Силы. Цель получает дополнительный бонус, который она прибавляет к своему природному модификатору силы. Увеличение Силы не влияет на какие-либо другой аспект персонажа, кроме проверки Силы.

Типичные применения этого ритуала включают увеличение проверок силы, чтобы сломать дверь, согнуть металлический прут, поднять ворота, или вскрыть запертый сундук.

Ослабить магическую чуму

Вы расширяете энергию своего тела и магию во внешние земли и живые существа вокруг вас, вытягивая из них зараженную магию Магической чумы.

Уровень: 24
Категория: Исследование
Время: 30 минут
Длительность: Мгновенная
Цена компонентов: 25,000 зм
Рыночная Цена: 150,000 зм
Ключевое умение: Магия

Вы убираете эффекты Магической чумы с земель вокруг вас. Ваш результат проверки Магии определяет радиус зоны эффекта. Регион, очищен от Магической чумы, но это не значит, что он таким и останется.

Результат проверки Магии	Радиус
24 или ниже	15 м
25-29	150 метров
30-34	1,5 км
35-39	8 км
40 и выше	16 км

Излечить зараженного

Ваше исцеляющее касание изгоняет Магическую чуму из живого организма.

Уровень: 18
Категория: Восстановление
Время: 30 минут
Длительность: Мгновенная
Цена компонентов: 7,000 зм
Рыночная Цена: 20,000 зм
Ключевое умение: Исцеление (без проверки)

Вы стираете все следу Магической чумы с добровольного, зараженного существа. Зараженное существо возвращается к своей обычной внешности и теряет все свои преимущества и вредные эффекты от заражения. Персонажи, которые получили черту Ученик Магической чумы, или любую другую черту, которая требует, чтобы существо было зараженным, теряет эти черты и может выбрать другие, вместо них.

Поднять землю

С тревожным громом, земля под вашими ногами отрывается от поверхности, и поднимается в небо.

Уровень: 30
Категория: Создание
Время: 1 час
Длительность: Постоянно
Цена компонентов: 125,000 зм
Рыночная Цена: 600,000 зм
Ключевое умение: Магия

Успешное выполнение ритуала Поднять Землю позволяет отделить конкретный объем почвы от земли. Глубины земли равна половине радиуса поднятой площади, таким образом, область земли радиусом 20 клеток, будет иметь 10 клеток в толщину. Отделенная земля поднимается со скоростью 3 м в раунд, пока не достигнет высоты, равной радиусу площади (или менее, на ваш выбор). Если с помощью этого ритуала вы пытаетесь переместить поднятую землю, она останавливается как только встретит препятствие.

Результат проверки Магии	Радиус
24 или ниже	20 клеток
25-30	200 клеток (300 м)
31-40	1,6 км
41 и выше	16 км

Поиск фразы

Посторонние шумы вокруг исчезают. Сквозь кучу слов, вы способны услышать несколько связанных фраз.

Уровень: 2
Категория: Предсказание
Время: 30 минут
Длительность: Мгновенно

Цена компонентов: 20 зм

Рыночная Цена: 50 зм

Ключевое умение: Магия

Вы сидите в медитации и отпускаете свой слух путешествовать в разум окружающих. Ваша проверка Магии этого ритуала, будет считаться проверкой Знания Улиц для сбора информации. Принимайте УС Знания Улиц как 5 или выше. Вы можете узнать только информацию доступную для обычной проверки Знания Улиц.

Теневой мост

Вы поднимаете руки, как будто призывая тьму, расти и собирать вокруг Вас. Медленно, тени собираются и принимают форму твердого и прочного моста.

Уровень: 8

Категория: Исследование

Время: 5 минут

Длительность: 10 минут

Цена компонентов: 135 зм

Рыночная Цена: 600 зм

Ключевое умение: Магия

Вы вызываете мост из твердых теней. Оба конца моста должны заканчиваться на твердой поверхности. Результат проверки Магии определяет максимальную длину и ширину моста.

Результат проверки Магии	Максимальная Ширина-Длина
19 или ниже	1-10 клеток
20-29	2-20 клеток
30-39	3-30 клеток
40 и выше	4-40 клеток

Управление животным

Мир вокруг вас теряет краски и полностью гаснет. Некоторое время спустя, ваше сознание возвращается, но ваши чувства кажутся очень странными, каким-то образом вы покинули свое тело и оказались в теле животного.

Уровень: 8

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: Особое

Цена компонентов: 150 зм

Рыночная Цена: 400 зм

Ключевое умение: Природа

Результат проверки Природы	Длительность
19 или ниже	3 часа
20-29	6 часов
30-39	12 часов
40 и выше	1 день

Вы отделяете ваш дух от тела и вселяетесь в животное. Вы можете использовать этот ритуал только на невраждебных, природных животных, чей уровень равен или меньше, чем ваш. Цель этой ритуала должна присутствовать в течение всего времени его проведения.

Когда ритуал будет завершена, вы будете четко воспринимать все окружающее пространство, с точки зрения животного. Вы используете его специальные чувства и его модификаторы проверки Внимательности. Находясь в теле зверя, вы влияете на его поведение, используя простые команды, такие, как «Иди», «Стои»,

«Беги» и т. д. Если животное подпадает под атаку, ритуал заканчивается сразу же, как только инстинкты животного возьмут верх.

Во время действия этого ритуала, ваше тело считается беспомощным, как будто вы находитесь в глубоком сне. Ваше тело не реагирует на любые раздражители, которые не причиняют урона. Если ваше тело получает урон, ваш дух немедленно возвращается в тело.

Сдвинуть парящий остров

Вы используете невидимые магические потоки, и управляете огромным плавучим островом.

Уровень: 26

Категория: Исследование

Время: 1 час

Длительность: 1 день

Цена компонентов: 50 зм и 5 исцелений

Рыночная Цена: 300,000 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы получаете контроль над парящим островом и влияете на его движение. Он медленно двигается вперед по небу, со скоростью 1,5 км в час в направлении по вашему выбору. Вы должны находиться на этой земле, выполняя этот ритуал. Если вы покинете остров во время действия ритуала, он будет замедляться в течение часа, до полной остановки, пройдя за это время 700 м.

Вы можете так же изменить высоту острова до 1,5 км, в течение длительности ритуала.

Те, кто знает этот ритуал, тщательно его скрывают, так как он обладает великой силой разрушения.

Изменение Симбула

Вы используете момент временной передышки и превращаете свои неиспользованные таланты в исцеляющую энергию.

Уровень: 1

Категория: Восстановление

Время: 1 минута

Длительность: Мгновенно

Цена компонентов: 25 зм

Рыночная Цена: 125 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вероятно, заклинатель ритуала привык к длительным битвам и постоянным войнам, и Изменение Симбула позволит ему преобразовывать его мощные заклинания в исцеления. Симбул создал этот ритуал для своих учеников, но с тех пор, он стала широко использоваться в качестве ресурса экстренной помощи.

После выполнения этого ритуала, вы можете пожертвовать любым количеством оставшихся талантов На день и восстановить равное количество исцелений. Вы не можете превысить максимальное количество исцелений в день.

Страж души

Вы накапливаете сияющую энергию внутри себя, сохраняя ее, чтобы выплеснуть в случае смертельной опасности.

Уровень: 20

Категория: Восстановление

Время: 1 час

Длительность: 1 день

Цена компонентов: 5,000 зм

Рыночная Цена: 20,000 зм

Ключевое умение: Исцеление (без проверки)

Вы поглощать часть жизненной силы существа, для чрезвычайного случая. Цель этого ритуала (которой можете быть и вы) тратит одно исцеление. В следующий раз, когда хиты цели опускаются ниже 0, на значение равное ее ранению, цель не умирает. Вместо этого она восстанавливает хиты равные ее показателю исцеления.

Статус

Вы и хотя бы одно существо, . В конце этого ритуала, вы чувствуете удивительную близость, как если бы имели друг с другом постоянную связь.

Уровень: 8

Категория: Предсказание

Время: 10 минут

Длительность: 24 часа

Цена компонентов: 135 зм

Рыночная Цена: 250 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы и до восьми участников ритуала создаете друг с другом мощную связь. На время длительности ритуала, вы знаете текущее количество хитов, количество оставшихся исцелений, и природу любого длительного состояния, которое действует на любого участника ритуала. Связь работает на любом расстоянии, включая разные планы.

Ускоритель времени

Вы бросаете на объект горсть светящейся пыли, которая быстро въедается в предмет, оставляя дымящиеся дыры, и в конце концов превращает предмет в пыль.

Уровень: 14

Категория: Создание

Время: 30 минут

Длительность: Постоянно

Цена компонентов: 1,800 зм

Рыночная Цена: 3,200 зм

Ключевое умение: Магия

Ускоритель времени волшебным образом ускоряет воздействие времени на объект, в результате чего он ломается, разъедается, и превращается в пыль. Этот ритуал влияет только на немагические, неодушевленные предметы, такие, как снаряжение, доспехи, оружие, продовольствие, и трупы. Один ритуал разрушает 1,5 куб. метров материалов, исходя из вашей проверки Магии.

Мягкие Органические материалы: Эта категория включает в себя различные пищевые продукты, жидкости, необработанную кожу, растительные материалы, тела, и так далее. Успешный ритуал приводит к преобразованию этого вещества в ужасно пахнущую слизь.

Твердые Органические материалы: Эти предметы включают выделанную кожу, сухие пищевые продукты, деревянное оружие, и сохраненные растения или животные. Предмет, пострадавший от действия ритуала превращается в отвратительную пасту.

Металлы: Эта категория включает в себя железные двери и пруты, оружие, металлические украшения, столовые приборы, а прочие металлические предметы. Такие объекты подвергаются ржавчине или коррозии, становятся ломкими или превращаются в пыль.

Минералы: К минералам относятся драгоценные камни, такие, как рубины, бриллианты, и прочие драгоценные камни, а также все металлические руды. Ускоритель времени превращает эти предметы в пыль.

Результат проверки Магии	Тип
19 или ниже	Мягкие орг. материалы
20-29	Как 19, + Твердые орг. материалы
30-39	Как 20, + металлы
40 и выше	Как 30, + минералы

Крошечные лампочки

Кончики ваших пальцев светятся фиолетовым светом. Когда вы взмахиваете руками, в воздухе остаются фиолетовые следы.

Уровень: 6

Категория: Исследование

Время: 1 минута

Длительность: 1 час

Цена компонентов: 60 зм

Рыночная Цена: 100 зм

Ключевое умение: Магия

Результат проверки Магии	Создано лампочек
20 или ниже	1
21-25	2
26-30	3
31 и выше	4

Вы создаете одну или более светящихся лампочек, каждая из которых, размером примерно с ваш палец. Они висят в любой клетке на ваш выбор, не дальше 5 клеток от вас. Вы также можете связать лампочки с существом (включая себя). Так, они будут парить над вашей головой, и будут следовать за вами при ходьбе. Каждая лампочка проливает тусклый свет в радиусе 2 клеток вокруг себя (как свеча).

Проложить путь

Камни, растения, деревья, и мусор аккуратно отделяются друг от друга, и образуют прямую дорогу, бегущую вдаль.

Уровень: 10

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 8 часов

Цена компонентов: 200 зм

Рыночная Цена: 500 зм

Ключевое умение: Природа (без проверки)

Природный мусор движется в сторону так, создавая четкий путь шириной в 4 клетки, который простирается на 10 клеток впереди и позади вас. Когда вы путешествуете, вы игнорируете естественные препятствия, которые могут привести к замедлению вашей сухопутной скорости. Природный рельеф возвращается в норму, как только вы проходите его, и для того, чтобы вас выследить, УС Внимательности увеличивается на 5, как будто вы заматали следы.

Проход по перекресткам

Вы поднимаете руку, держа в ней ветки падуба и омелы. Вы поете песню, в надежде найти стража, и замечаете странную черную дыру в ближайшем холме. Вы можете поклясться, что секунду назад она была там.

Уровень: 14

Категория: Путешествия

Время: 30 минут

Длительность: Мгновенная

Цена компонентов: 850 зм
Рыночная Цена: 4,250 зм
Ключевое умение: Природа

По всему Торилу разбросаны многочисленные порталы, называемые перекрестками фей. Каждый такой портал, истончает барьер между Страной Фей и реальностью.

Этот ритуал позволяет вам и вашим союзникам пройти по нужным перекресткам фей, и дает возможность, использовать Страну Фей, как каналы между двумя местами вашего мира. Завершив переход ритуала, вы и ваши союзники, проходите некоторое расстояние в своем мире. Эти перекрестки не являются надежными порталами, и те, кто ими пользуются, никогда не попадают именно в то место, куда хотели попасть. Вы и ваши друзья выходят из перекрестка на некотором расстоянии от вашего места назначения, и зачастую в сомнительных или интересных местах.

Ваш результат проверки Природы определяет максимальное расстояние, на которое вы можете путешествовать. Если хотите, вы всегда можете выбрать меньшее расстояние, от максимально возможного. Например, если вы хотите отправиться только на 16 км, но ваш результат проверки равен 40, вы можете использовать меньший результата проверки 21-30. В итоге, вы закончите свое путешествие в 1к4 км от места назначения, вместо 1к10.

Результат проверки	Максимальное расстояние (дистанция от цели)
20 или ниже	1,6 км (1к10 x 30 м)
21-30	16 км (1к4 км)
31-40	80 км (1к10 км)
41 и выше	240 км (3к10 км)

Рожденный в воде

Вы дрожите от холода и сырости, как будто окунулись в воду. Ваша становится синего цвета, и вода может свободно входить в ваши легкие, так же как и воздух.

Уровень: 14
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Особое
Цена компонентов: 850 зм
Рыночная Цена: 2,000 зм
Ключевое умение: Магия или Природа

Используя этот ритуал можно проводить большое количество времени под водой. До восьми существ (в том числе и вы, если хотите) получаете способность дышать под водой. Так же вы получаете возможность плавать с вашей сухопутной скоростью. Субъекты не получают последствий от холода и давления океана.

Этот ритуал не исключает возможности дышать воздухом или перейти на сушу. Ваше снаряжение и вещи, такие как, книги и свитки, остаются неповрежденными в воде.

Результат проверки	Длительность
19 или ниже	4 часа
20-29	8 часов
30-39	16 часов
40 и выше	2 дня