

Опции персонажей

Значит, ты начал драку в таверне, защищая честь леди. А знаешь ли ты, чем эта так называемая «леди» зарабатывает на жизнь? Как бы то ни было, Лорд Неверэмбер запрещает любые бесчинства в городе, а человек, на которого ты напал — один из моих солдат. В общем, как я погляжу, ты мне должен, герой. Такой, как ты, пригодится нам на Стене.

— Генерал Сабина, приветствуя своего нового «рекрута»

Север заработал репутацию Дикого много лет назад, а сейчас этот титул подходит ему как никогда ранее. Глушь и чащобы стали ещё более зловещими, дороги всё больше в почёте у диких зверей, чем у местного населения, а когда-то величественные города теперь лежат в руинах. Никогда ещё Север так не нуждался в героях, как сейчас.

Любой, кто решится пересечь Север и поселиться в Невервинтере, может смело называть себя искателем приключений. Этот город является домом для многих воинов-храбрецов, которые рискуют жизнью на Стене, защищая населённые районы города от вторжения монстров из руин. Однако для того, чтобы противостоять самым страшным угрозам, городу — и всему региону в целом — нужны истинные герои. Такие, что действуют не просто ради самих себя или ради защиты своего дома и тех, кто им дорог. Их поступки несут в себе мощь судьбы, и способны они воодушевить на величие или погибель.

Сможешь ли ты надеть мантию героя? И если да, то что побудило тебя на это? Жаждающий ли ты острых ощущений авантюрист, народный герой или борец за перемены? В этой главе предоставлены советы и варианты персонажей для кампании Невервинтера. Она включает следующие разделы:

- ◆ **Темы персонажей:** Обсуждение доступных игрокам возможностей в кампании Невервинтера, и рекомендации по созданию максимально интересного персонажа.
- ◆ **Расовые варианты:** Альтернативные таланты и расовые особенности дварфов, элдринов и эльфов для воссоздания классических подрас мира Забытых Королевств.
- ◆ **Новые домены:** Четыре домена для полевого священника, представленного в *Heroes of the Fallen Lands*.
- ◆ **Певец меча:** Подкласс волшебника, сочетающий плетение заклинаний и воинские навыки.

Темы персонажей

Как раса и класс определяют положение персонажа в мире, так тема добавляет возможность раскрыть его историю и личные качества. Собранные здесь темы предоставляют информацию о знаниях персонажа в рамках Невервинтерской кампании, обеспечивая сюжетные зацепки, которые можно использовать для отыгрыша роли.

Примечание [А. Н.1]: Кажется, с маленькой буквы

При создании нового персонажа для кампании в Невервинтере необходимо выбрать одну из предложенных в этой главе тем персонажа. Каждая тема имеет уникальные умения и таланты. Более того, все темы предопределяют элементы предыстории и возможные цели персонажа. Несмотря на то, что некоторые темы более узки и конкретны, все они дают достаточно свободы для создания своей истории и характера персонажа.

С точки зрения игровой механики, персонажу не обязательно обладать какой-либо темой, однако, без неё вы можете пропустить те особенности кампании в Невервинтере, которые делают её уникальной.

Если вы предпочитаете отыгрывать персонажа, тесно связанного с Невервинтерской кампанией, но при этом хотите создать для него уникальную предысторию, прочтите описание тем персонажей в данной главе и обсудите варианты с Мастером.

Примечание [А. Н.2]: Ещё раз

Выбор темы

Персонаж может иметь только одну тему, которая выбирается при его создании.

Выбранная тема даёт следующие преимущества:

Стартовое умение: Все темы включают одно или несколько умений, которые вы получаете при выборе темы в процессе создания персонажа.

Дополнительные умения: Большинство тем дают дополнительные умения на 5 и 10 уровнях. Ваш персонаж получает дополнительное умение автоматически по достижении соответствующего уровня — оно не заменяет ни одного из его классовых умений.

Оptionальные таланты: Многие из этих тем включают несколько талантов, которые можно, наравне с другими талантами, выбрать по достижении соответствующего уровня.

Вы можете прибегнуть к переобучению, чтобы поменять классовый талант на талант темы или наоборот, заменив один талант другим талантом того же типа (неограниченный талант, талант на сцену, талант на день или приём). Новый талант должен быть того же уровня (или ниже), что и старый. Также можно заменить один талант темы другим талантом из той же темы, при условии, что новый талант того же уровня (или ниже) и типа, что и старый.

Предыстория: Эти темы также можно использовать в качестве предыстории персонажа. В описании всех тем в пункте «предыстория» указаны два или более соответствующие ей навыка. Если выбрать тему в качестве предыстории персонажа, то персонаж либо получит бонус +2 к проверкам одного из них, либо, перед выбором тренированных навыков, сможет добавить один из них в свой список классовых навыков.

Использование тем для создания персонажа

Представленные в этой главе темы можно использовать в качестве инструмента для создания персонажа. Сначала нужно выбрать тему, а затем класс или расу, которая больше ей соответствует. К примеру, взять тему Последователя Огмы можно для персонажа любого класса, но выбрав её для жреца или паладина, можно показать, насколько глубока его связь с божеством.

Ещё можно использовать тему для того, чтобы задать своему персонажу новое направление, выбрать роль, которую не могут определить ни выбранная раса, ни класс. Например, взяв для волшебника-эладрина тему Дезертира Мёртвых Крыс, можно создать связь между своим персонажем и гильдией воров.

Как и раса, тема персонажа может иметь большое значение при определении того, кем является ваш герой. В любом случае, тема персонажа должна отражать его предысторию и влиять на решения, которые вы принимаете, отыгрывая роль.

Тема	Описание	Требуемый класс	Требуемая раса
Дворянин из Невервинтера	Истинный наследник Невервинтера	—	Человек
Последователь Огмы	Одарённый божественным провидением	—	—
Агент Арфистов	Преданный Арфист, пытающийся завоевать доверие организации	—	—
Дезертир Мёртвых Крыс	Бывший член гильдии воров	—	Человек, полуэльф или полурослик
Страж Илиэбруэна	Эладрин, вернувшийся из Страны Фей	—	Эладрин
Варвар Утгарда	Дикий воин, ищущий мести	—	Человек
Изгнанный Стаей	Изгнанный стаей оборотней	—	Человек или шифтер
Наследник Делзуна	Кровный родственник древних дварфских королей	—	Дварф
Беглый Красный Волшебник	Красный Волшебник, больше не служащий Тэю	волшебник (маг)	—
Отпрыск Тени	Нетерез-дворянин, отрёкшийся от собственных владений	—	человек, шадар-кай или шейд
Дьявольская Пешка	Отмеченный дьявольскими силами	—	—
Меченый Вестник	Отмеченный Магической Чумой	—	—
Шпион Бреган Д'Эрт	Дроу-наёмник	—	Дроу

Темы в отряде

Любая тема из руководства может дополнить историю персонажа уникальными деталями. Персонажу могут быть известны секреты, неведомые остальным; он может иметь тайные цели, скрытые даже от самых близких соратников. Это сделано для более глубокого отыгрыша роли, а вовсе не для того, чтобы настроить против персонажа его соратников. Все темы из этой книги предоставляют множество причин, по которым вы можете захотеть объединиться со своими союзниками.

Подумайте о том, как тема персонажа может взаимодействовать с темами персонажей других игроков. Обсудите это с ними и со своим Мастером — расценивайте это так же, как разбор ролей персонажей в партии. Создать предысторию знакомства персонажей могут помочь следующие идеи:

Общие круги общения: Некоторые темы могут сразу сделать из персонажей союзников или, по крайней мере, знакомых. В частности, Изгнанный Стаей и Дезертир Мёртвых Крыс имеют общее тематическое происхождение. Также, темы Дворянина из Невервинтера и Дьявольской Пешки могут быть использованы для представителей знати из Глубоководья, а значит, персонажи с этими темами могут знать друг друга ещё до прибытия в Невервинтер.

Общие цели: Многие темы персонажей предполагают схожие цели — по крайней мере, в начале. Агент Арфистов может согласиться с Дворянином из Невервинтера в том, что город нуждается в новом правителе. Несмотря на то, что персонажи с такими темами могут и не знать друг друга изначально, они зачастую имеют схожее мировоззрение.

Все за одного: Порой одну и ту же тему решает выбрать не один игрок. Такая игра с персонажами, имеющими одинаковую тему, может быть действительно захватывающей. Эти персонажи могут быть старыми друзьями, членами одной семьи или даже соперниками, вынужденными объединиться против своей воли, или вовсе не зная друг о друге. Такие персонажи могли работать в команде ещё до встречи в начале кампании.

Если вы решите выбрать такой подход, не бойтесь переписывать детали предыстории своей темы под себя. К примеру, двум персонажам с темой Отпрыска Тени имеет смысл происходить из разных семей.

Смена темы персонажа

По причине того, что темы в этой книге были созданы с учётом элементов сюжета кампании в Невервинтере, менять выбранную тему не рекомендуется. Теоретически, у вас есть возможность так поступить, но такой переход должен иметь разумное объяснение в истории персонажа.

Например, персонаж может сменить тему из кампании в мире Тёмного Солнца на тему Меченого Вестника после того, как он подвергнется воздействию остаточных эффектов Магической Чумы. С разрешения Мастера, вы можете переобучить тему своего персонажа при получении нового уровня. Если у персонажа есть какие-либо таланты или черты, предоставленные его темой, то сначала нужно заменить их новыми талантами и чертами, для которых не требуется эта тема. Если персонаж лишится своей темы, он потеряет все присущие ей умения, включая дарованные этими умениями предметы.

Решения, приносящие радость от игры

Отыгрывая тему своего персонажа, старайтесь избегать решений, которые, по-вашему, могут вызвать раздражение или дискомфорт у других игроков.

К примеру, ваш персонаж может быть элдрином Стражем Илиэнбруэна, который, родившись и выросши в изолированной Стране Фей, считает дроу исключительно злой расой. Однако если вы используете это в качестве повода для того, чтобы атаковать персонажа своего приятеля, дроу наёмника Брэган Д'эрт, игра вряд ли будет интересной.

Подумайте о том, что ваш элдрин только что вошёл в совершенно новый мир, и потому может быть не вполне знаком с местными культурными нормами. Если все вокруг, как он видит, не беспокоятся о присутствии среди них дроу, то ваш персонаж наверняка окажется в замешательстве. Это может значить, что дроу в этом мире вовсе не такие, как в Стране Фей, или же, что все прочие в этом мире такие же злые, как и дроу, а потому каждый может представлять угрозу. Даже если ваш персонаж встретил персонажа-дроу вашего приятеля в лесу одного, решение понаблюдать и проследить за этим дроу (у которого неподалёку могут быть союзники, или который может быть вовлечён в некую большую мрачную историю) выглядит более разумным, чем решение тут же его атаковать. Затем, после того как ваш персонаж и персонаж вашего приятеля узнают друг о друге больше, будет вполне разумно, если они станут союзниками (если не друзьями).

Независимо от того, что является разумным в отыгрыше роли, а что — нет, порой стоит поставить здравый смысл на второе место, чтобы каждый мог получить свою долю удовольствия. Когда вы попадёте в ситуацию, в которой, как вы считаете, ваш персонаж должен сделать что-то, что не понравится другим персонажам, подумайте о том, как отреагируют другие игроки. Иногда озорной, неприличный или глупый поступок, который может совершить ваш герой, доставит удовольствие всем за столом. А иногда такой поступок лишь поставит вас в центр внимания, сделав игру менее интересной для всех остальных. Удостоверьтесь, что понимаете разницу.

Дворянин из Невервинтера

У меня собственные путь и судьба — они мои по праву рождения. И я использую их во благо жителей Севера.

Двадцать семь лет назад, ещё до твоего рождения, город Невервинтер погиб в разрушительном катаклизме, что погубил его жителей и разбросал выживших по всему северу. За минувшие годы последствия сгладились, а заброшенный город понемногу отстраивается в ожидании возвращающихся беженцев. Дагульт Неверэмбер, Публичный Лорд Глубоководья, объявил о своём дальнем родстве со старыми правителями Невервинтера, и потому счёл вполне резонным унаследовать их владения. Он провозгласил себя Лордом-Защитником Невервинтера до тех пор, пока город не будет отстроен и не воцарится порядок — а после этого вполне вероятно то, что он объявит себя королём. Учитывая контроль Неверэмбера над Глубоководьем и всю ту военную и магическую мощь, что этот контроль ему даёт, мало кто осмелится оспорить право Лорда-Защитника на трон — по крайней мере, пока не объявится истинный наследник.

Такой наследник, как ты.

Единственный ныне живой член когда-то правящей семьи Невервинтера. Твоя мать была дворянкой, бежавшей из города в самом начале катаклизма. Во время побега её ранили, и она потеряла рассудок от боли и страданий. Вскоре после родов твоя мать скончалась, и Танны, знатный род из Глубоководья, усыновили и воспитали тебя, как члена собственной семьи.

В детстве тебе рассказывали сказания о героях и пели баллады, тебе дали всё то лучшее воспитание, которое только мог получить отпрыск знатной семьи. В свете гибели Невервинтера и всей твоей родни, приёмная семья умолчала о трагическом прошлом. Однако после того, как Неверэмбер захватил власть в Невервинтере, тебе, наконец, открыли правду.

Сперва даже было непонятно, что делать в свете сложившихся обстоятельств. На мгновение казалось, что у тебя две семьи — старая и новая. Тебе никогда не приходилось видеть Невервинтер, но, судя по слухам, город не выглядел достойным борьбы. Поначалу легко было оставить открывшиеся возможности без внимания, продолжая прожигать жизнь в Глубоководье.

Но постепенна дилемма предстала перед тобой в ином свете. Приёмная семья всегда будет с тобой, но всё, что осталось от невервинтерского прошлого, твоего прошлого, грозило просто-напросто быть забыто. У тебя есть возможность узнать о собственном наследии — пусть даже от него почти ничего не осталось. А заявив о своих правах, ты сменишь мирную дворянскую жизнь на полную ответственности жизнь короля.

Однако тебе хватает здравого смысла, чтобы осознать простую истину: дальнейший путь будет не лёгок. Объявить: «Вот он я, истинный наследник!» — дело плёвое. А как быть с Неверэмбером, под чьим началом армия воинов и волшебников, кому подчиняются и прислушиваются сильные мира сего по всему побережью Меча? Для них ты не более, чем досадная мошка, блоха, которую ничего не стоит раздавить щелчком пальцев.

Потребуются неопровержимые доказательства собственного наследия: нечто, что может быть погребено под руинами города, что сможет подтвердить твою легенду. Если Тимора будет к тебе благосклонна, есть шанс отыскать королевские регалии — корону или скипетр — которые смогут послужить веским аргументам твоим доводам. Но затем тебе ещё предстоит показать себя достойным — завоевать сердца и умы жителей Невервинтера, убедить их в том, что именно ты, а не Неверэмбер, заслуживаешь права решать их судьбы и судьбу восставшей из пепла Жемчужины Севера. И только после этого появится возможность вернуть городу былое величие, тем самым отдав дань уважения собственным предкам.

Естественно, тебе потребуются союзники: как для защиты города, так и для прикрытия собственной спины от всех тех, кто может помешать свершить

предначертанное тебе на роду. О том, стоит ли соратникам знать о твоей родословной или нет, решать только тебе.

Создание Дворянина из Невервинтера

Существует много вариантов создания персонажа-дворянина. Человек воин или паладин подойдёт под эту тему лучше всего. Однако если вы узнали о своём наследии совсем недавно, то можете обладать любыми навыками или способностями.

Требуемый класс: Нет. Дарованные этой темой таланты больше подходят рукопашным бойцам, таким как военачальники, воины и паладины. Однако, возможно, вы с детства были увлечены магией, либо неплохо воруете — неважно, забавы ли ради, или то была насущная необходимость. Ваши приёмные родители относились к этому терпимо, пусть даже не всегда одобряя ваш выбор, так что вы можете быть персонажем любого класса.

Требуемая раса: Человек. Правителями Невервинтера всегда были люди, и вы следуете этой традиции, даже если ваша родословная слегка подпорчена смешанными браками. Смешанная кровь может сделать вашу цель более сложной, но если вы заинтересованы в такой возможности, обсудите со своим Мастером выбор, например, полуэльфа или полуорка.

Предыстория

Вас хорошо понатаскали в определённых областях — образование вы получили не хуже любого другого дворянина. Возможно, вы проводили немало времени в обществе людей, или же предпочитали в одиночестве штудировать книги из семейной библиотеки.

Связанные навыки: История, Переговоры

Стартовое умение

Будучи потомком великих правителей, завоевавших свой трон силой тела и духа, вы являетесь прирождённым лидером. Ваш неодолимый оптимизм может обратить самую мрачную битву в победу.

Мужайся, друг!		Приём Дворянина из Невервинтера	
<i>Когда всё вокруг меркнет, вы ободряете союзника кличем надежды.</i>			
На сцену ♦ Воинский		Ближняя вспышка 5	
Малое действие			
Цель: Один союзник во вспышке			
Эффект: Цель получает бонус таланта +2 ко всем защитам до начала вашего следующего хода и 5 временных хитов. <i>Уровень 11:</i> 10 временных хитов. <i>Уровень 21:</i> 15 временных хитов.			

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Даже если бы никто не рассказал вам о вашей королевской крови, окружающие всё равно видели бы в вас прирождённого лидера. В битве вы притягиваете взгляды как друзей, так и врагов. Когда своими действиями вы ослабляете противника, примкнувшие к атаке союзники смелее наносят удары.

Выгода: Когда вы окружаете врага, ваши союзники получают бонус таланта +1 к броскам атаки по этому врагу.

Умение 10 уровня

Ваше предназначение видится в каждом вашем шаге, и каждое ваше слово звучит с силой рождённого править. Ваша благородная манера держаться впечатляет жителей Невервинтера, а те, кто сомневаются в вашем праве наследия, ощущают, будто идут против самой судьбы.

Выгода: Вы получаете бонус +4 к проверкам Переговоров при общении с жителями Невервинтера. Вы получаете бонус +4 к проверкам Запугивания против тех, кто оспаривает ваше право на трон.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Вас обучали честному и благородному бою. Бросая вызов, вы становитесь центром всеобщего внимания.

Благородный вызов	Приём Дворянина из Невервинтера 2
<i>Вы громогласно бросаете вызов, расстраивая планы тех, кто пытается вас игнорировать.</i>	
На сцену ♦ Аура, Воинский Малое действие	Персональный
Эффект: Вы активируете ауру 2, которая существует до конца вашего следующего хода. Находящиеся в ауре враги получают штраф –2 к броскам атаки по всем существам кроме вас.	

Приём 6 уровня

Благородство и готовность жертвовать собой ради других у вас в крови, и вы с готовностью подставитесь под удар, чтобы защитить друга.

Прикрыть союзника	Приём Дворянина из Невервинтера 6
<i>Вы бросаетесь вперёд, и, отталкивая союзника прочь, принимаете на себя предназначавшийся ему удар.</i>	
На сцену ♦ Воинский Немедленное прерывание	Ближняя вспышка 3
Триггер: Союзник в пределах 3 клеток от вас атакован, и вы не включены в эту атаку.	
Эффект: Вы и ваш союзник оба свободным действием совершаете шаг на 3 клетки, меняясь местами. Вы становитесь целью вызвавшей срабатывание атаки вместо союзника.	

Приём 10 уровня

Ты становишься истинным лидером. Когда того требует ситуация, ты можешь собрать волю в кулак и стать недвижимым столпом защиты и могущества.

Столп благородной мощи	Приём Дворянина из Невервинтера 10
<i>Вы стоите прямо, принуждая к вниманию и почтительности всех, кто бросает на вас взгляд.</i>	
На день ♦ Воинский	Персональный

Действие движения	
Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта +2 ко всем защита и спасброскам, бонус таланта +5 к проверкам Переговоров, и вы становитесь обездвижены. Все атакующие вас враги предоставляют всем боевое превосходство до конца своего следующего хода.	
Поддержание малым: Эффект продолжается до конца вашего следующего хода.	

Последователь Огмы

С благословения Огмы мы обретем истину. Веруйте.

Подобно многим другим, тебе стали сниться сны: странные, едва уловимые во тьме очертания; зловещие звуки, которые при пробуждении почему-то наводят на мысли о море; осознание присутствия невидимых наблюдателей и некой инородности происходящего. Такие кошмары тревожат жителей по всему Северу, но в твоём сне всё-таки есть проблески света помимо тьмы.

Кошмар только начался, когда серо-зелёное пламя поглотило дурной сон. Когда зрение к тебе вернулось, перед глазами предстала огромная библиотека. По мере продвижения по великолепному коридору меж книжных стеллажей, проход словно вытягивается под твоими ногами сродни большой дороге. Ты просыпаешься, не дойдя до конца прохода — причём, было абсолютно неважно, насколько скорым был твой шаг. Но, даже открыв глаза, ты всё ещё слышишь звуки, эхом отдающиеся у тебя в ушах — звуки работы механизма и хода маятника водяных часов.

Значение всего этого, конечно, для тебя предельно ясно. Огма, бог знаний и мысли, поручает тебе отправиться в Невервинтер и восстановить здешний храм, Дом Знаний. В основе понимания лежит увиденная во сне древняя истина. Некогда фраза «поклониться часами Невервинтера» считалась самым торжественным обещанием — часы города, сделанные ремесленниками, были столь точны и идеальны, насколько вообще могут быть водяные часы.

Некогда в Невервинтер стекались лучшие художники и ремесленники со всего мира, город привлекал их блеском красоты и искусности. Ныне город лежит в руинах. Храм Огмы, разрушенный вместе с остальным городом, мог бы положить начало возрождению Невервинтера. Технологии ныне забытых гильдий, работы лучших мастеров края, секреты архитектуры и инженерии, а также песни, свитки и зачарованные предметы — всё это ещё можно найти в огромных архивах храма. Древние реликвии и знания, погребённые под руинами, могут быть вновь возвращены в библиотеку ради всеобщего блага. И Дом Знаний может стать Домом Надежд.

Твой путь лежит в Невервинтер: там ты сможешь принять участие в восстановлении города. Ясно, что без союзников и в одиночку тебе не справиться, но Огма поможет в обретении друзей, которые поддержат и помогут тебе заключить союзы, необходимые для возрождения Невервинтера. Благодаря проделанной тобой работе и наводке город станет светом во тьме, угрожающей поглотить Север.

Создание Последователя Огмы

Любой персонаж может быть заинтересован в знаниях и поклоняться Огме. Когда вы отыгрываете своего персонажа, не забывайте, что Огма ценит любое знание, и только он один решает, какую роль сыграет та или иная идея или изобретение в судьбе мира. Как герой, преданный Огме, вы стремитесь, чтобы любые знания были упорядочены, сохранены и доступны другим.

Требуемый класс: Нет. Последователем Огмы может стать любой, хотя черпающие свои силы от божеств герои наиболее подходят для этой темы. Если ваш персонаж — полевой священник, вы можете использовать домены Огмы, перечисленные ниже в этой главе. Хорошей альтернативой может стать волшебник или другой персонаж, у которого есть тяга к древним знаниям.

Требуемая раса: Нет. Огма рад видеть среди своих последователей всякого.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Поклонение Огме требует пытливого ума и неугасаемого интереса к обучению. От того, как эти черты нашли отражение в вашем персонаже, зависят области, куда устремлён его интерес.

Связанные навыки: Знание Улиц, История, Религия

Стартовое умение

Как Последователь Огмы, вы обладаете неисчерпаемым интересом к знаниям любого рода. Но если вы не знаете языка, на котором это знание передаётся, у вас не так много шансов понять найденное. К счастью, вы можете объединить собственный опыт с познаниями самого Огмы, чтобы на краткий промежуток времени научиться понимать любой язык, с которым довелось столкнуться не так давно.

Понимание языка		Приём Последователя Огмы	
Провидение Огмы влечёт за собой понимание — вам становится понятным язык на короткий промежуток времени.			
На сцену ♦ Духовный Малое действие		Персональный	
Эффект: Выберите язык, который вы слышали или письма которого видели за последние 24 часа. До конца сцены вы понимаете этот язык, и можете на нём читать.			

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Огма даёт знания, вдохновляет и радуется открытиями: большими и малыми. Присутствие божества в мыслях наделяет вас необычайной уверенностью в собственных изысканиях.

Внезапное прозрение	Приём Последователя Огмы
<i>За мгновение до провала ваш разум придумывает альтернативное решение задачи.</i>	
На сцену ♦ Духовный Не действие	Персональный
Триггер: Вы совершаете проверку навыка, и результат вас не устраивает.	
Эффект: Вы можете перебросить проверку навыка. Даже если результат ниже первого, вы используете его.	

Умение 10 уровня

Порой вы обнаруживаете необходимые зацепки потому, что просто знаете, где искать. Перебираете ли вы кипы бумаг в библиотеке, или разгребаете завалы пыльной гробницы, ничто не ускользнёт от вашего внимательного взгляда.

Преимущество: Вы получаете бонус +4 к проверкам Внимательности, сделанным для поиска.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Иногда знание должно быть взято у создания, не желающего им делиться — и какое знание может быть дороже того, которое способно спасти чью-то жизнь? Вы предпочитаете полагаться больше на собственные инстинкты, нежели на раздумья. Когда кто-то скорее убьёт вас, чем поделиться своими знаниями, вы сможете дать отпор.

Выученный ответ	Приём Последователя Огмы 2
<i>Ваши знания о возможных действиях других позволяют стремительно реагировать на возникшую опасность.</i>	
На день ♦ Духовный Свободное действие	Персональный
Триггер: Вы совершаете проверку инициативы.	
Эффект: Совершите проверку Проницательности. В качестве результата проверки инициативы вы можете использовать любой из двух результатов.	

Приём 6 уровня

Тот факт, что вы — Последователь Огмы, вовсе не означает, что весь свой досуг вы проводите, зарывшись носом в пыльные тома. Такие же искатели знаний, как вы, ещё и тренируются как воины.

Плохая идея	Приём Последователя Огмы 6
<i>Ловко увернувшись, вы наглядно показываете противнику, что вы не такая уж лёгкая мишень.</i>	
На сцену ♦ Духовный Немедленное прерывание	Рукопашный 1
Триггер: Смежное существо совершает бросок атаки по вам.	
Цель: Вызвавшее срабатывание существо.	
Эффект: Вы сдвигаете цель на 2 клетки в смежную с собой клетку. Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки и сброскам.	

Приём 10 уровня

Огма поощряет оригинальное мышление, в том числе и изобретательность на поле боя. Когда такое божественное озарение нисходит на вас, вы бросаетесь вперёд.

Тактическое вдохновение	Приём Последователя Огмы 10
<i>Получив вдохновение от бога, вы молниеносно обходите врага, в то же время направляя союзника в безопасную позицию.</i>	

На сцену ♦ Духовный Действие движения	Персональный
Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки в клетку, смежную с врагом. После этого ваш союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, может свободным действием совершить шаг на 3 клетки.	

Агент Арфистов

Ты борешься за свою свободу? Что ж, я борюсь за свободу каждого.

Менестрели, хранящие предания былых веков, воспевают Арфистов, тайную организацию, посвятившую себя главенству добра на всём Фаэруне. Когда Арфисты были на пике собственной славы, среди них были такие легендарные герои, как Шторм Среброрукая, чей голос был столь же прекрасен, сколь свирепа она была в бою, и Эрилин Лунный Клинок, полуэльфийка, обладавшая могущественной и древней эльфийской магией. После Магической Чумы Арфисты бесследно исчезли, но шестьдесят лет назад организация была возрождена, и теперь её штаб находится в городе Эверлунд, в полутысяче километров на северо-восток от Невервинтера. Цель, которую они ставят перед собой — остановить наступление стремительно растущей империи Нетерил.

Твоё детство было наполнено историями о подвигах Арфистов, и ты давно уже хочешь принять участие в борьбе с нашествием тьмы. Тебе всегда была присуща склонность к хитростям и интригам, и вместе с тем сильное чувство того, что правильно, а что — нет. Повзрослев, ты решаешь найти этим навыкам достойное применение. По прибытию в Эверлунд, где можно вступить в ряды организации, тебе дали задание, которое придётся выполнить, чтобы заслужить свою булавку Арфиста.

Тебя направили в Невервинтер, поручив связаться с местным агентом Арфистов по имени Кимрил и предложить свои услуги Сынам Алагондара. Кимрил, будучи одной из немногих агентов в городе, вместе с этим является предводительницей Сынов Алагондара. Это подпольное движение противостоит захватническим планам Дагульта Неверэмбера, Публичного Лорда Глубоководья, который на время восстановления города объявил себя «Защитником» Невервинтера. Арфисты полагают, что намерения Неверэмбера вовсе не так благородны, и что он лишь хочет за счёт народа расширить свою торговую империю. Они уверены — со своими суровыми методами и сомнительными союзниками Неверэмбер стремится узурпировать трон Невервинтера и построить преступную империю на побережье Меча.

По прибытии в город тебе пришлось убедиться на собственном опыте, что вероломство Неверэмбера куда глубже, чем казалось даже Арфистам. Тебя включили в группу мятежников под предводительством Кимрил, отправляющихся на ночную разведку. Весь твой мир перевернулся в один миг, когда группа угодила в засаду наёмников Неверэмбера. Нырнув в укрытие, тебе удалось избежать нападения и стать свидетелем того, как Кимрил набросилась на собственных товарищей! Очевидно, она была в сговоре с солдатами. Один из офицеров Кимрил смертельно ранил её за миг до того, как сам был сражён наёмниками.

Когда наёмники ушли, они оставили тела своих жертв (включая и тело Кимрил) на улице как предупреждение остальным мятежникам. Прежде чем покинуть это место, тебе пришла в голову мысль снять булавку Кимрил с её одежды, чтобы она не попала в чужие руки.

Действительно ли Кимрил была предательницей в Невервинтере, или же она была двойным агентом? Это тебе неизвестно. Что тебе действительно известно, так это то, что когда Сыны Алагондара и Арфисты узнают о происшедшем, и те, и другие сочтут, что кто-то из попавшей в засаду группы работал на другую сторону.

Будучи новичком, ты больше других попадаешь под подозрение обеих сторон. После гибели Кимрил силы повстанцев в городе раскололись на неорганизованные и беспомощные отряды. Необходимо выяснить, кому из членов Арфистов в Невервинтере ты можешь доверять. Тем не менее, если тебе придётся все же работать в одиночку, ты сделаешь это. Твоя главная цель — выяснить правду о Кимрил, и в то же время найти способ помешать исполнению истинных планов Неверэмбера.

Как агент-отступник, ты работаешь без официальной поддержки со стороны Арфистов и можешь использовать любые методы и самостоятельно решать, кому верить. Каждый твой день — это захватывающая и опасная игра масок, и каждый раз ты гадаешь, кто говорит правду, кто предлагает только ложь в надежде получить выгоду, а кто — твой истинный враг. Ты следуешь собственным убеждениям — ты ищешь добро в любой ситуации, без компромиссов и не страшась принять бой с теми, кто решает выступить против тебя.

Создание агента Арфистов

Неотъемлемый атрибут любого Арфиста — строгое чувство того, что правильно, а что нет. Лучшие из Арфистов ещё обладают острым умом и чутьём, необходимым для разоблачения интриг, которым они уделяют большую часть своей жизни.

Требуемый класс: Нет. Несмотря на то, что многие агенты Арфистов используют навыки скрытного боя плута, следопыта или мстителя, организация принимает членов из широкого ряда классов и вариантов предысторий. Многие из Арфистов — мультиклассовые персонажи со способностями барда, плута, следопыта или волшебника.

Требуемая раса: Нет. К Арфистам могут присоединиться персонажи любой расы.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В том или ином смысле, вы гораздо лучше разбираетесь во лжи, нежели в правде, как разговаривая, так и слушая других людей. Вас непросто обмануть, и ваше лицо практически ничего не скажет тому, кто попытается прочесть в нём ваши намерения.

Связанные навыки: Обман, Проницательность

Стартовое умение

Вы владеете *булавкой Арфиста*. Эта булавка со слегка потускневшей брошью кажется всего лишь дешёвой безделушкой. Однако эта вещь обладает огромной силой и ещё большим значением. Булавка не только даёт вам защиту, но и, пока надета, позволяет читать тайные молитвы, прося одну из богинь-покровительниц Арфистов укрыть вас от вреда или наказать противников. Тимора дарует везение, позволяя избежать неудачи, Майлики даёт силу, помогая выдержать боль, а Ллиира делится своей игривой грацией, улучшая точность ваших ударов. Такие булавки также служат ключами к запечатанным магией тайникам и убежищам Арфистов и позволяют агентам Арфистов узнавать друг друга.

Выгода: Вы получаете *булавку Арфиста*.

<i>Эта булавка с изображением полумесяца и арфы несёт на себе благословение трёх богинь.</i>	
Чудесный предмет	680 зм
Требование: Тема «агент Арфистов».	
Свойство	
Получая булавку, вы можете выбрать одно из благословений: <i>грацию Ллииры</i> , <i>выносливость Майлики</i> или <i>удачу Тиморы</i> . Применяя благословение Арфиста, вы используете выбранное благословение. Вы можете выбрать ещё одно благословение на 5 уровне и третье благословение — на 10 уровне.	
Благословение Арфиста ♦ Приём на сцену	
<i>Эффект:</i> Вы используете одно из имеющихся благословений.	
♦ Грация Ллииры	
<i>Триггер:</i> Вы промахиваетесь атакой. <i>Эффект (не действие):</i> Бросьте 1к6 и добавьте результат к броску вызвавшей срабатывание атаки.	
♦ Выносливость Майлики	
<i>Триггер:</i> Вы получаете урон. <i>Эффект (немедленное прерывание):</i> Урон уменьшается на 5 + половина вашего уровня.	
♦ Удача Тиморы	
<i>Триггер:</i> Вы проваливаете спасбросок. <i>Эффект (не действие):</i> Перебросьте спасбросок с бонусом таланта +2.	

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Боги Арфистов благословляют ваши усилия, позволяя вам направлять их силу через булавку Арфиста, даруя помощь, когда вы нуждаетесь в ней больше всего.

Целительный дар Арфиста		Приём агента Арфистов 2
Ваша булавка Арфиста испускает серебряное сияние, защищая вас от жестокого удара и укрепляя ваше здоровье.		
На день ♦ Духовный	Персональный	
Немедленное прерывание		
Триггер: По вам попадает атака.		
Эффект: Вы получаете только половину урона от атаки. После проведения атаки вы можете совершить спасбросок.		

Приём 6 уровня

Никто и никогда не сможет наверняка сказать, на чьей вы стороне. Несколько быстрых слов в разгаре боя, и вы заставляете противника считать вас союзником. И даже после этого ваш враг все ещё не будет уверен, кому вы служите.

Неожиданный союзник		Приём агента Арфистов 6
Вы заставляете оппонента поверить, что вы — его союзник.		
На день ♦ Магический, Очарование	Ближняя вспышка 5	
Малое действие		
Цель: Один враг во вспышке		
Эффект: Цель не может совершать провоцированные атаки по вам, а также предоставляет вам боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое). Эффект заканчивается, если вы атакуете цель.		

Приём 10 уровня

Постоянно сражаясь с превосходящими силами противников, вы стали невероятно находчивы. Вы можете использовать своё окружение себе на пользу — и в ущерб врагу.

Находчивый негодяй		Приём агента Арфистов 10
Используя своё оружие вы не позволяете врагам причинить вам вред.		
На день ♦ Воинский, Стойка		
Малое действие	Персональный	
Эффект: Вы принимаете стойку находчивого негодяя. Находясь в этой стойке, вы получаете бонус таланта +4 ко всем защита, когда обладаете любым укрытием или покровом, а при перемещении игнорируете труднопроходимую местность.		

Дезертир Мёртвых Крыс

Я? Предал банду? – переспросил я. Сверкнула сталь, и мне едва удалось увернуться.

Порт Лускан растянулся вдоль северной границы побережья Меча. Это вертеп убийц и разбойников, привлекающий преступников как яркое пламя — мотыльков. Лусканом правит синдикат из нескольких банд, военачальников и самозванных правителей, немногие из которых способны протянуть больше пары месяцев.

Мёртвые Крысы — одно из исключений.

Эта воровская гильдия запугиванием заслужила страх и уважение населения. Её члены известны своей скрытностью, беспощадностью и вероломством. Ходят слухи, причём правдивые, что самые неумолимые члены банды — это, на самом деле, крысоловы. Как и создания, у которых они черпают свою силу, Мёртвые Крысы могут проникнуть в любой защищённый дом вне зависимости от того, как тот охраняется. Посвящение в банду представляет собой кровавый ритуал с участием одного из крысоловов — ритуал наделяет членов гильдии коварством и раздражительным нравом, что гораздо сильнее заметно в полнолуние.

Каждый член гильдии исключительно предан вожаку — барду-полурослику по имени Тойтэре, который вроде как обладает способностью предвидеть будущее. Правда это или нет, но никому не удалось свергнуть «Короля Тоя». Он зачастую избавлялся от потенциальных предателей ещё до того, как они начинали действовать, и наказывал тех, кто пытался уйти из банды. Однако твой разрыв с Мёртвыми Крысами оказался более сложным делом.

Нельзя сказать, что твоё последнее дело было неудачным. Не совсем так. Добыча оказалась меньше, чем ожидалось, но как принято у Крыс, четверть её пошла Королю Тою, после чего тебе можно было насладиться отдыхом. На следующую ночь, тебя прямо в убежище схватили крысоловы-мародёры и отвели к Королю Тою. Полурослик обвинил тебя в подготовке мятежа и сказал, что он вынужден очистить банду от ненадёжных. Его телохранители обнажили клинки.

Много крови было пролито той ночью, но тебе, да будет благословенна Тимора, еле удалось спастись. Бежать из Лускана пришлось практически без медяка в кармане — хорошо хоть удалось прихватить «инструменты», необходимые в твоём ремесле. Твоим местом назначения стало ближайшее поселение, где можно было устроить себе убежище, — относительно цивилизованный город Невервинтер, находящийся в нескольких днях пути на юге.

Измучившись в дороге и не зная, кому можно доверять, ты решаешь, что, наконец, нашлось место, где можно отдохнуть и заняться своим ремеслом. Любой хороший вор сможет найти способ сделать деньги в городе, где царит беззаконие. Возможно, тебе повезло, и твой побег из Лускана остался незамеченным. У тебя не будет сомнительной защиты гильдии, но зато ты сможешь оставлять себе всю добычу. Здесь ты сможешь обрести власть и богатство и, возможно, в конце концов, вернёшься в Лускан, чтобы отомстить своим обидчикам.

Таков, во всяком случае, изначально был твой план.

Создание Дезертира Мёртвых Крыс

Дезертир Мёртвых Крыс больше всего подходит уроженцам Лускана, выгребной яме и средоточию порока на Севере. С точки зрения отыгрыша ваш персонаж недоверчив и осторожен, в случае необходимости легко переходит на другую сторону. Вы понимаете важность совместной работы и верных друзей, но без уважительной причины вам мало кто доверяет.

Требуемый класс: Нет. Большинство членов Мёртвых Крыс — плуты, но воровская гильдия также эффективно пускает в ход сильных вышибал и бандитов, магический опыт волшебников и чародеев, целительные силы жрецов и других лекарей.

Требуемая раса: Человек, полуэльф или полурослик. Эти три расы составляют основное население Лускана, другим расам в городе не очень рады. Мёртвые Крысы редко принимают в свои ряды представителей других рас.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Мёртвые Крысы известны в Лускане коварством, умением вскрывать замки и мастерством в демонстрации силы с целью достижения желаемого. За время нахождения в гильдии вы хорошо развили один из этих атрибутов.

Связанные навыки: Воровство, Запугивание, Скрытность.

Стартовое умение

Вы с детства поняли, как важно уметь оставаться незаметным. Приняв в банду Мёртвых Крыс, вас научили растворяться в толпе. В конце концов, в Лускане крысы есть везде.

Тело крысы	Приём Дезертира Мёртвых Крыс
<i>Вы чувствуете запах опасности. Быстро, со скоростью мысли, вы принимаете форму, более подходящую для бегства или исследований.</i>	
Неограниченный (Особенность) ♦ Первородный, Превращение	
Малое действие	Персональный
Эффект: Вы можете перевоплотиться в крысу Крохотного размера и обратно. Когда вы возвращаетесь в своё тело, можете совершить шаг на 1 клетку. Находясь в крысином теле, вы не можете атаковать. У вас сохраняются обычные игровые характеристики, вы получаете скорость лазания, равную половине обычной скорости, а также получаете бонус +4 к Скрытности. Ваше снаряжение становится частью крысиного тела, но предметы, которые вы держали в руках, упадут на землю. Вы продолжаете получать выгоды от снаряжения, кроме щитов и талантов волшебных вещей. Поскольку снаряжение — часть вашего тела, его нельзя снять, а содержимое рюкзака недоступно.	
Особенность: Вы можете использовать данный талант только один раз за раунд.	

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

На пришедших в запустение улицах Лускана вы поняли ценность вранья и коварства. Теперь вы преуспели в этом и на словах, и на деле.

Выгода: Вы получаете бонус таланта +2 к проверкам Обмана и Скрытности.

Умение 10 уровня

Луна зовёт вас как никогда ранее. Кожа чешется каждый день, как будто собирается слезть. Облегчение приходит только тогда, когда вы перевоплощаетесь в странное создание — человекоподобную крысу.

Выгода: Вы получаете талант *укус гибрида*.

Укус гибрида		Приём Дезертира Мёртвых Крыс
<i>Первобытная дикость соединяет вашу обычную форму с крысиной сущностью внутри вас.</i>		
Неограниченный (Особенность) ♦ Первородный, Превращение		
Малое действие		Персональный
Эффект: Вы можете перевоплотиться в гибрида крысы с гуманоидом и обратно. Находясь в теле гибрида, вы сохраняете обычные игровые характеристики и размеры. У вас остаётся ваше снаряжение, и вы можете продолжать им пользоваться в обычном порядке. Кроме того, вы можете использовать вторичный неограниченный талант.		
Вторичный талант (Первородный)		
Стандартное действие		Рукопашный 1
Цель: Одно существо		
Атака: Сила или Ловкость против КД. Вы получаете бонус +4 к броску атаки. <i>Уровень 21:</i> Бонус увеличивается до +6.		
Попадание: Урон 1к8 + модификатор Силы или Ловкости и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). <i>Уровень 21:</i> Урон равен 2к8 + модификатор Силы или Ловкости.		
Особенность: Вы можете использовать данный талант только один раз за раунд.		

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Когда вы атакуете, ваша звериная природа выходит на первый план, пугая ваших врагов. Их замешательство даёт вам преимущество.

Свирепое шипение		Приём Дезертира Мёртвых Крыс 2
<i>Вы обращаетесь к зверю внутри себя и с шипением наносите жестокий удар, устрашая окружающих вас трусливых глупцов.</i>		
На сцену ♦ Первородный, Страх		
Не действие		Ближняя вспышка 5
Триггер: Вы совершаете критическое попадание.		
Цель: Все враги во вспышке		
Эффект: Все цели получают до конца вашего следующего хода штраф –4 к броскам атаки по вам.		

Приём 6 уровня

Вы разбудили зверя внутри себя, увеличив и так впечатляющую хитрость.

Скрытность Мёртвой Крысы		Приём Дезертира Мёртвых Крыс 6
<i>Крыса внутри вас поможет проскочить незамеченным.</i>		
На день ♦ Первородный		
Малое действие		Персональный
Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к проверкам Воровства и Скрытности. Если вам не нравится результат проверки Воровства или		

Скрытности, вы можете свободным действием прекратить действие этого эффекта и перебросить проверку с бонусом +5.

Приём 10 уровня

Вы унаследовали некоторые пророческие видения Короля Тоя. Вы точно знаете, куда надо двигаться, чтобы скрыться для подготовки к грядущему столкновению.

Интуитивный скачок		Приём Дезертира Мёртвых Крыс 10
<i>Краткая пророческая вспышка предупреждает вас об опасности. Прежде чем кто-либо успевает среагировать, вы вскакиваете, словно крыса.</i>		
На день ♦ Первородный		
Свободное действие		Персональный
Триггер: Вы совершаете проверку инициативы.		
Эффект: Вы получаете бонус таланта +4 к проверке инициативы, и можете встать на ноги или переместиться на расстояние, равное своей скорости.		

Страж Илиэнбруэна

Ты не сможешь скрыться от прошлого. Я тебе не позволю.

Любой, кто хоть немного знает историю, слышал об Илиэнбруэне — великом королевстве мира смертных, ставшим домом и убежищем для эльфов после распада империи Иллефарн. Как и породившая его империя, со временем Илиэнбруэн пал. Многие из его жителей ушли в Эвермит, остальные вернулись в Страну Фей. При помощи сильной магии эльфы прошлого переместили большую часть Шарандара, столицы Илиэнбруэна, в Страну Фей. Они планировали воссоздать Илиэнбруэн на исторической родине эльфийского народа, но события редко идут так, как запланировано.

Хотя Илиэнбруэн воскрес, границы Страны Фей не были необитаемыми. Силы, некогда вынудившие древних эльфов покинуть Фейри, по-прежнему властвовали во многих местах. Враги вернувшихся — в частности, Зимний Двор и Сумеречные Феи — выступили против них. Тренцы, дриады, кентавры, фирболги, сатиры и другие, кто когда-то был их союзниками, видели в эладринах Илиэнбруэна только захватчиков.

На протяжении поколений битв, которые впоследствии стали преданиями, Илиэнбруэн существовал как королевство с границами, расположенными в нескольких днях пути от развалин Шарандара. Эта земля всегда была твоим домом, и твой народ поколениями жил здесь в относительном мире.

С началом Магической Чумы всё изменилось. Мир и Фейри несколько раз соприкасались. Некоторые эладрины росли с желанием узнать, что стало с их родным домом. Это было легче сказать, чем сделать, поскольку ведьмы со своими тёмными слугами, захватившие Шарандар, как минимум, затрудняли путешествие. Несмотря на то, что изначально у тебя не было серьёзного интереса к старому Илиэнбруэну, кроме лёгкого исторического любопытства, тебе не потребовалось много раздумывать, чтобы присоединиться к силам, желавшим очистить край от злых фей.

Некоторые твои друзья погибли или пострадали прежде, чем земли были возвращены твоему народу, а на руинах был создан форпост. Оттуда ты и твои товарищи рискнули вернуться в мир смертных, куда на протяжении веков не ступала нога эладрина Илиэнбруэна.

Вы были в ужасе от увиденного. Вы ожидали, что древние деревья-города королевства обветшают, но они оказались ещё и разграблены. Их строения были разорены и осквернены, а ценные статуи, произведения искусства и священные реликвии — украдены.

Среди фей Нового Шарандара произошёл ожесточённый спор. Одни, разъярённые произошедшим, требовали, чтобы эладрины вернулись в мир смертных и отомстили любому, кто окажется рядом с развалинами Илиэнбруэна или даже во всём Иллефарне. Другие, более спокойные, заявляли, что эладрины должны вернуть себе главные руины Илиэнбруэна, восстановить их во славу прошедших веков и отомстить только тем, кто непосредственно несёт ответственность за унижение. Но для этого эладринам надо узнать, кто разграбил их древний дом.

Ты горишь желанием выяснить, кто разорил потрёпанные временем руины. Обнаружив тех, кто похитил ваши сокровища и, соответственно, заслуживает мести, ты полагаешь, что восстановишь справедливость. Тобой движет не только гнев и месть, но и

срочность. Ибо ты знаешь, что если потерпишь неудачу, горячие головы возьмут верх и твой народ прольёт кровь как виновных, так и невиновных.

Многие эладрины сделали мир природы собственным домом, поскольку ищут ответы на свои вопросы, и ты относишься к их числу. Некоторые отправились на поиски союзников, надеясь, что легендарный Эвермит или какое-то другое древнее эльфийское государство всё ещё существуют. Другие обратили свой взор на окрестности Невервинтерского леса, будучи уверенными, что виновные в осквернении вашей родины не ушли далеко.

Похоже, ты действуешь правильно. Даже опоздав на встречу со своими товарищами в самом начале изучения развалин Невервинтера, и найдя их убитыми мощной магией. Кем бы ни были злоумышленники, их больше. Ты понимаешь, что для борьбы с ними тебе нужны союзники, но если о произошедшей бойне узнают твои сородичи в Стране Фей, то начнётся война. Или, что ещё хуже, Илиэнбруэн может решить порвать с прошлым раз и навсегда.

Создание Стража Илиэнбруэна

Страж Илиэнбруэна узконаправлен, но при этом предоставляет широкий спектр возможностей. Хотя раса вашего героя уже определена, выбор класса позволит подстроить эту тему под вашего персонажа.

Требуемый класс: Нет. Извлечь выгоду из особенностей данной темы сможет любой класс, но персонажи, получающие выгоду от подвижности — следопыты, плуты и колдуны — будучи Стражами Илиэнбруэна, получают двойную выгоду. Кроме того, персонажи, стремящиеся избежать урона или окружения, лучше смогут воспользоваться преимуществами данной темы, чем защитники в тяжёлых доспехах. Также неплохим выбором для этой темы будет класс певца меча.

Требуемая раса: Эладрин. Хотя для данной темы подходят и другие расы фей, такие как эльфы и гномы, её умения направлены на улучшение расовых характеристик эладринов. Этой теме хорошо подходят дополнительные правила из расовой предыстории солнечных и лунных эльфов.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Уроженцы Страны Фей могут понимать тонкости магии так же хорошо, как и мир природы или наоборот, поскольку в Стране Фей магия и природа — это, зачастую, одно и то же.

Связанные навыки: Магия, Природа.

Стартовое умение

Путешествие в мир смертных посредством скрытых путей дало вам более глубокое, в сравнении с вашей роднёй, понимание планарной магии. Ваша врожденная способность ускользать из пространственных уз теперь служит и вашим союзникам.

Выгода: Используя *шаг фей*, вы можете взять с собой смежного союзника. Он телепортируется в клетку, смежную с вашей точкой прибытия.

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Гуляя по земле своих предков, вы впитали частичку их знаний. Вы лучше узнали дикую природу и научились распознавать следы прошлого.

Выгода: Вы получаете бонус таланта +2 к проверкам Истории и Природы.

Умение 10 уровня

Сквозь вас, великого героя эладринов, течёт магическая сила, восстанавливающая вашу способность быстро перемещаться между мирами.

Выгода: Вы можете использовать *шаг фей* малым действием.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Сражаясь с различными врагами, вы научились неожиданно отступать и перемещаться.

Мгновенное исчезновение		Приём Стража Илиэнбруэна 2	
Чтобы избежать опасности, вы отступаете через свёрнутое пространство.			
На сцену ♦ Магический, Телепортация Немедленный ответ		Персональный	
Триггер: Враг оканчивает ход смежным с вами.			
Эффект: Вы телепортируетесь на 2 клетки.			

Приём 6 уровня

Вы приспособили и развили свои способности к тактической телепортации. Как и некоторые другие представители вашего народа, избегая опасности, вы можете инстинктивно использовать *шаг фей*.

Неуловимый шаг		Приём Стража Илиэнбруэна 6
Вы чувствуете, что мир проносится мимо вас, принимая на себя вражескую атаку.		
На день ♦ Магический Немедленное прерывание	Персональный	
Триггер: Враг попадает или промахивается по вам атакой, и у вас ещё не использован <i>шаг фей</i> .		
Эффект: Вы используете <i>шаг фей</i> .		

Приём 10 уровня

Из-за вашей целеустремлённости, попытки врагов навредить или помешать вам лишь усиливают вашу решимость.

Воля Страны Фей		Приём Стража Илиэнбруэна 10	
Ваша сила воли разбивает любые попытки помешать или отговорить вас.			
На день ♦ Магический		Персональный	
Свободное действие			
Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к Воле и бонус таланта +2 к спасброскам. Каждый раз до конца сцены, когда вы совершаете успешный спасбросок, вы получаете временные хиты, равные 5 + ваш			

модификатор Мудрости.

Утгардский Варвар

То, что вы считаете цивилизованным, я понимаю как слабость. Мир жесток. И управлять им можно только с жестокостью.

Ты — утгардский варвар, выходец из одного дикого людского племени, взявшего имя Утгара и поклонявшегося ему после того, как он пал, защищая свой народ от Бледных Великанов в стародавние времена. Бог Темпус забрал Утгара в свои чертоги, и теперь тот сражается на стороне Лорда Битвы в иных королевствах далеко за пределами мира смертных. Ты — часть племени Громого Зверя и даже отдавая дань уважения Утгару и духам предков, хранишь священную тайну тех огромных рептилий, что прячутся в тенистом сердце Высокого леса.

Недавно твоё племя оставило собственный дом в Высоком лесу и отправилось далеко на запад в Невервинтерский лес. По утгардской традиции осень — это время Рунной Встречи, священный период, когда каждое племя отправляется к могильным курганам предков, чтобы поклониться древним духам. Священное место твоего племени — это курган Моргура. Там Утгар пролил кровь в сражении с Гуртом, повелителем Бледных Великанов, сломал хребет его армии и спас Север от порабощения. В этом же кургане захоронены останки смертного брата Утгара — героя Моргура.

Во время Рунной Встречи молодёжь, желающая стать полноценными членами рода, должна принять участие в ритуальной охоте на заклятых врагов племени, которыми для варваров Громого Зверя являются волки. Эта охота была для тебя важнейшей охотой за год — тебе не терпелось дожидаться начала церемонии и торжеств на самом святом могильном кургане предков. Однако церемонии не суждено было состояться.

Твоё племя нашло курган Моргура осквернённым. Скелет громого зверя, покоившийся на вершине с незапамятных времён, был украден, курган вскрыт, словно брюхо животного. Священные кости брата Утгара и сокровища, захороненные вместе с ним, также были похищены.

Масштаб случившейся трагедии и оскорбление, нанесённое твоему племени, а в действительности всем утгардам, на некоторое время лишило твой народ разума. Когда страсти чуть поутихли, ваш вождь Грандтур объявил, что племя вернётся в Высокий лес. Те, кто осквернил курган ваших предков, хорошо замели следы, и на их поиски потребуется время. Если же племени остаться здесь, вблизи зияющей раны, то оно ослабнет — без кургана предков им не удастся блюсти традиции, которые давали им силу.

Грандтур объявил, что племя пойдёт к Кремниевой скале, могильному кургану племени Лося, чтобы встретиться там с другими утгардами. Затем вождь обратился к тебе. Хотя торжественная церемония и не состоялась, тебе удалось зарекомендовать себя как охотника и бойца, готового на равных соперничать в мастерстве и стойкости с ветеранами племени. В качестве замены ритуалу охоты, в котором было запланировано твоё участие, вождь поручил тебе найти осквернителей. Тебе необходимо дождаться возвращения племени Серого Волка, утгардов, обычно обитающих в окрестностях Невервинтерского леса, но сейчас ушедших на север к своему могильному кургану — Вороньему утёсу. Тебе предстоит узнать у них, что им ведомо о позоре, нанесённом твоему народу, и попросить помощи в возвращении кургану Моргура его священного предназначения. Грандтур также намекнул, что если ты выяснишь, что Серые Волки причастны к осквернению, то жертвой твоей ритуальной охоты будет волк другого рода.

Создание Утгардского Варвара

Наилучшим образом использовать данную тему смогут персонажи, имеющие тесную связь с дикой природой. В этом случае ваш класс будет иметь меньшее значение, чем ваш интерес к отыгрышу члена утгардского племени, на протяжении тысячелетий хранящего свои традиции.

Требуемый класс: Нет. Утгарды, однако, традиционно принимают только духовную и первородную форму магии. Персонажи, обладающие другими магическими силами, обычно вынуждены скрывать их от своих соплеменников (и, в первую очередь, должны придумать вескую причину обладания такой магией). Утгарды также ограничены в вере, как правило, поклоняясь только Утгару (экзарху Темпуса), духам предков и духам различных животных. Другое вероисповедание рассматривается как нарушение традиций племени. Поэтому, если вы поклоняетесь другой силе, у вас должны быть веские причины для этого, и вы должны хранить это в тайне.

Требуемая раса: Человек. Хотя утгарды почти исключительно люди, в племени Громогого Зверя есть несколько полуэльфов и полуорков. Кроме того, иногда в племя принимают представителей других рас.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Среди утгардов сильны традиции уважения и почитания сил мира природы. Вы воплотили в себе одну из этих традиций, став либо хорошо физически развитым, либо хорошо познав окружающий мир.

Связанные навыки: Атлетика, Природа.

Стартовое умение

В глуши Высокого леса вы ходили по следам громовых зверей. Сейчас вы следуете им в душе, прося этих могущественных созданий наделить вашу поступь их силой.

Громовой топот	Умение Утгардского Варвара
<i>Вы топаете подобно громовому зверю, заставляя врагов останавливаться в нерешительности.</i>	
На сцену ♦ Аура, Первородный Малое действие	Персональный
Эффект: Вы активируете ауру 2, длящуюся до конца вашего следующего хода. Враги, находящиеся в ауре, не могут совершать спровоцированные атаки.	

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Жизнь в дикой природе требует обострённых инстинктов, которые полезны на охоте, и умения читать следы.

Выгода: Вы получаете бонус +4 к проверкам Внимательности при поиске ловушек и бонус +4 к проверкам Проницательности применительно к зверям и другим утгардам.

Умение 10 уровня

Ваша репутация свирепого героя утгарда отражается на вашем внешнем виде, что заметно даже постороннему.

Выгода: Вы получаете бонус таланта +3 к проверкам Запугивания.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Утгардские варвары поклоняются предкам, веря, что их духи остаются рядом с живыми, чтобы предлагать помощь и совет. Благодаря тесной связи с прародителями, вы можете слышать их слова.

Духовное руководство		Приём Утгардского Варвара 2
<i>Вы ощущаете вокруг себя духов предков. И в их едва различимом шёпоте слышны подсказки.</i>		
На день ♦ Первородный Свободное действие	Персональный	
Триггер: Вы совершаете проверку Истории, Природы или Религии и не удовлетворены результатом.		
Эффект: Вы перебрасываете проверку с бонусом таланта +5. Используйте второй результат, даже если он хуже.		

Приём 6 уровня

Воины вашего племени всегда могут обратиться к духу тотемного животного — могучего громового зверя. С его мощью, используя физическую силу, вы можете совершать невероятные вещи.

Сила зверя		Приём Утгардского Варвара 6
Ваше сердце бешено колотится в груди, а тело наполняется мощью.		
На день ♦ Первородный Малое действие		Персональный
Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +4 к проверкам Атлетики и Силы.		

Приём 10 уровня

С рёвом громового зверя вы призываете духов своих предков. Эти безмолвные образы умерших делают всё возможное, чтобы удержать вас и ваших друзей вдали от смерти, открывая её врата вашим врагам.

Духовный рой		Приём Утгардского Варвара 10
<i>Мерцающие фантомы призрачных воинов заполняют всё вокруг, мешая вашим врагам и помогая союзникам.</i>		
На день ♦ Зона, Первородный	Ближняя вспышка 2	
Малое действие		
Эффект: Вспышка создаёт зону, существующую до конца сцены. Враги в зоне не могут восстанавливать или получать временные хиты. Всякий раз, когда вы или ваш союзник заканчиваете ход в зоне, этот персонаж получает 5 временных хитов.		

Изгнанный стаей

Настоящий хищник убивает только при необходимости. Я не из тех, кто предаёт свои обычаи.

Всю свою жизнь ты был единым целым со стаей. Среди членов племени Серого Волка родство со зверем проявляется по-разному, но ты всегда так или иначе его демонстрируешь, чувствуя связывающие вас с ним узы, которые мало кто может понять. Ты воин в кругу своей родни и хищник среди лесных зверей. Ты путешествуешь, живёшь и охотишься в одиночку.

Вернее, так было раньше.

Бесчисленные поколения твоего народа почитали пять основных духовных принципов, на которых базируется культура Серых Волков: традиции, первородные духи, Утгар — твой бог, духи предков и естественный порядок. Ты даже не задумываешься, что произойдёт, если племя нарушит одну из этих заповедей, поскольку это просто немыслимо. Но, в конце концов, немыслимое свершилось.

Оглядываясь назад, ты понимаешь, что первые намёки на это появились задолго до того, как всё произошло. Сейчас Серые Волки стали более злыми, более кровожадными. Серые Волки Утгарда всегда были жестоким племенем — в конце концов, они несут в себе ярость оборотня. Однако если раньше они убивали только ради пропитания или защиты своей территории, то теперь для твоего народа набеги стали сродни охоте.

Охотники Серых Волков стали убивать ради материальной выгоды и даже, время от времени, просто ради забавы. Затем, когда влияние тьмы стало сильнее, пришли посланцы тени, утверждавшие, что представляют возрождающийся древний Нетерил. Сладкими речами, ссылками на древние и давно забытые союзы им удалось заключить с вашими вождями коварное соглашение.

История твоего племени передавалась из поколения в поколение во время бесед у костра, и рассказы нетерезов ей соответствовали. Удгарт родом из старого Нетерила. Ликантропия, сделавшая племя Серого Волка таким сильным, появилась среди потомков Нетерила, когда беженцы из павшего Гонтлгрима принесли проклятие в племя.

Тем не менее, самих по себе этих фактов было бы недостаточно для заключения союза, если бы вожди племени не жаждали славы, о которой говорили посланцы тени. Они сказали, что вспомнив старые узы крови, можно восстановить славу Утгарда. Её принесёт покорение земель, и когда нетерезы будут контролировать Север, племя Серого Волка будет повелевать всем остальным.

Теперь твои родственники бьются, убивают и умирают за чужие интересы. Однако, хотя это и противоречит всему, чему тебя до этого учили, ты относишься к числу тех немногих, кто отказался принять тьму нового пути. Собственные инстинкты подсказали тебе верный путь даже после того, как главы Серых Волков изгнали тебя, обвинив в трусости и слабости. Выпрямленная спина и высоко поднятая голова — вот и весь твой ответ на изгнание.

В самом деле, исходя из услышанного, можно сделать вывод, что твой инстинкт тебя не подвёл. Останься ты, и наказание могло быть суровее простого изгнания. Сочувствующие тебе шепнули, что вожди готовы убивать своих соплеменников, причём не в честном поединке, а хладнокровно, исподтишка.

Теперь у тебя новая цель. Тебе предстоит изгнать тени Нетерила с Севера, найти способ избавить своё племя от отвратительного влияния этой страны. Только направив племя на путь истинный, ты сможешь вернуть себе место в нём.

Ты по-прежнему часть стаи. Ты понимаешь, что в одиночку не сможешь достичь своей цели. Тебе необходимо найти новых союзников — временную стаю, взамен утраченной.

Создание Изгнанного стаей

Большинство Изгнанных стай обладают первородной мощью, но за время вашей ссылки вы можете узнать новые традиции. Пока вы уважаете традиции, вы можете быть почти кем угодно.

Требуемый класс: Нет. Утгарды избегают и боятся любой магии, кроме божественной силы и первородных традиций своего народа. Однако, после вашего разрыва с ними, вы можете выбрать любой путь.

Требуемая раса: Человек или шифтер (см. *Книгу игрока* 2). Некоторые члены племени Серого Волка могут иметь в своей родословной полуэльфов и полуорков.

Предыстория

Будучи воспитанным в дикой природе и, соответственно, обладая всеми волчьими инстинктами, вы отличаетесь первоклассной наблюдательностью.

Связанные навыки: Внимательность, Природа

Стартовое умение

Как и все члены племени Серого Волка, вы есть и всегда были оборотнем.

Волчье тело		Приём Изгнанного стаей	
<i>Ваше тело меняется, кости изгибаются, вы поднимаешь голову и издаёте ужасающий вой.</i>			
Неограниченный (особенность) ♦ Первородный, Превращение			
Малое действие		Персональный	
Эффект: Вы можете принять облик гуманоида или волка. Когда вы превращаетесь из волка в гуманоида, можете совершить шаг на 1 клетку. Пока вы в волчьей форме, у вас сохраняются обычные игровые характеристики, но вы получаете бонус +1 к скорости. Ваше снаряжение становится частью волчьей формы. Вы продолжаете получать выгоды от одетого снаряжения, кроме щитов и талантов из предметов. Пока снаряжение остаётся частью вашей волчьей формы, его нельзя снять, и всё содержимое рюкзака, который тоже является частью вашей волчьей формы, остаётся недоступным. В волчьей форме вы получаете навыки владения укусом. Считайте его рукопашным оружием с бонусом владения +3, уроном 1к8 и бонусом улучшения основного оружия.			
Особенность: Вы можете использовать этот талант только один раз за раунд.			

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Вы выросли, охотясь и сражаясь группой, и овладели тактикой стаи. Вы постоянно перемещаетесь, чтобы сохранить преимущество над врагами для себя и своих спутников.

Выгода: Смежные с вами враги предоставляют боевое превосходство вам и вашим союзникам, смежным с ними.

Умение 10 уровня

Дикий дух отточил вашу физическую форму, наделив бесподобной силой и устрашающей внешностью.

Выгода: Вы получаете бонус таланта +2 к проверкам Атлетики и Запугивания.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Вы знаете волчьи приёмы как свои. Когда волк атакует, он может повалить даже самую большую добычу, а вы усовершенствовали эту тактику.

Волчий укус		Приём Изгнанного стаей 2	
Ваша атака настигает неосторожного врага, и вы опрокидываете его навзничь.			
На сцену ♦ Первородный		Особый	
Не действие			
Триггер: Вы попадаете рукопашной атакой по врагу, предоставляющему вам боевое превосходство.			
Эффект: Враг сбивается с ног.			

Приём 6 уровня

Прикосновение серебра обжигает, но текущая в вас кровь волка, позволяет не обращать внимания на большинство других ран.

Волчья кровь		Приём Изгнанного стай 6	
<i>В ваших жилах течёт первородная сила, запечатывающая раны, как только вы их получаете.</i>			
На день ♦ Исцеление, Первородный			
Малое действие		Персональный	
Эффект: До конца сцены, пока вы ранены, вы получаете регенерацию, равную 1 + модификатор вашего Телосложения. Если вы получили урон от серебряного оружия, то в ваш следующий ход регенерация не работает. Малым действием вы можете окончить этот эффект, чтобы использовать одно исцеление.			

Приём 10 уровня

Вы научились правильно соединять гуманоидную и звериную части своей души, принимая ужасную форму, сочетающую их сильные стороны.

Волчья душа		Приём Изгнанного стай 10	
Слившись со своим звериным началом, вы становитесь громадным кошмарным созданием.			
На день ♦ Первородный, Превращение			
Малое действие		Персональный	

Эффект: Вы превращаетесь в гибридную форму, сочетающую самые страшные аспекты волка и гуманоида. У вас остаётся все ваше снаряжение, доспехи и оружие. Их можно использовать в обычном режиме. Вы получаете временные хиты, равные 10 + модификатор вашего Телосложения.

В гибридной форме вы получаете навык владения укусом. Считайте его рукопашным оружием с бонусом владения +3, уроном 1к8 и бонусом улучшения основного оружия.

Также в гибридной форме вы получаете следующие преимущества:

- ◆ Бонус таланта +2 к проверкам Атлетики, Запугивания, Стойкости и броскам урона.
- ◆ Бонус таланта +2 к скорости.

В свой ход свободным действием вы можете прекратить действие этого эффекта и вернуться в своё естественное состояние.

Наследник Делзуна

Да, в моих венах течёт кровь Делзуна! Я собираюсь найти Гонтлгрим, и меня не волнует, сколько до этого было неудачных попыток! Ну, конечно же, у меня есть план! Давай ещё по одной, и я всё тебе расскажу.

Тысячи лет назад, в эпоху великих империй, dwarфское королевство Делзун процветало. Говорят, будучи венцом dwarфской культуры, Делзун был местом, чьи жители были счастливы и трудолюбивы, торгуя и живя в относительном мире со своими соседями. Когда по глупости мага Карсуса пал Нетерил, среди пострадавших оказались не только шадовары.

Как и многие dwarфы Севера, твоя семья ведёт родословную от самого Делзуна. Однако столькие утверждают то же самое, что как поймёшь, кто говорит правду? Да и тебя большую часть жизни терзали сомнения по этому поводу.

Пока семнадцать лет назад, во время Призыва, не явились призраки.

Пожалуй, только один из тысячи dwarфов может правдиво заявить, что видел призраков, и ты относишься к этим немногим избранным. Одетые в облачения из древних времён призраки говорили голосами, которые слышны были только тебе. Умоляя, как поступают dwarфы только в случае крайней нужды, они просили о помощи, но не для себя, а для всех. Они говорили о «пробуждении зверя», которого не должно случиться, а перед тем как исчезнуть просили тебя прийти к ним — в Гонтлгрим.

Гонтлгрим. Какой dwarф, живущий на севере, не мечтал найти это место? Большинство считают его мифом или руинами, превратившимися в каменные обломки много веков назад, но dwarфы знают, что это не так. Они костями чуют правду.

В своё время Гонтлгрим был столицей Делзуна. Подземный город был величайшим поселением на Севере, а возможно и во всём мире. Двери, отлитые из чистого мифрила, открывались от малейшего прикосновения dwarфа. А огонь, горевший в подземных кузнях, был настолько сильным, что зачарованные вещи можно было выковать без применения магии. Гонтлгрим был настолько велик, что все люди, эльфы, полурослики и гномы, просившие разрешения жить под его крышей, встречали радушный приём.

Тем не менее, Гонтлгрим пал — сначала орки, затем люди, заявившие о своих правах на него, потом илликиды — в конце концов, растворившись в тумане истории. Ходили слухи о самом разном его местоположении. Некоторые утверждали, что видели его, или что у них есть карты, как туда добраться, но безумцы вкупе с подлецами чего только не наговорят. Призыв многих спровоцировали на поиски, в том числе и тебя.

В конце концов, поиски привели тебя в окрестности Невервинтера, где, возможно, всё ещё есть шанс отыскать Гонтлгрим. В собственном клане многие считают, что ты немного не от мира сего. На лицах других расплываются лучезарные улыбки при мысли о том, что тебе удастся доказать кровное родство с Делзуном. Многие искали Гонтлгрим раньше, и многие делают это сейчас, потому что не только тебе посчастливилось увидеть призраков и услышать призыв древней крови. Но в случае успеха ты вознесёшь себя и свой род к самым вершинам dwarфских летописей и легенд. Ты можешь восстановить остатки величайшей славы своего народа. А также, возможно, предотвратить пробуждение великого зла, подобного тому, что уничтожило Делзун.

Зловещие предупреждения позвавших тебя призраков тяжким грузом лежат на твоём сердце. Тебя вели слухи, казавшиеся наиболее правдоподобными, но теперь, по прибытии

в Невервинтер, ты понимаешь, что для завершения поисков тебе потребуется вся доступная помощь.

Гимн Гонтлгрима

Все дварфы Севера знают эту поэму, написанную, по слухам, на заре Гонтлгрима.

*Серебряные залы и двери из мифрила,
Пещера в кольце каменных стен
Не отыскать больше нигде в мире
Таких кузниц, шахт и таверн.*

*За работу в беспроглядной тьме
Давай поднимем кружку, друг!
За ковку в драконовом огне
Осуши её вмиг, отгоняя недуг!*

*Ну же, Делзун, торопись вперёд!
Поспеши, не забудь родни,
В новый дом, под каменный свод,
В величайший Гонтлгрим!*

Создание Наследника Делзуна

Вы истинный потомок древнего рода вашего народа, и способности, которые вы получите как наследник Делзуна, пригодятся для любого класса или роли.

Требуемый класс: Нет. Этот путь могут выбрать персонажи любого класса.

Требуемая раса: Дварф. Тема Наследника Делзуна выделяет вас как одного из прямых потомков древнего рода, ведущего свою родословную непосредственно от древнего королевства дварфов. Предыстория щитового дварфа (страница 47) отлично подходит для данной темы.

Предыстория

Ваша тяга к изучению былой славы своего народа — обычное занятие для любых дварфских сообществ, являющихся остатками Делзуна — даровала вам важное понимание пути и роли дварфов.

Связанные навыки: История, Подземелья

Стартовое умение

В знак того, что в вас действительно течёт чистая кровь ваших предков, в вас сильнее проявляются отличительные черты вашего народа.

Выгода: Вы получаете сопротивляемость яду, равную 5 + половина вашего уровня.

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Полная приключений жизнь в поисках Гонтлгрима сделала вас выносливее.

Выгода: Вы получаете одно исцеление.

Умение 10 уровня

Связь с легендарным прошлым Делзуна облегает вас как мантия. Другие дварфы не могут не заметить вашу царственную осанку.

Выгода: Вы получаете бонус +4 при проверках Запугивания, Обмана и Переговоров при общении с дварфами.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Путешествуя и изучая мир, вы поняли, как эффективнее применять свои знания различных культур.

Знатока древних обычаев		Приём Наследника Делзуна 2	
<i>Изучая историю своего народа, вы научились лучше понимать суть событий, а иногда кажется, что предки напрямую разговаривают с вами.</i>			
На сцену ♦ Воинский		Персональный	
Свободное действие			
Триггер: Вы собираетесь сделать проверку навыков, связанных с Интеллектом или Мудростью.			
Эффект: Вы совершаете проверку Истории вместо проверки любого другого навыка, основанного на Интеллекте, или проверку Подземелий вместо проверки любого другого навыка, основанного на Мудрости.			

Приём 6 уровня

Опираясь на стойкость своей расы, вы научились сбрасывать с себя различные эффекты, как физического, так и психического характера.

Доблестная неустержимост		Приём Наследника Делзуна 6	
Гордост и решительност ваших предков позволяют вам двигаться вперёд, когда другие вынуждены отступить.			
На сцену ♦ Воинский			
Немедленное прерывание		Персональный	
Триггер: Вас пытаются тянуть, толкать или сдвинуть.			
Эффект: Вы теряете одно исцеление, но не даёте сдвинуть вас с места. Вы можете совершить шаг на 3 клетки.			

Приём 10 уровня

Вы — наследник Делзуна, вы нашли собственное призвание. Последний подарок ваших предков — способность вашего тела отразить окружающие вас несчастья.

Тело над разумом		Приём Наследника Делзуна 10	
Легендарная сила вашего народа кипит в ваших венах, очищая разум и тело.			
На сцену ♦ Воинский			
Не действие		Персональный	

Триггер: Вы провалили спасбросок.
Эффект: Вы теряете одно исцеление в обмен на успешный спасбросок.

Беглый Красный Волшебник

Ты никогда не поймёшь, что такое настоящий кошмар, пока не столкнёшься с ним лицом к лицу. Я понимаю. И молюсь, чтобы тебе не довелось этого понять никогда.

Тэй — государство, специализирующееся на магии и смерти; страна, в которой нежить не просто распространена, но ещё и обладает великой силой. Регент Сзасс Тэм и его Совет зулькиров, полностью состоящий из личей, держат эту воюющую, угнетающую страну в костяном и железном кулаке. Те, кто вырос при этом режиме, считают жизнь в Тэе совершенно нормальной, возможно страшной, но не абсолютно противоестественной. А обладающие соответствующими магическими навыками и складом ума, даже могут добиться места в ордене некромантов.

И ты относишься к числу именно таких волшебников — благодаря своему магическому потенциалу достойных наивысших постов. Твоя семья очень гордилась, что тебе удалось поступить в престижную академию, готовящую магов для постоянно растущих рядов Красных Волшебников Тэя. Там тебя учили основам всех школ и форм магии, но твоё внимание привлекла лишь некромантии.

В то время это казалось тебе абсолютно нормальным. Управлять силами самой смерти? Превращать тех, кто когда-то жил, дышал, смеялся в бездумных неуклюжих рабов? В Тэе это в порядке вещей, и так будет во всём Фаэруне, если регенту удастся реализовать свой план.

Так могла пройти вся твоя жизнь, если бы твой лучший друг, партнёр и компаньон всех ученических лет, не провалил заданный эксперимент. Ничего катастрофического не произошло, только ритуал прошёл чуть-чуть не так. Но этот факт привёл вашего инструктора в ярость. Когда он успокоился, твой друг был мёртв, из-за некротической энергии он потерял свою жизненную силу.

Он стал твоим следующим заданием. Его тело, находившееся в классе — вы работали вместе, поскольку нельзя в одиночку управлять такой магией — было приказано оживить. И тебе пришлось это сделать, опасаясь последствий, которые мог повлечь твой отказ.

Впервые перед тобой предстало гниющее лицо, доселе не бывшее тебе чужим — ужасная насмешка над жизнью. Впервые к тебе пришло осознание и ощущение полного отсутствия жизни и радости, ещё недавно искрившихся в этих глазах.

И, наконец, тебе стало предельно ясно, насколько противоестественно и отвратительно всё то, чему тебя учили. А вместе с этим пришло и желание — отречься от некромантии и от Тэя.

Сбежать было не так уж и трудно, да и кто будет бежать из академии — одного из немногих путей добиться реальной власти в Тэе Сзасса Тэма? К тому времени, как они обнаружили твою пропажу, тебя уже и близко не было.

Ты едва помнишь изнурительные, голодные месяцы пути в постоянном ожидании погони. И только оказавшись на побережье Меча, ты понял, что тебе в буквальном смысле удалось бежать на край земли. Лишь здесь тебе пришло в голову остановиться и подумать о будущем.

Со временем ты попадаешь на север, в Невервинтер — место, где большая часть населения пыталась начать новую жизнь. Место, где, как тебе казалось, можно было устроиться. Однако не потребовалось много времени, чтобы услышать передаваемые

шёпотом слухи о Тьме на Севере. Слухи, перечеркнувшие все твои надежды оставить прошлое позади.

Тэйцы, проводящие свои омерзительные эксперименты и похищающие по ночам людей, здесь. Сколько жителей Невервинтера после смерти пополнили ряды рабов Тэя? Сколько ещё живых, весёлых лиц сменятся отвратительным оскалом живых мертвецов?

Тебе даже не пришло в голову снова бежать. Ты не знаешь, что тэйцы делают на Севере, но ты знаешь, что здесь их можно остановить. Их можно победить. Ты можешь защитить свой новый дом от некогда подобных тебе.

Создание Беглого Красного Волшебника

Хотя данная тема и ориентирована на класс волшебника, тем не менее, она предлагает несколько вариантов на выбор. Поскольку тема даёт вам новые волшебные умения взамен дополнительных специализаций в школах магии, ваш выбор школы становится одним из важнейших решений.

Требуемый класс: Волшебник (маг). Другие типы персонажей, владеющие магией, технически тоже подходят для данной темы, но они получают выгоду только от стартового умения и от умения 10 уровня.

Требуемая раса: Нет. Хотя люди, несомненно, самая многочисленная раса Тэя, представители других рас тоже могут доказать, что они достойны быть принятыми в школы магии, в которых готовят следующие поколения Красных Волшебников.

Вторичная школа: Красное Волшебство

В отличие от других тем, представленных в данной книге, эта не предлагает приёмов. Взамен Беглый Красный Волшебник получает классовые умения, заменяющие те, которые он получил бы, будь он обычным магом.

Как и обычные маги, вы выбираете школу для определения умений вашего мага-ученика. Однако Красные Волшебники за долгие годы стали специалистами в определённой школе. Те, кто сейчас находятся в Тэе, сосредоточены только на некромантии, но вы, после отречения от магии смерти, можете специализироваться на другой школе. Взамен получаемой в обычном порядке возможности выбора второй школы магии (на 4 и 8 уровнях) вы получаете другие описанные ниже преимущества.

Предыстория

Возможно, вы тяготеете к аспектам вашей подготовки как одного из Красных Волшебников, изучающих насколько возможно тело или душу. Или ваша жизнь в бегах от других Красных Волшебников развила ваши навыки обмана или маскировки.

Связанные навыки: Обман, Религия, Скрытность, Целительство

Стартовое умение

Овладевая мастерством магии во время своего бегства, вы научились сочетать секретность и точность.

Выгода: Если вы были скрыты во время использования магического атакующего таланта, и промахнулись, то вы не становитесь видимы автоматически (хотя цели имеют право на новые проверки Внимательности, чтобы узнать, заметили ли они вас).

Дополнительные умения

Умение 4 уровня

Изначально вы изучали магию, связанную со смертью, подчинением и массовым убийством. Хотя те дни остались позади, воспоминания остались.

Выгода: Вы не получаете умение Мага-ученика, которое обычно дают на 4 уровне. Взамен, когда эффект от вашего магического атакующего таланта можно завершить успешным спасброском, цель получает штраф –2 к первому спасброску от этого эффекта.

Умение 5 уровня

Сосредоточившись на одной школе магии, вы научились более гибко использовать её. Быстро просмотрев книгу заклинаний, вы получаете возможность выбросить из головы некоторые из образцов её применения, получив доступ к другой магии.

Выгода: Один раз в день после привала вы можете заменить один подготовленный талант другим из своей книги заклинаний. Новый талант должен быть из той школы магии, которую вы выбрали для умения Маг-ученик на 1 уровне.

Умение 8 уровня

Хотя вы и отказались от некромантии, её зловещие элементы остались и в вашей магии, и, конечно, в вашей манере поведения. Кроме того, потребность обманывать тэйских волшебников стала вашей второй натурой.

Выгода: Вы не получаете умение Мага-эксперта, которое обычно дают на 8 уровне. Взамен вы получаете бонус +2 к проверкам Обмана и Запугивания.

Умение 10 уровня

Постоянная борьба с бывшими соотечественниками и их слугами-нежитью позволила вам понять, как лучше всего с ними сражаться. Когда их защита слабеет, вы атакуете более уверенно.

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки по Красным Волшебникам и нежити, предоставляющим вам боевое превосходство.

Отпрыск Тени

Торил процветает в мире света. Я не буду принимать участия в низвержении его во тьму.

Более века минуло с тех пор, как в Год Дикой Магии Тултантар, Город Тени, вернулся в небо Фазруна. Этот последний оплот древнего Нетерила более тысячи лет находился в глубинах Царства Теней, где сама сущность тени давно переплелась с душами шадоваров. Некоторые из них стали шейдами, а некоторые — шадар-каями. Большинство всё ещё остаются людьми, но и в них есть частица тьмы.

Ты родом из шадоварских дворян — не самого высшего сословия, но достаточно знатных, чтобы обеспечить себе власть в восстанавливаемой империи. Как и всех шадоваров, тебя воспитали с верой в превосходство нетерезов: право повелевать принадлежит им с рождения, прочие народы Торила слабы и второсортны, а Нетерил снова будет править миром.

У тебя не было причин сомневаться в своём великом предназначении. По крайней мере, сперва. Однако получив образование, тебя послали в этот мир наблюдать за военными действиями нетерезов. Инспектируя «приручаемое» население, тебе время от времени приходилось участвовать в стычках с пограничными патрулями соседних государств. По непонятной тебе причине, что-то в мире за пределами Теневого анклава затрагивало твою душу, чего никогда не бывало у тебя дома.

Свет солнца вовсе не причинял тебе боли: освободившееся от мрака Царства Теней твоё тело чувствовало нечто сродни очищению. «Слабые и никчёмные народы» за пределами Нетерила просто дышали той простой радостью жизни, которую тебе не доводилось видеть среди шадоваров. Вот она, та жизнь, которая прежде виделась тебе лишь в мечтах — свободная от интриг, козней тиранов и тьмы собственной родины.

Задействовав свои знакомства и связи семьи, было не трудно получить назначение в нетерезские силы, ищущие старые руины и древнюю магию в Невервинтерском лесу. Тебе казалось, что там, вдали от цепких лап Нетерила, тебе удастся исчезнуть раньше, чем твоё отсутствие будет замечено.

Это сработало частично. В перерыве между экспедициями в лес тебе удалось улизнуть и отправиться в Невервинтер. До сих пор тебе удавалось скрывать своё прошлое, прикидываясь одним из множества людей, пытающихся начать новую жизнь в постепенно восстанавливаемом городе.

Но что-то тебя гложет, когда ты пытаешься начать новую жизнь. Твой народ пришёл на Север не только ради раскопок руин древней империи. Обнаруженная здесь магия предназначена для какой-то цели. Какой именно — ты не знаешь, но ещё перед отъездом из Нетерила до тебя доходили разговоры о подъёме анклава.

Безумная идея. Магии для выполнения такого мощного ритуала не было со времён падения Нетерила более тысячи лет назад. Конечно, после Года Дикой Магии другие анклавы также поднимались в воздух, но там были готовые устройства. Подъёмные устройства, использующие мощную магию *мифалларов*, которые лишь нужно было поддерживать в исправном состоянии. Несомненно, ничего подобного в окрестностях Невервинтера найти нельзя... или можно?

Сбежав в Невервинтер, ты всё больше и больше сомневаешься, сможешь ли убежать достаточно далеко. Ты понимаешь, что оставшись здесь, ты не сможешь прятаться вечно.

Если нетерезы реализуют свой план, в регионе появится новый оплот шадоваров, возможно такой же мощный как Теневой анклав. Если это случится, ты снова окажешься в тени Нетерила. Как бы ни хотелось тебе просто исчезнуть во тьме, темнота — это то место, где твой народ наиболее опасен. А это означает, что единственный выход — встретиться с ними здесь.

Создание Отпрыска Тени

Перед детьми нетерезских дворян открыты практически любые дороги и призвания. Хотя ваш расовый выбор ограничен, данная тема подходит классам, использующим теневой источник силы (которые представлены в *Heroes of Shadow*).

Требуемый класс: Нет. Шадовары в большей степени уважают тех, кто владеет волшебством или магией тени, но вам доступны все классы. Если вы обладаете божественной силой, то изначально должны были служить Шар, богине теней. Хотя сейчас, скорее всего, вы служите другому божеству.

Требуемая раса: Человек, шадар-кай или шейд. Некоторые члены королевской семьи Теневого анклава из-за влияния Царства Теней рождаются шейдами. Однако данную расу можно выбрать только с согласия Мастера.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Как шадовар, вы чувствуете себя в темноте как дома, и можете узнать больше о её путях, в обычном или магическом смысле. Или, возможно, жизнь среди тех, кто может считать вас своим врагом, развила в вас талант скрывать истину.

Связанные навыки: Магия, Обман, Скрытность

Стартовое умение

Вы столько времени провели в темноте, что чувствуете себя в ней как дома. Это позволяет вам преодолевать эффекты как магического, так и обычного сумрака.

Глаза ночи		Приём Отпрыска Тени
Сконцентрировавшись, вы всеми чувствами осязаете тьму.		
На день ♦ Теневой	Персональный	
Малое действие		
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода слепое зрение 10.		

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Хотя вы и выбрали жизнь на свету, тьма всё ещё зовёт вас. В густой тени вы чувствуете себя в безопасности, а обращение к своей тёмной стороне даёт вам силы продолжать борьбу.

Выгода: Всякий раз, когда вы находитесь при тусклом свете или в темноте, прибавьте 4 к значению своего исцеления.

Умение 10 уровня

Жизнь во лжи имеет свои преимущества. Вы настолько привыкли скрывать свою истинную природу и вести двойную жизнь, что это стало вашей второй натурой.

Выгода: Вы получаете бонус таланта +2 к проверкам Обмана и Скрытности.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Любой шадовар знает, как при возвращении в физический мир оставить небольшую частицу своей сущности в мире теней.

Порхающая тень		Приём Отпрыска Тени 2
Вы возвращаетесь в реальный мир, но лишь частично.		
На сцену ♦ Теневой		Персональный
Не действие		
Триггер: Вы появляетесь после использования какого-либо таланта с ключевым словом «телепортация».		
Эффект: До конца вашего следующего хода или совершения атаки вы становитесь неосязаемы, получаете фазирование и уязвимость 5 к излучению. Кроме того, если у вас есть укрытие или покров, вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы скрыться. Для того чтобы скрыться или остаться скрытым, вы можете использовать укрытие, предоставленное вашими союзниками.		

Приём 6 уровня

Впустив во время своей тёмной атаки немного теней, вы просите их затаиться, чтобы напасть на врагов изнутри, когда они этого меньше всего ожидают.

Связывающая тень		Приём Отпрыска Тени 6
По вашей команде тени крепко сжимают душу вашего врага.		
На сцену ♦ Теневой	Персональный	
Не действие		
Триггер: Вы попадаете атакой по врагу.		
Эффект: После атаки до конца вашего следующего хода вы получаете частичный покров и боевое превосходство над атакованным врагом.		

Приём 10 уровня

Настоящие властители теней могут создавать разрывы в мире, и, промчавшись по краю Царства Теней, не привлекая внимания, перемещаться с места на место.

Танцующие тени		Приём Отпрыска Тени 10
Вы с невероятной грацией шагаете из тени в тень.		
На день ♦ Телепортация, Теневой		
Малое действие	Персональный	
Эффект: Вы телепортируетесь на 6 клеток. До конца сцены вы можете один раз в раунд действием движения телепортироваться на 3 клетки. Каждый раз, когда вы телепортируетесь, используя данный талант, место назначения должно находиться в области тусклого света или в темноте.		

Дьявольская пешка

Ты имеешь в виду, что те культисты вроде меня знали? Понятия не имею, о чём ты.

За всю историю Фаэруна Север никогда не был благодатной почвой для культов, вне зависимости от того поклонялись ли они дьяволам, демонам или кому-нибудь ещё из тысяч тёмных властелинов. Но последние десятилетия становятся всё мрачнее, предоставляя отличные возможности культистам, обещающим защиту от ужаса приграничья за сравнительно небольшую плату в виде вечной преданности и сохранения тайны.

В действительности большинство культов, действующих на Севере, не связаны с богами, а состоят из праздных отпрысков благородных семейств, использующих угрозу прихода тьмы для получения романтического ореола или для запугивания конкурентов, чтобы те закрыли лавку и убрались из города. В таких культах юные дворяне утверждают, что обращаются к дьяволам шутки ради, напившись до беспамятства, ожидая, когда слуги наведут порядок.

Ты бывший член одного из таких ложных культов. По крайней мере, обстоятельства представлялись тебе именно в таком свете.

Казавшаяся в своё время хорошей идея заключить союз с влиятельными лицами Глубоководья в совместном стремлении к власти, удовольствиям и деньгам оказалась, однако, ужасной ошибкой, за которую в конечном итоге тебе чуть не пришлось расплачиваться собственной бессмертной душой.

Хотя ты и благородных кровей, тебя никогда нельзя было отнести к особенно богатым или влиятельным личностям. Культ же позволял тебе общаться с желающими погрузиться во тьму наследниками влиятельных и богатых семейств. Благодаря знакомствам со знатными людьми, перед тобой открывались новые возможности, дающие тебе надежду на выгодный брак, когда ты решишь остепениться.

Во время ваших редких ритуалов вы становились вокруг жаровни с раскалёнными углями и взывали к силе странно именуемых существ. Это сопровождалось монотонными песнопениями, наряду с утомительным и фальшивым религиозным представлением. Конечно, ничего из этих обрядов не получалось и каждая тайная встреча в конце концов заканчивалась более важными занятиями: выпивкой, интригами и получением удовольствия. Всё это казалось вполне безвредным.

Как-то раз тебе пришлось опоздать на собрание. К твоему приходу вся ритуальная комната была залита кровью, а товарищи-культисты — жестоко изуродованы, будто попали в бушующий смерч когтей и клыков. Твоё внимание привлёк невероятно жаркий огонь в центральной жаровне. Он восхищал и манил, заставляя тебя подойти ближе. Пламя вспыхнуло и ударило тебя в грудь как копье, опалив тело и душу.

Очнувшись в своей постели, тебе хотелось забыть случившееся как страшный сон, но появившийся на груди знак превратил кошмар в реальность. Теперь ты носишь тёмно-красное клеймо — знак, который тебе каким-то образом удалось распознать как метку Асмодея. Что она означает — ты не знаешь, но её появление приводит тебя в ужас.

Потеряв голову от страха, не зная, кому можно доверять, тебе пришлось бежать из Глубоководья туда, где тебя никто не знает. Проведя в Невервинтере бесчисленное количество дней, ты не перестаёшь озираться по сторонам и вспоминать об измене, жестокости и опалившем тебя огне.

Ты ищешь союзников, опасаясь овладевшей тобой силы. Однако ты не решаешься поделиться с ними своей страшной тайной и рассказать о тёмных грёзах, которые начали преследовать тебя, где ты предаёшь тех, кто тебе близок.

Создание Дьявольской Пешки

Тема Дьявольской Пешки больше всего подходит персонажу, использующему тёмную силу, чтобы творить добро. Будучи вначале трагической фигурой, вы, чтобы выжить, должны принять тьму внутри себя. Но пойдете ли вы по пути, начертанному тёмной тварью, даровавшей вам силу? Или восстанете против испоганивших вас сил?

Требуемый класс: Нет. Однако чтобы в полной мере использовать возможности данной темы, подумайте об игре колдуном или другим классом, сопряжённым с таинственностью. Данная тема хорошо подходит колдуну адского договора, улучшая его классовые умения и приёмы.

Требуемая раса: Нет. Однако вы отпрыск благородной, хотя и бедной, семьи из Глубоководья, так что ваша раса должна этому соответствовать. Наиболее подходящим выбором будет человек, полуэльф, эльф, элэдрин или дварф. В качестве интересного хода можно сыграть тифлингом, в чьей крови оставили след дьявольские предки.

Предыстория

У многих, подобных вам, хорошо подвешен язык. Не исключено, что и у вас тоже. Кроме того, возможно, во время вашего, непродолжительного пребывания в культе вы узнали кое-что о вере в дьявольских богов, даже если тогда это вам казалось ерундой.

Связанные навыки: Обман, Религия.

Стартовое умение

Ваше клеймо усиливает вас, призывая силу Девяти Кругов Ада, дабы покарать врагов. Вы неохотно пользуетесь этой меткой, но вы вынуждены это делать, чтобы выжить.

Адское пламя и сера	Атака Дьявольской пешки
<i>Ваше клеймо пылает, обжигая сквозь одежду и плоть, будто вокруг вас внезапно вспыхивает адское пламя.</i>	
На сцену ♦ Зона, Магический, Огонь Малое действие	Ближняя вспышка 2
Эффект: Существа во вспышке получают урон огнём 5. Вспышка создаёт зону, длящуюся до конца вашего следующего хода. Все враги в зоне получают штраф –2 к броскам атаки и ко всем защитам. <i>Уровень 11:</i> Урон огнём 7. <i>Уровень 21:</i> Урон огнём 10.	

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Метка на вашей груди вне зависимости от вашего желания привлекает союзников из числа тех, кто чем-то обязан Асмодею.

Выгода: Вы получаете бонус +4 к проверкам Переговоров при взаимодействии с дьяволами, дуэргарами, членами дьявольских культов и другими существами, служащими дьяволам.

Умение 10 уровня

Каждый день вы чувствуете тепло своего знака, просыпаетесь среди ночи от идущей от него жгучей боли. Так или иначе, приспособившись к своей метке, вы привыкли терпеть боль и от настоящего огня.

Выгода: Вы получаете сопротивляемость огню 10. Если у вас уже есть сопротивляемость огню в качестве расовой особенности, она увеличивается на 5.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Дьявольская сила построена на измене. С её помощью вы можете заставить своих врагов предавать друг друга.

Клеймо предателя		Приём Дьявольской пешки 2
<i>Дьявольское клеймо на вашей груди вспыхивает, заставляя врагов наброситься друг на друга.</i>		
На день ♦ Магический, Огонь		
Немедленный ответ		Ближняя вспышка 5
Триггер: Враг в пределах 5 клеток попадает по вам.		
Эффект: Смежные с попавшим в вас врагом существа получают урон огнём 1к6.		
Адский договор: Этот талант наносит дополнительный урон огнём, равный вашему модификатору Интеллекта.		

Приём 6 уровня

Вы обменяли частицу своей души на защиту дьявольского пламени, заслоняющего вас от вражеских глаз и атак.

Заслоняющее адское пламя		Приём Дьявольской пешки 6
<i>Мерцающее вокруг вас пламя питается тьмой и благословляет ваши изящные движения.</i>		
На день ♦ Магический, Огонь, Стойка		
Малое действие		Персональный
Эффект: Вы встаёте в стойку заслоняющего адского пламени. До её окончания постоянно, пока у вас есть покров, вы получаете бонус таланта +4 к проверкам Скрытности и сопротивляемость огню 5. Если у вас уже есть сопротивляемость огню, она увеличивается на 5.		
Адский договор: Каждый раз, когда срабатывает ваше Проклятие колдуна, вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +4 к броскам урона атакующих талантов с ключевым словом «огонь».		

Приём 10 уровня

Приняв свою адскую судьбу, вы стали одним целым с силой своего тёмного клейма. Однако всякий раз при её использовании, вы чувствуете, как исчезает частица вашей души.

Вестник дьявола преисподней		Приём Дьявольской пешки 10
<i>Восхитительная боль разрывает ваше тело. Ваша кожа чернеет и твердеет, превращаясь в дьявольскую чешую и большие черные крылья. Ваш лоб украшает огненная корона.</i>		
На день ♦ Магический, Превращение		Персональный
Малое действие		
Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус таланта +2 к КД, скорость полёта, равную вашей скорости, сопротивляемость огню, равную 5 + ваш уровень (если у вас уже есть сопротивляемость огню, увеличьте её на 5). Пока длится этот эффект, вы не можете тратить исцеления, и во время своего хода вы должны атаковать в каждом раунде, или вы получите в конце своего хода урон, равный вашему уровню. Этот урон никоим образом не может быть предотвращён или уменьшен.		
Поддержание малым: Эффект сохраняется до конца вашего следующего хода. Адский договор: Вы получаете 10 временных хитов каждый раз, когда поддерживаете этот эффект.		

Шпион Бреган Д'Эрт

Тайны никому не принадлежат. Более того, как говорят у нас, это хранители принадлежат тайнам.

Предательство свершилось во время патрулирования туннелей Подземья вдали от прекрасного тёмного Мензоберранзана. Словно по команде товарищи внезапно набросились на тебя. Дроу — предатели по своей природе, но такое вопиюще жестокое нападение могло означать только одно: твой Дом пал. Тебе удалось сбежать, но теперь у тебя не было ни союзников, ни идей, что делать дальше.

В одиночку в Подземье долго не протянешь: само собой, предполагаемые убийцы посчитали, что тебе конец. Так оно бы и случилось, если бы не члены Бреган Д'Эрт, обнаружившие тебя. Конечно же, тебе доводилось слышать рассказы о наёмниках-дроу, ходячей насмешке, бесчестных изгоях иных уничтоженных Домов. Благодетели подтвердили, что твоя родня мертва, но вместо ожидаемого презрения к слабости твоего Дома и нынешней беспомощности, Бреган Д'Эрт предложили пополнить их ряды, дав тебе шанс отыграться за всё: получить признание, найти союзников и обрести Дом, которых тебя лишили.

Прошли десятилетия на службе Бреган Д'Эрт, прежде чем тебя отправили в числе прочих следить за Лусканом. На твоих глазах город медленно превратился из пиратского логова в выгребную яму, полную отъявленных негодяев. Когда земля содрогнулась от подземных толчков, всем в Лускане отлично был виден столб чёрного дыма к югу, ознаменовавший падение Невервинтера. Бреган Д'Эрт продолжили выполнять заказы, пополняя собственные карманы, но возможностей разбогатеть становилось всё меньше, а опасностей на Севере — всё больше.

Ныне основная масса наёмников-дроу покинула край — осталось лишь несколько таких, как ты. Тебе, конечно, тоже хотелось бы уйти со своими, но по приказу Джарлаксла пришлось отправиться в разрушенный Невервинтер. Прежний глава Бреган Д'Эрт поручил тебе разузнать о фракциях, орудующих в городе, и разведать окрестности — и, само собой, посмотреть, где и как Бреган Д'Эрт смогли бы получить выгоду. Тебе было сказано, что кто-нибудь — возможно, сам Джарлаксл — обратится к тебе за информацией, а до тех пор можно рассчитывать только на собственные силы.

Тебе хорошо известно, что отсутствие союзников может дорого обойтись даже в относительно безопасном наземном мире. Мало кто из обитателей поверхности будет сожалеть о смерти дроу, особенно на Диком Севере. Подобно Джарлакслу и легендарному Дризту тебе необходимо путешествовать в компании, если ты хочешь добиться успеха.

Создание Шпиона Бреган Д'Эрт

Решив создать Шпиона Бреган Д'Эрт, вы добровольно погружаете своего персонажа в паутину политики дроу и приобщаетесь к их мрачной культуре. Существует множество способов создать персонажа, но только обладатели острого клинка и не менее острого ума могут считаться заслуженными членами Бреган Д'Эрт.

Требуемый класс: Нет. Плуты и любые персонажи, которые подходят для шпионажа — оптимальный выбор для данной темы. Власть Лолс над её народом сильна, поэтому, если вы захотите играть религиозным персонажем, поклоняющимся другому богу, вам нужно заранее определиться с тем, как вы пришли к этой вере, и сможете ли вы

сохранить это в тайне. Многие в Бреган Д’Эрт отказываются чтить Паучью Королеву, но мало кто решается открыто поклоняться другому божеству.

Требуемая раса: Дроу. Все члены Бреган Д’Эрт — тёмные эльфы, выходцы из знатных Домов Мензоберранзана и Чед Насада.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Дроу с ранних лет обучаются скрытности и узнают как можно больше о Подземье, а лгать для них столь же естественно, как для других — дышать. Как член Бреган Д’Эрт, вы хорошо разбираетесь в одном из навыков, жизненно необходимых для выживания в мире беспощадной политики и опасных пещер Подземья.

Связанные навыки: Обман, Подземелья, Скрытность.

Стартовое умение

Хотя не все дроу умеют левитировать, оценив полезность подобного умения, тобою были приложены все усилия, чтобы им овладеть.

Левитация		Приём Шпиона Бреган Д’Эрт	
<i>Обращение к магии у вас в крови. Вы легко, как пёрышко на ветру, поднимаетесь в воздух.</i>			
На сцену		Персональный	
Действие движения		Персональный	
Эффект: Вы можете взлететь на 4 клетки по вертикали и 1 по горизонтали и парить там до конца своего следующего хода. Ограничение высоты — 4 клетки, но если какой-либо эффект приведёт к превышению этого ограничения, то сразу после его действия вы немедленно снижаетесь до высоты в 4 клетки. После окончания полёта вы опускаетесь на землю, не получая урона от падения.			

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Ваши способности к левитации увеличиваются, и позволяют находиться в воздухе на протяжении всего боя, если вы это пожелаете.

Продолжительная левитация		Приём Шпиона Бреган Д’Эрт
Сосредоточившись, вы поддерживаете себя в воздухе, чтобы получить преимущество над врагами.		
На день	Персональный	
Не действие		
Триггер: Вы используете левитацию.		
Эффект: Вы получаете способность поддерживать левитацию. Эта способность длится до конца сцены.		
Поддержание движением: Левитация сохраняется до конца вашего следующего хода, и вы можете переместиться на 3 клетки по вертикали или на 1 по горизонтали.		

Приём 10 уровня

Жизнь, полная приключений, научила вас проявлять осторожность. Особенно в моменты слабости. Враг может застигнуть вас врасплох или загнать в угол, но ощутимой пользы ему это не принесёт.

Выгода: Если вы предоставляете боевое превосходство, враги не получают бонуса к броскам атаки по вам.

Опциональные таланты

Умение 2 уровня

Любому шпиону, чувствующему себя одинаково комфортно как в родном Подземье, так и на поверхности, понятно, что от способности быстро исчезнуть из поля зрения может зависеть успех или провал миссии.

Внезапная скрытность		Приём Шпиона Бреган Д'Эрт 2	
<i>В момент появления угрозы инстинкт скрытности берёт верх, позволяя исчезнуть из виду.</i>			
На сцену ♦ Воинский Свободное действие		Персональный	
Триггер: В момент определения инициативы у вас есть укрытие или покров.			
Эффект: Вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы спрятаться.			

Приём 6 уровня

Хотя скрытность редко подводит вас, иногда её бывает недостаточно. Во время боя от быстроты может зависеть многое: спасение или плен, жизнь или смерть.

Плавная поступь		Приём Шпиона Бреган Д'Эрт 6	
<i>Сосредоточившись на боевом танце, вы убеждаетесь, что находитесь на несколько шагов впереди.</i>			
На день ♦ Воинский		Персональный	
Малое действие			
Эффект: До конца сцены вы можете действием движения совершать шаг на 3 клетки.			

Приём 10 уровня

Любой шпион должен уметь хорошо наблюдать, слушать и читать между строк. Ваши чувства отточены до предела. При полном сосредоточении мало что может ускользнуть от вас.

Взгляд шпиона		Приём Шпиона Бреган Д'Эрт 10	
Сосредоточившись, вы ничего не упустите из происходящего в мире.			
На день ♦ Воинский		Персональный	
Малое действие			
Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +5 к проверкам Внимательности и Проницательности.			

Меченый Вестник

Я видел ужасы, которые вам даже и не снились. Теперь сплю я или бодрствую, меня преследуют кошмары.

Почти сто лет назад Фаэрун был опустошён Магической Чумой. Сегодня немногие из выживших смогут описать постигшее их бедствие, и каждый рассказ в деталях будет непохож на другие. Изменился ландшафт, исчезли целые города, а народы оказались в бесплодных пустынях среди тысячелетних руин древних цивилизаций. Магия исчезла или стала дикой, а тысячи умерли ужасной смертью. Непосредственно столкнувшиеся с Чумой, сразу же или годы спустя, навсегда изменились под её воздействием. Большинство ужасно преобразились или были прокляты, хотя кто-то и стал обладателем странной силы. Видевшие тебя в юности, возможно, не предполагали такого поворота твоей судьбы. Твоя жизнь ничем не отличалась от других, была столь же обыденной. У тебя была семья и друзья, вскоре должны были сыграть свадьбу, а там и дети, продолжение рода. Однако тебе было не суждено испытать эти простые радости — начались кошмары. Конечно, вначале придавать какое-то значение снам было глупо, но долго так продолжаться не могло.

Однажды ночью тебя разбудил собственный кошмарный крик, порождённый охватившим тебя голубым пламенем — это был уже не сон. Этот неестественный огонь хотя и не наносил вреда тебе, разрушал всё вокруг, уничтожая твой дом и тех, кто был тебе близок. Эхо их криков, погибающих в пламени, долго потом звучало у тебя в голове. Когда огонь погас, от них остались лишь мертвые искорёженные тела, покрытые синими рубцами или странными рунами непонятного тебе языка. Даже несмотря на то, что вроде бы никакого вреда тебе причинено не было, твоё тело было покрыто такими же рубцами.

В ужасе тебе пришлось бежать из собственного дома — тебя съедали ненависть за содеянное, хоть и неумышленно, а также зло и презрение к собственному уродству. Спасение пришло в лице странствующего жреца Ильматера, бога сострадания, — повстречавшийся по пути жрец направил тебя в Твердыню Хельма неподалёку от Невервинтера. Он пообещал, что там тебе будут рады, как и другим «Меченым».

Получение волшебного шрама

Любой Меченый, в том числе Меченый Вестник, имеет следующие врожденные способности:

Уязвимость Меченого: Меченый получает штраф –2 ко всем защитам и спасброскам от эффектов Магической Чумы, и такой же штраф, если его атакует чумное или меченое существо.

Чувство Магической Чумы: Меченый чувствует, если в пределах 5 клеток от него оказываются области, поражённые Магической Чумой, а также чумные или меченые создания.

Во время путешествия тобой, конечно, предпринимались попытки разобраться в причинах проклятья, но, увы, без особых успехов. Возможно, Чума коснулась тебя давным-давно, а многие годы дремала, дожидаясь своего часа. Некоторые говорят, что проклятье передаётся по наследству, поэтому болезнь неизбежно приведёт к дальнейшим смертям — твоей и тех, кто тебя окружает.

Ты боишься, что отпущенное тебе время скоро закончится. Всякий раз, когда ты отдыхаешь, кошмары, которые преследовали тебя до появления рубцов, возвращаются вместе с видениями магических катаклизмов в языках голубого пламени. Постоянно

озираться вошло в привычку, а недоверие укоренилось даже к тем, кто искренне пытаются тебе помочь.

Приходит время, когда тебе больше не удастся скрывать свою истинную природу. Что ты выберешь, когда этот день наступит? И смогут ли тебе по-настоящему помочь в Твердыне Хельма?

Создание Меченого Вестника

Магическая Чума может быть проклятьем, а может и благословением. Её сила может оставить свой след на разных героях. Любой Меченый Вестник загадочен по своей природе, так как мало кто понимает, а, тем паче, может смириться с вашими способностями. Вы живете за счёт вашего ума и навыков.

Предпочтительные классы: Нет. Хотя предыстория, связанная с магией, может помочь объяснить появление созданного вами Меченого, эта тема подходит для персонажей любого класса.

Предпочтительные расы: Нет. Последствия Магической Чумы могут проявиться в любом.

Предыстория

Особая природа Меченого позволяет вам использовать знание секретов причудливой магии, скрывающейся внутри вас. Или, возможно, что-то, позволяющее унять собственную боль, и другие аспекты искусства исцеления вы узнали у жреца Ильмэйтира.

Связанные навыки: Магия, Целительство.

Стартовое умение

То, что ты Меченый, проявляется через неестественные телесные повреждения, светящиеся татуировки, щупальца вместо пальцев, нематериальные синие шипы, выступающие из кожи, или что-то ещё, являющееся результатом магического воздействия. Меченый может исказить магию.

Преимущество: Вы получаете одну из следующих способностей:

- **Пространственный сдвиг:** Один раз в сцену вы можете телепортироваться на 2 клетки малым действием.
- **Поворот судьбы:** Один раз в сцену вы можете перебросить проваленный спасбросок.
- **Исчезновение:** Один раз в сцену малым действием вы можете стать невидимым до начала своего следующего хода.

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Обратившись к магии своих шрамов, вы можете усилить собственные атаки жгучим синим пламенем. Каждый раз, когда вы вызываете огонь, ваши рубцы зловеще вспыхивают, придавая больше силы.

Сила шрамов		Приём Меченого вестника
<i>В вас открылись скрытые силы. Когда вы набрасываетесь на врага, вас окружает синее пламя.</i>		
На день ♦ Магический	Особый	
Не действие		
Триггер: Вы попали по врагу атакой.		
Эффект: Враг, по которому вы попали, становится изумлённым до конца вашего следующего хода. Вы получаете урон, равный 5 + половина вашего уровня.		

Умение 10 уровня

Ваши тело и дух пронизаны синим пламенем, и вы теперь можете по-новому использовать эту силу.

Выгода: Выберите ещё одно преимущество из списка стартового умения Меченого вестника. За сцену вы можете использовать только одну способность из этого списка.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Шрамы давят на ваше тело и душу сводящим с ума хаосом Магической Чумы.

Открывшись этой страшной силе, вы можете лишиться силы окружающих.

Чумное разрушение		Приём Меченого вестника 2 уровня	
<i>Вы пускаете в себя Магическую Чуму, и враги поражаются хаотичным напором управляемой вами силы.</i>			
На сцену ♦ Аура, Магический Малое действие		Персональный	
Эффект: Вы активируете ауру 2 уровня, существующую до конца вашего следующего хода. Враги в ауре получают штраф –2 к броскам атаки и при перезарядке талантов совершают два броска, выбирая худший результат.			

Приём 6 уровня

Магическая Чума переделывает пространство и время, как плоть и камень. Используя её силу, вы меняете реальность в своих целях, правда, только на мгновение.

Искажение реальности		Приём Меченого вестника 6 уровня
<i>Враг, атакуя вас, промахивается и поражает цель по вашему выбору.</i>		
На день ♦ Магический Немедленное прерывание	Персональный	
Триггер: Вы становитесь целью рукопашной или дальнобойной атаки.		
Эффект: Вы перенаправляете атаку на другое смежное существо, кроме атакующего.		

Приём 10 уровня

По своей сути природа Магической Чумы переменчива. Растущее мастерство управления собственным волшебным шрамом и эхо Магической Чумы внутри вас позволяют направить эту необузданную силу на преобразования. Обнаружив вражескую слабость, вы можете обратить её в силу, используя её для восстановления собственных сил.

Морфическое восстановление		Приём Меченого вестника 10 уровня
<i>Ты принимаешь часть чуждой сущности как свою.</i>		
На день ♦ Магический Свободное действие	Персональный	
Триггер: Вы попадаете по врагу, предоставляющему вам боевое превосходство, и при этом все ваши атакующие таланты на сцену уже израсходованы.		
Эффект: Вы восстанавливаете один из ранее использованных атакующих талантов на сцену не выше 7 уровня.		

Расовые варианты

В мире Забытых Королевств эльфы и дварфы делятся на несколько подрас. Такое разделение зачастую уходит корнями глубоко в прошлое.

При создании персонажа, принадлежащего к той или иной подрасе, вы можете использовать для него стандартные расовые особенности. Однако вместо этого вы можете взять предлагаемые в данном разделе альтернативы, позволяющие создать персонажа, отличающегося от других членов его или её расы, тем самым обеспечив пути развития его личности.

Описание каждой подрасы содержит ряд преимуществ. Каждое из них заменяет стандартную расовую особенность, о чём говорится в описании преимущества. Если не указано обратное, вы можете выбрать столько преимуществ, сколько захотите.

Кроме того, у каждой подрасы есть своя предыстория. Как и другие предыстории в игре, они связаны с навыками и языками. Если вы выбираете предысторию, соответствующую подрасе вашего персонажа, то можете взять одно из следующих преимуществ:

- ◆ Получите бонус +2 к проверкам связанных с предысторией навыков.
- ◆ Добавьте навык, связанный с вашей предысторией, к перечню классовых навыков, перед тем как выбрать тренированные навыки.
- ◆ Выберите один язык, связанный с вашей предысторией. Вы можете свободно говорить, читать и писать на этом языке.

Дварфы

Давным-давно на заре времён Всеобщий Отец Морадин выковал дварфов в огненном сердце Абейр-Торила. Благодаря своей стойкости и боевой доблести его народ пробился к свету поверхности. С жаркого юга они пробрались к прохладным высотам гор и создали свою империю. Часть из них вынуждена была пойти дальше к западным равнинам, где и обосновалась в месте, ставшем известным как Великий Разлом. Ссылка на равнины, как оказалось, имела далеко идущие последствия, вызванные сражением богов с предтечами. Мир раскололся на части, скрыв первую великую дварфскую империю даже от Морадина.

Прошло несказанно много лет, пока среди дварфов не случился следующий великий раскол, в ходе которого их командир организовал исход из пещер под равнинами. Его народ хотел создать много королевств, и, сменив множество поколений, в конце концов, они стали щитовыми дварфами. Те, кто остался на равнине, и кто обитает там до сих пор, стали золотыми дварфами.

Не осталось больше обид из-за древних разделений. Дварфы — дети Морадина, и больше предпочитают вести дела друг с другом, нежели с какими-либо другими расами. Однако две подрасы тысячи лет жили обособленно, и их образ жизни повлиял не только на их культуру, но и на их внешний вид.

Если вы — щитовой дварф, то вы могли прийти с той стороны Хребта Мира или какой-либо другой области Севера. Вашему персонажу хорошо подойдёт тема Наследника Делзуна, но вы можете выбрать и другие варианты.

Если вы — золотой дварф, то вряд ли в вас течёт кровь Делзуна (разве что среди ваших предков был щитовой дварф). Поэтому вы должны рассмотреть другие темы, такие как Дьявольская Пешка, Меченый Вестник или Агент Арфистов.

Золотой дварф

Золотые дварфы считают себя основателями дварфской расы. Их общество может проследить свою родословную почти от сотворения мира. Никого не удивляет, что золотые дварфы всегда готовы к драке и неплохо могут за себя постоять. Они хорошо уживаются с другими, но в их культуре правят традиции и строгий кодекс чести. Каждому дварфу предопределена роль и место в обществе в соответствии с порядком рождения и родословной. Золотых дварфов, поступающих иначе, резко критикуют, считая, что они позорят себя и собственные кланы.

В значительной степени изолированные государства золотых дварфов расширились вплоть до начала Магической Чумы. Многие отважные золотые дварфы оставили Великий Разлом и традиционные места обитания, чтобы исследовать отдалённые части мира. Эта миграция сослужила им хорошую службу, когда их родина была уничтожена чумой. Большая часть Великого Разлома и окрестных земель была опустошена, а на их месте осталась огромная Пропась и царство Великого Базриндена. Золотые дварфы, рассеявшиеся по Фаэруну, вернулись, чтобы помочь восстановить свою родину, и их царство, известное как Восточный Разлом, построено на руинах Великого Разлома. Разрушения и стихийные бедствия тех тёмных времён заставили многие кланы золотых дварфов принять новые идеи и новые народы, в то время как другие погрузились в ксенофобию, держась за традиции прошлого.

Игра золотым дварфом

При создании персонажа золотого дварфа подумайте над следующими моментами:

Традиции хранят нас. Ваш народ пережил эпохи, придерживаясь обычаев предков, установленных Всеобщим Отцом. Традиции надо уважать, а те, кто выступают против, позорят себя и не заслуживают доверия.

Мудрость приходит с возрастом. Ставшие свидетелями смены десятилетий заслуживают уважения, встречавшие и провожавшие века достойны ещё большего. Любое общество, не уважающее старших, опасно, поскольку оно игнорирует мудрость, которую они представляют.

Истина — в крови. Вы родились в обществе, где всё решено за вас: начиная с вашей профессии и заканчивая свадьбой, когда придёт время. Это решения — не прихоть старших, а требования вашей родословной в отношении других. У золотых дварфов то, кем вы станете, напрямую зависит от того, кем были ваши родители и все ваши предки. Даже вдали от Восточного Разлома вы понимаете, что знакомство с кем-то означает также и знакомство со всем его прошлым.

Преимущества золотого дварфа

Создавая персонажа золотого дварфа, вы можете выбрать следующие преимущества:

Устойчивый разум: Золотые дварфы развили в себе сопротивляемость к нападениям искажённых существ из Подземья.

Выгода: Вы получаете расовый бонус +5 к спасброскам от продолжительного урона психической энергией. Это преимущество заменяет Чугунный желудок.

Обращение с оружием золотых дварфов: Хотя золотые дварфы, так же как и вся их родня, полагаются на молот, создание жилищ в скалах требует специальных инструментов. Такие инструменты испокон веков золотые дварфы приспособили для использования в качестве обычного оружия.

Выгода: Вы обучаетесь владению боевой киркой и кувалдой. Это преимущество заменяет Обращение с оружием дварфов.

Предыстория золотого дварфа

Золотые дварфы долго жили под землёй и имели дело с её обитателями, в частности с дроу.

Связанные навыки: Подземелья

Связанные языки: Глубинная Речь, Эльфийский

Щитовой дварф

Долгая междоусобная война сделала клановое общество щитовых дварфов более открытым. Щитовые дварфы активно ищут друзей и заключают союзы против врагов. Они судят о других по их навыкам и храбрости, а не только по славной родословной и количеству седых волос в бороде. Традиции, уважение к старшим и родственные узы имеют важное значение в культуре щитовых дварфов. Однако ни один щитовой дварф не считает позорным самому определять свою судьбу, будь то война против орков в союзе с эльфами или занятие ремеслом в человеческом городе.

Щитовые дварфы обладают тысячелетней историей. Сыновья Таарка Шаната Крестоносца основали восемь царств, которые воевали, заключали союзы, возвышались в составе единого государства, а затем рассыпались на части, чтобы впоследствии исчезнуть с лица земли. Последним великим дварфским королевством на Севере был Делзун, и редкий щитовой дварф не претендует на родство с ним.

Игра щитовым дварфом

При создании персонажа щитового дварфа подумайте над следующими моментами:

Даже горы меняются. Несмотря на то, что вы всё ещё чтите прошлое и стремитесь видеть хорошее в настоящем, вы понимаете, что ничто не длится вечно. Это непостоянство служит напоминанием о том, что нельзя быть слишком самодовольным или слишком гордым. На Севере полно руин древних империй, павших жертвами гордыни. Лишь те, кто развивается и хранит истинную силу, могут утверждать о своём величии.

Даже самую крепкую сталь можно сломать. Как говорят дварфы, союз подобен топору — несмотря на свою прочность, он может сломаться в самый неподходящий момент. Хотя вы стремитесь заключать союзы и отвечать дружбой на дружбу, вы всегда настороженно относитесь к другим. Это не касается ваших близких товарищей, но вы по-прежнему опасаетесь предательства, жадности и трусости, особенно со стороны других рас.

Прочный щит может и защищать, и крушить. Клан не сможет себя защитить, прячась в горах. Ни один воин не сможет победить, только отбивая атаки. Когда вы сталкиваетесь с врагом, нападайте на него. Никогда не бойтесь схватки настолько, чтобы её избегать.

Преимущества щитового дварфа

Создавая персонажа золотого дварфа, вы можете выбрать описанные ниже преимущества. Поскольку оба преимущества заменяют Обращение с оружием дварфов, вы можете взять только одно из них.

Обращение с оружием щитовых дварфов: Щитовые дварфы проводят на поверхности и в лесах больше времени, чем их родственники — золотые дварфы. Это привело к тому, что они больше полагаются на топоры в качестве инструмента и оружия.

Выгода: Вы обучаетесь владению ручным и боевым топорами. Это преимущество заменяет Обращение с оружием дварфов.

Владение щитом: Окружённые многочисленными угрозами, такими как орки и гоблины, щитовые дварфы не случайно выбрали такое название для своего народа. Многие из них вне зависимости от должности и статуса прошли подготовку по использованию щита.

Выгода: Вы обучаетесь владению лёгкими щитами. Это преимущество заменяет Обращение с оружием дварфов.

Предыстория щитового дварфа

Щитовые дварфы имеют долгую историю выживания в пустошах Севера, борьбы с орками, великанами и им подобными. Знание языков северных народов помогает в таких конфликтах.

Связанные навыки: Выносливость, Подземелья, Природа.

Связанные языки: Великаний, Чондатский.

Эльфы и эладрины

История эльфов мира простирается в туманную область мифов. Эльфы и эладрины повествуют о своём прошлом в балладах, поэмах и сказках, рассказывающих о тех временах, когда эти феи были единым народом. Те древние эльфы пришли из Страны Фей так давно, что даже самому долгоживущему эльфу потребовалось бы прожить несколько десятков жизней, чтобы помнить это. Легенды рассказывают о том, как эльфы приспособились к миру, став лунными, солнечными эльфами и илитири, породившими дроу.

В те дни дроу ещё не утратили милости Кореллона, но Войны Короны изменили эту ситуацию. Солнечные, лунные эльфы и дроу провели пять сокрушительных войн, длившихся три тысячи лет. Неудивительно, что многие эльфы спасались от разрухи, скрываясь в лесных дебрях.

Когда Войны Короны завершились, те, кто избегал конфликтов и искал спасения в старых обычаях, стали дикими эльфами. В последующие тысячелетия некоторые общины диких эльфов попытались наладить контакты с остальным миром, поддерживая равновесие между своей культурой и восходящей империей их родственников — эладринов. Члены таких общин стали лесными эльфами.

С тех пор эльфийские и эладринские империи успели возвыситься и превратиться в руины. Теперь, когда после Магической Чумы связи со Страной Фей восстановлены, начнут подниматься новые империи.

Если вы играете эладрином или эльфом, подумайте — вы дитя Фаэруна или Страны Фей? Если вы родились в Стране Фей, то наилучшим выбором класса будет певец меча (страница 66) и тема Стража Илиэнбруэна (страница 28).

Если вы лунный или лесной эльф, то в поселениях других рас вы почувствуете себя более комфортно, чем некоторые ваши родственники. Поэтому подумайте о темах Дьявольской Пешки и Агента Арфистов. Если вы солнечный эльф, то могли постигать магию, и вам подходят темы Беглого Красного Волшебника, Меченого Вестника или Дьявольской Пешки.

Лунный эльф (эладрин)

В древности лунные эльфы наслаждались путешествиями и исследованиями. Поэтому, хоть они и были самыми многочисленными, империи лунных эльфов достигли расцвета последними. В лунных эльфах и по сей день есть эта страсть к путешествиям, вследствие чего их можно назвать самой многочисленной и распространённой подрасой. Открытые новым впечатлениям и честные по своей природе, лунные эльфы зачастую рассматриваются людьми как достойные компаньоны в путешествиях.

Хотя Магическая Чума вынудила многих солнечных эльфов ещё больше изолироваться, большая часть лунных эльфов, наоборот, смешалась с другими расами. Сейчас многие лунные эльфы в первую очередь считают себя обитателями Абейр-Торила и лишь во вторую — эладринами. Другие воспользовались восстановившимися связями со Страной Фей, чтобы воссоединиться с древней родиной. В свою очередь, новое поколение лунных эльфов сейчас покидает Страну Фей и распространяется по миру.

Игра лунным эльфом

При создании персонажа лунного эльфа подумайте над следующими моментами:

Каждый новый день открывает новые горизонты. Вы чувствуете в себе присущую вашему народу страсть к путешествиям, ищите новых впечатлений, позволяющих по-новому взглянуть на жизнь. Вне зависимости от того, сколько вы уже видели, в мире всегда есть, что исследовать.

Магия есть во всём. Большинство лунных эльфов понимают, что волшебство можно найти где угодно и зачастую в весьма причудливой форме. Вы понимаете, что надо держать свой разум открытым и принимать ту силу, которую может открыть магия даже в простейших предметах и слабейших созданиях.

Спрятанное добро не сможет быть великим. В то время как солнечные эльфы создали закрытую империю, лунные эльфы исследовали мир, и их культура росла и процветала. Таким образом, вы понимаете, что добрые дела не нужно скрывать. Другие, видя акты милосердия и благородства, черпают в них силу и надежду. Добродетель должна быть отважнее зла.

Преимущества лунного эльфа

Создавая персонажа лунного эльфа, вы можете выбрать следующие преимущества:

Бонусы навыков: Лунные эльфы обычно посвящают себя изучению магии и истории. Тем не менее, некоторые считают, что путешествия больше помогают в понимании других, а изучение отношений в обществе более полезно в повседневной жизни.

Выгода: Вы получаете бонус +2 к проверкам Проницательности и Знания улиц. Это преимущество заменяет стандартный расовый бонус эладринов к проверкам Истории и Магии.

Обращение с оружием эльфов: Эльфам и эладринам всех мастей требуется время, чтобы научиться владеть традиционным оружием своего народа.

Выгода: Вы обучаетесь владению длинным и коротким луком. Это преимущество заменяет Обучение эладринов.

Предыстория лунного эльфа

Любящим путешествия лунным эльфам полезно знать много языков и получать больше сведений о других народах, где бы они ни оказались.

Связанные навыки: Знание улиц, Переговоры.

Связанные языки: Дамарский, Унтерский, Чондатский.

Солнечный эльф (эладрин)

Солнечные эльфы тысячи лет жили в стороне от происходящих в мире событий. Несмотря на недавние потрясения, вызванные Магической Чумой, они не видят причин что-либо менять. Действительно, опасности современного мира, известные слабости богов, не связанных с эльфами, побуждают многих солнечных эльфов больше, чем когда-либо полагаться на традиционную замкнутость, закрывая свои ряды от посторонних, сеющих хаос и смерть.

Получение выгоды от восстановления связи со Страной Фей вызывает возражение со стороны некоторых солнечных эльфов, а для других это лишь подтверждение их точки зрения. Эльфы-фейри могут выглядеть и действовать как эльфы этого мира, но для многих солнечных эльфов они представляют такую же потенциальную угрозу, как и другие народы.

Солнечные эльфы переносят отчуждённую (некоторые скажут «надменную») природу их общества и на личные взаимоотношения. Они редко улыбаются, часто унижают и всегда готовы продемонстрировать собственное превосходство в знаниях и навыках. Эти барьеры в отношениях солнечных эльфов с ближайшими соратниками со

временем разрушатся, но многие солнечные эльфы будут продолжать держаться замкнуто в компании, где принято говорить прямо, а эмоции выражать — открыто.

Игра солнечным эльфом

При создании персонажа солнечного эльфа подумайте над следующими моментами:

Терпение решает многие проблемы. Солнечные эльфы живут долго, поэтому могут позволить себе ждать, пока время не сыграет против их врагов и проблем недолго живущих рас. Их долгосрочные планы могут затрагивать целые столетия. Солнечных эльфов больше волнуют не текущие неприятности, а то, что может произойти в будущем.

Спокойный ум остаётся ясным. Поддержание внутреннего и внешнего спокойствия позволяет вам мыслить более ясно. В сложных ситуациях серьёзный внешний вид позволяет удержать опасность на расстоянии и сделать более обоснованный выбор.

Все существа такие, какими они родились. Как оленю никуда не деться от того, что на него будет охотиться волк, так и волк должен охотиться, чтобы выжить. Так же и дварф должен добывать золото, а полурослик кочевать и убегать от ответственности. Кролик может летать не больше, чем лиса может выжить, пася скот. Не ждите, что другие поднимутся до вашего уровня или ради вас изменят своё поведение.

Преимущества солнечного эльфа

Создавая персонажа солнечного эльфа, вы можете выбрать следующие преимущества:

Бонусы навыков: Хитросплетения придворных интриг требуют тонкости и проницательности, поэтому солнечные эльфы активно используют их в своих взаимоотношениях.

Выгода: Вы получаете бонус +2 к проверкам Обмана и Проницательности. Это преимущество заменяет стандартный расовый бонус элдринов к проверкам Истории и Магии.

Обращение с волшебными инструментами: Легендарные магические навыки солнечных эльфов основываются на приверженности к тайной магии, возникшей задолго до Войн Короны. Многие элдрины учатся использовать инструменты магических заклинателей, приспособивая их для творения собственной магии.

Выгода: Вы обучаетесь использованию сферы, посоха и палочки в качестве инструмента. Это преимущество заменяет Обучение с оружием элдринов.

Обращение с оружием эльфов: Эльфы и элдрины всех мастей тратят время на то, чтобы овладеть традиционным оружием своего народа.

Выгода: Вы обучаетесь владению длинным и коротким луком. Это преимущество заменяет Обучение элдринов.

Предыстория солнечного эльфа

Солнечные эльфы гордятся своим здравомыслием и умением вести серьёзную беседу. Долгая история взаимоотношений с драконами сделала знание их языка весьма полезным для многих солнечных эльфов.

Связанные навыки: История, Магия, Обман, Проницательность

Связанные языки: Дракони́й

Дикий эльф

Из всех фэй этого мира дикие эльфы наиболее близки к природе. Действительно, многие дикие эльфы считают себя единственными истинными представителями своей расы, поскольку только они живут подобно своим древним предкам. Впервые увидев их раскрашенные тела и украшения из бисера, диких эльфов можно легко принять за примитивных охотников-собирателей. Их культуре, однако, присущи сложные и

замысловатые традиции, в значительной степени сохранившиеся неизменными ещё со времён Войн Короны.

Дикие эльфы ещё большие изоляционисты, чем их родственники — солнечные эльфы — иногда даже чересчур. Зачастую дикий эльф, общавшийся с представителями других рас, воспринимается как заражённый. Из-за этого диким эльфам, желающим наладить тесные связи с другими народами, часто приходится разрывать отношения со своей роднёй.

Игра диким эльфом

При создании персонажа дикого эльфа, подумайте над следующими моментами:

Другие культуры — неправильные. Возможно, вы и по собственной воле покинули свой народ, но это никоим образом не изменило ваш взгляд на мир. Все другие эльфы для диких эльфов олицетворяют коррупцию и беззаконие. Хотя, в отличие от большинства ваших родичей, вы можете быть более открытым к традициям других народов, вам всё же трудно полностью избавиться от недоверия к ним.

Мир знает больше, чем любой эльф. Вы воспринимаете мир природы и её духов как друзей и родственников. Вы видите предзнаменования в изменениях погоды, полёта птиц или состояния растений. Места, где мир не может отображаться в своём естественном виде — города, подземелья, магические ландшафты — кажутся вам опасными, поскольку вы не можете положиться на знаки, которые не умеете читать.

Птицы летают, потому что у них есть крылья. Дикие эльфы — кочевники, вечные скитальцы. Эта страсть к путешествиям была вложена в душу вашего народа Кореллоном ещё во времена первых эльфов. Как птица, если у неё сильные крылья, должна летать, так и вы должны двигаться дальше, когда вас зовёт душа.

Преимущества дикого эльфа

Создавая персонажа дикого эльфа, вы можете выбрать следующие преимущества:

Лёгкий шаг: У диких эльфов боевое обучение начинается сразу же, как только они научатся ходить. Их учителя изначально делают акцент на уклонение и избегание опасности. Когда дикие эльфы становятся взрослыми воинами, уроки, полученные в детстве, позволяют им легко погружаться в битву или выходить из неё.

Выгода: Один раз за сцену вы можете действием движения совершить шаг на расстояние, равное вашей скорости. Это преимущество заменяет *эльфийскую меткость*.

Обращение с оружием диких эльфов: Эладрины могут посвятить себя изучению мастерства владения длинным мечом, а вот дикие эльфы привыкли использовать копья — своё традиционное охотничье оружие.

Выгода: Вы обучаетесь владению метательным копьём, копьём и длинным копьём. Это преимущество заменяет Групповую осведомлённость.

Предыстория дикого эльфа

Жизнь в дикой местности требует понимания мира природы, а дикие эльфы славятся своим восприятием и расчётливыми движениями.

Связанные навыки: Внимательность, Природа, Скрытность

Лесной эльф

Своим дружелюбным отношением к другим расам лесные эльфы напоминают лунных. Однако, как и дикие эльфы, они предпочитают жить, скрываясь в дикой местности. В их жизни нет места тяге к путешествиям, они считают себя священными зрителями древних империй. Лесные эльфы предпочитают строить скромные поселения, считая города и городской стиль жизни как древних эльфов, так и их потомков — солнечных эльфов — ошибкой.

Сбежав от разрушений Войн Короны, лесные эльфы старались держаться подальше от любых конфликтов, несущих, как они верили, бедствия их народу. Однако, в отличие от диких и солнечных эльфов, они не стремятся отгородиться от мира. Разрушения, случившиеся в прошлом, научили их состраданию, как по отношению к остальным эльфам, так и к другим расам, что возвысились когда раса самих эльфов ослабла.

Игра лесным эльфом

При создании персонажа лесного эльфа, подумайте над следующими моментами:

Проявление милосердия мудро, но не всякое милосердие можно счесть мудрым. Вы стремитесь помогать другим, но вам следует обезопасить себя от обмана и скрытых угроз. Будьте безжалостны, когда ситуация требует того. Как лук, вы гибки и безвредны, когда поблизости нет опасности, но в мгновение ока вы можете стать смертоносным оружием.

Не растрчивайтесь на эмоции. Люди, лунные эльфы и прочие легко поддаются эмоциям, мешающим им думать и побуждающим их совершать глупые поступки. Солнечные эльфы впали в другую крайность, закрыв свои сердца настолько, что зачастую не в состоянии вообще ничего чувствовать. Вы выбираете средний путь, используя эмоции в качестве союзника в достижении ваших целей. Когда вы правы, почувствуйте справедливость своих поступков. Если у вас есть причины гневаться, пусть это поможет вам сосредоточиться.

Старайтесь избегать неприятностей. Если ваше появление может вызвать ненужное сражение, пусть лучше будет мир в ваше отсутствие. Если дикие эльфы могут не задумываясь напасть или просто убить нарушителя, то вы допускаете их присутствие, пока от них нет реального вреда. Ждите, наблюдайте, изучайте. Действуйте только тогда, когда бездействие будет большим злом.

Преимущества лесного эльфа

Создавая персонажа лесного эльфа, вы можете выбрать следующие преимущества:

Чувство опасности: Лесные эльфы чувствуют самые коварные опасности и в глуши и за столом переговоров.

Выгода: Когда вы определяете инициативу, вы можете совершить проверку Внимательности и использовать её результат в качестве результата проверки инициативы. Если вы это сделаете, союзники в радиусе 10 клеток, имеющие более низкое значение инициативы, чем вы, получают расовый бонус +2 к своей инициативе. Это преимущество заменяет *эльфийскую меткость*.

Мгновенная скрытность: Кланов лесных эльфов, скрываясь от мира, сосредоточились на избегании неприятностей. В результате у многих лесных эльфов развился инстинкт, позволяющий исчезать с глаз долой при первых признаках опасности.

Выгода: Если у вас при определении инициативы есть покров или укрытие, вы можете совершить проверку Скрытности, чтобы сразу же скрыться. Это преимущество заменяет Групповую осведомлённость.

Предыстория лесного эльфа

Навыки лесоводства и ведения переговоров хорошо служат лесным эльфам на протяжении веков. Лесные эльфы считают полезным знать язык друзей и врагов, а также быть готовыми к тому, что они могут поменяться местами.

Связанные навыки: Переговоры, Природа, Проницательность

Связанные языки: Великаний, Гоблинский, Дамарский, Дварфский, Чондатский

Жреческие домены

Полевой священник, представленный в *Heroes of the Fallen Lands*, выбирает домен, из которого он получает особые умения и таланты. Изначально ему на выбор даются два домена: бури и солнца. Эта книга добавляет к ним ещё четыре новых домена, которые можно использовать в кампании по ЗАБЫТЫМ КОРОЛЕВСТВАМ.

Эти домены отличаются от предложенных в *Heroes of the Fallen Lands* тем, что сфокусированы на конкретных божествах. Такая сосредоточенность позволяет каждому домену охватить больше аспектов той или иной веры. Только полевой священник, служащий Кореллону, может выбрать домен этого бога, в то время как жрец, выбравший домен бури, может служить любому из божеств.

Некоторые из этих доменов связаны с одной или несколькими темами персонажей, представленными в начале главы. Наиболее очевидный пример: полевой священник, выбравший домен Огмы, — первый кандидат для темы Последователя Огмы. А тема Стража Илиэнбруэна создана специально для персонажей, служащих Кореллону. Полевой священник Селунэ может проводить расследование на предмет поклоняющихся Шар нетерезов либо пытаться противостоять угрозе оборотней либо другой нечисти. Персонаж с темой Изгнанного Стаей после ухода из собственного племени, в первую очередь, стал бы молиться Селунэ. Хотя в этой книге нет темы персонажа, непосредственно связанной с Тормом, наличие в Невервинтере храма его павшего союзника — Тира (Зал правосудия), монастыря в окрестностях города, названного в честь мертвого друга бога — Хельма, и попытки принести правосудие и справедливость в эти незаконные земли могут легко привлечь жреца Торма на Север.

Таланты для прочих жрецов: Играя жрецом, не являющимся полевым священником, вы можете выбирать из данного раздела жреческие таланты, соответствующего уровню вашего персонажа.

ЖРЕЧЕСКИЕ ДОМЕНЫ И БОГИ

Если хотите, вы можете играть жрецом бога, домен которого не представлен в данном разделе. В дополнение к доменам бури и солнца из *Heroes of the Fallen Lands*, в *Heroes of Shadow* опубликован домен смерти, а домен земли доступен подписчикам *D&D Insider* в 392 номере журнала *Dragon*.

Каждый домен связан с конкретными богами, которым может поклоняться персонаж-жрец в кампании по ЗАБЫТЫМ КОРОЛЕВСТВАМ.

Бог	Домен
Амонатор	Солнца
Ангарад	Кореллона
Бахамут	Торма
Берронар Истинное Серебро	Торма
Гарл Блестящее Золото	Торма
Гонд	Огмы
Грумбар	Земли
Ильматер	Торма
Келемвор	Смерти
Морадин	Земли
Сильванус	Бури
Сьюни	Солнца

Домен Кореллона

Жрецы Кореллона выступают в роли его фей-смотрителей — персонажей, чей священный долг защищать традиции и достояние эльфийской расы. Тем не менее, Кореллон — больше, чем просто опекун своего народа. Он возглавляет пантеон эльфийских богов, олицетворяя эльфийскую магию, музыку, искусство, ремесло, поэзию и боевое мастерство. Жрецы Кореллона, следуя примеру своего бога, становятся экспертами в искусстве творения, войны и магии. Они должны не только защищать эльфов и их культуру, но и содействовать распространению её величия.

1 уровень: Умения и таланты домена Кореллона

После соприкосновения Абейр-Торила со Страной Фей у эльфов появилась возможность контактировать с собственной роднёй, которая, казалось, была потеряна на века. Желание Кореллона воссоединить некогда единую эльфийскую нацию проглядывается в возвращении к эльфам сил, дремавших на протяжении многих столетий. Восстановление подобного союза позволит эльфам Фаэруна обратить угасание собственной расы вспять и вновь стать великими. Однако как и в случае со всеми великими народами, войны могут возвеличить, а могут и низвергнуть.

Кореллон — эльфийский бог войны: он оснащает своих полевых священников традиционным оружием и талантами, полагающимися на силу их расы. От жреца Кореллона можно ожидать умелого обращения как с мечом и луком, так и божественной энергией собственного бога.

Выгода: Если вы находитесь под действием эффекта с ключевым словом «очарование», оканчивающегося при спасении, вы можете совершить спасбросок от него и в начале, и в конце своего хода.

Кроме того, когда вы используете *исцеляющее слово*, вы и все союзники во вспышке можете до начала вашего следующего хода игнорировать труднопроходимую местность во время совершения шага.

Также вы получаете следующие таланты:

Неограниченный талант домена

Кореллон призывает всех эльфов чтить красоту природы. Даже во время войны его народ должен воздерживаться от причинения вреда миру природы. Чтобы напомнить жрецам об этом, Кореллон дарует связь с духами природы.

Благословение дикой природы	Атака жреца 1
<i>Атакуя, вы просите своего бога даровать вам стремительность дикого зверя.</i>	
Неограниченный ♦ Духовный, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное или Дальнобойное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: Вы (или ваш союзник в пределах 5 клеток) можете свободным	

действием совершить шаг на 1 клетку.

Неограниченный талант домена

Вы настолько быстры в использовании лука и клинка, что враг не успевает среагировать, пока вы меняете оружие.

Изящная смена		Атака жреца 1	
<i>Вы в последнюю секунду решаете, какое оружие применить. Когда вы берёте его наизготовку, оружие пульсирует божественной силой.</i>			
Неограниченный ♦ Духовный, Излучение, Оружие, Силовое поле			
Стандартное действие		Рукопашное или Дальнобойное оружие	
Эффект: Перед атакой вы можете убрать одно оружие и вооружиться другим.			
Цель: Одно существо			
Атака: Мудрость против КД			
Попадание: Урон излучением и силовым полем 1[Ор] + модификатор Мудрости. Уровень 21: Урон излучением и силовым полем 2[Ор] + модификатор Мудрости.			

Приём домена

Вы — хранитель своего народа, но вам не пристало оставаться в одиночестве. С божественной помощью вам с союзниками даруются обострённые чувства, присущие многим феям.

Взгляд фей		Приём жреца 1
Вы шепчете молитву, и серебристое мерцание в глазах наделяет вас с союзниками сверхъестественным зрением.		
На день ♦ Аура, Духовный		
Малое действие	Персональный	
Эффект: Вы активируете ауру 5, существующую до конца сцены. Находясь в этой ауре, вы и ваши союзники получаете сумеречное зрение и бонус таланта +2 к проверкам Внимательности.		

Талант домена на сцену

Потусторонняя сила, наполняющая Страну Фей, влияет и на вашу связь с Кореллоном. Короткой молитвой вы можете призвать сверхъестественные силы загадочного края для усиления оружия.

Удар огнём фей		Атака жреца 1
Ваше оружие вспыхивает пурпурным пламенем, которое перебрасывается на врага, освещая каждый его шаг.		
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Огонь, Оружие		
Стандартное действие	Рукопашное или Дальнобойное оружие	
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон излучением и огнём 2[Or] + модификатор Мудрости.		
Эффект: До конца вашего следующего хода цель не получает преимуществ ни от какого покрова.		

1 уровень: Вызов божественной силы (Кореллон)

Полевые священники Кореллона даруют благословения и лечат раненых после битвы. Для этого они учатся обеспечению безопасности союзников даже в пылу сражения.

Совместный шаг	Приём жреца 1
<i>Вы с союзником исчезаете, а спустя мгновение появляетесь из ниоткуда.</i>	
На сцену ♦ Вызов божественной силы, Духовный, Телепортация	
Действие движения	Ближняя вспышка 1
Цель: Вы и один союзник во вспышке	
Эффект: Обе цели телепортируются на 5 клеток, оставаясь смежными друг с другом.	
Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.	

Талант на сцену домена Кореллона 3 уровня

О меткости эльфов ходят легенды. С помощью Кореллона вы можете распространить эту меткость и на союзников.

Союзная точность	Атака жреца 3 уровня
<i>Атакуя, вы обращаетесь к силам судьбы, даруя своему союзнику преимущество во время следующей атаки.</i>	
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное или Дальнобойное оружие
Цель: Один враг	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: Выберите союзника в пределах 5 клеток. До конца вашего следующего хода он может перебросить свой следующий бросок атаки по цели, но будет обязан использовать результат второго броска.	

5 уровень: Умение домена Кореллона

Чем дольше вы служите Кореллону, тем больше секретов его магии открывается перед вами. Когда вы просите его помочь в исцелении, он дарует вам способ невредимым ускользнуть от врагов.

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово*, цель может свободным действием совершить шаг на 1 клетку. Если цель — эльф, полуэльф или эладрин, то она может совершить шаг на расстояние, равное вашему модификатору Телосложения.

7 уровень: Талант на сцену домена Кореллона

Кореллон — бог не только эльфов, но и всех фей, к которым также относятся таинственные очаровательные единороги. Используя их силу, вы отражаете вражеские атаки.

Привлекательность фей	Атака жреца 7
<i>После успешной атаки вы чувствуете обнадеживающее присутствие единорога и понимаете, что враг не причинит вам вреда.</i>	
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие, Очарование	

Стандартное действие	Рукопашное или Дальнобойное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против Воли	
Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель не может делать вас целью никаких атак, и она должна совершить спровоцированные атаки по всем существам в пределах её досягаемости, которые добровольно вас атакуют.	

10 уровень: Умение домена Кореллона

Обращаясь к силам Кореллона, вы открываете видимые лишь вам пути.

Выгода: При использовании атаки на сцену с духовным источником силы и ключевым словом «излучение» или «силовое поле» вы можете свободным действием телепортироваться на 1 клетку.

11 уровень: Благочестивое деяние (Кореллон)

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Когда вы выкладываетесь до предела, Кореллон дарует вам свою благодать, наделяя вас быстротой действий.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия для дополнительного действия движения, вы можете переместиться на расстояние, вдвое превышающее то, которое позволяет это действие.

11 уровень: Исключительное благословение (Кореллон)

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Добавив финт к одному из доменных умений вы вынудите противника раскрыться, чем могут воспользоваться союзники.

Выгода: Когда вы попадаете по цели *изящной смены*, выберите союзника в пределах 5 клеток. До конца вашего следующего хода он получит боевое превосходство над целью для своей следующей атаки по ней.

12 уровень: Приём домена Кореллона

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Любовь эльфов к природе не ограничивается восхищением благородством оленей и проворством зайцев. Свирепые охотники тоже в почёте, и они могут стать примером для подражания. Молитва Кореллону может даровать вам с союзниками скрытность и скорость волчьей стаи.

Благословение эльфов	Приём Благочестивого жреца 12
<i>С божьим благословением, вы с союзниками выходите на охоту.</i>	
На день ♦ Аура, Духовный	
Малое действие	Персональный
Эффект: Вы активируете ауру 5, существующую до конца сцены. Пока аура активна, вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Скрытности и бонус таланта +2 к скорости. Все союзники, начинающие ход в ауре, получают те же бонусы до начала своего следующего хода.	

13 уровень: Талант на сцену домена Кореллона

Хотя не всем эльфам в равной степени присуща святая добродетель, эльфийская нация олицетворяют свет во тьме. Вы же — один из самых ярких представителей эльфийского племени, и это не просто слова: *мерцающим ударом* вы сражаете тьму в сердцах врагов.

Мерцающий удар		Атака жреца 13	
<i>Ваше оружие начинает мерцать и приобретает способность пробивать любые защиты врагов.</i>			
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие			
Стандартное действие		Рукопашное или Дальнобойное оружие	
Цель: Одно существо			
Атака: Мудрость против Реакции. Атака игнорирует штрафы за любые покровы и укрытия.			
Попадание: Урон излучением 3[Op] + модификатор Мудрости.			

16 уровень: Умение домена Кореллона

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Целительная энергия окутывает цель искрящейся пеленой. Когда она рассеивается, ваш союзник словно исчезает. Пока он невидим, врагам будет трудно попасть по нему.

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово*, цель становится невидимой для врагов до начала своего следующего хода.

17 уровень: Талант на сцену домена Кореллона

Музыка и искусство важны для вас не меньше битвы, а может даже и больше. Кореллон напоминает вам, что сила песни может перевернуть ход сражения.

Гармония клинков		Атака жреца 17	
Ваше оружие начинает петь, а магия песни гласит, что во время следующей атаки союзников враг будет поражён.			
На сцену ♦ Духовный, Оружие, Силовое поле			
Стандартное действие		Рукопашное или Дальнобойное оружие	
Цель: Одно существо			
Атака: Мудрость против КД			
Попадание: Урон силовым полем 3[Or] + модификатор Мудрости.			
Эффект: Когда в следующий раз до начала вашего следующего хода вы или ваш союзник промахнетесь по цели атакой, она получит урон силовым полем 5.			

20 уровень: Талант на день домена Кореллона

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

На протяжении тысячелетий Кореллон борется с Груумшем и Лолс. Поскольку честолубие ведёт вас к обретению эпической мощи, Кореллон даёт вам познать силу этой древней ненависти.

Непримиримая вражда		Атака Благочестивого жреца 20	
<i>Выхватив оружие, вы внезапно атакуете противника.</i>			

На день ♦ Духовный, Оружие, Силовое поле, Телепортация	
Стандартное действие	Рукопашное или Дальнобойное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон силовым полем 5[Ор] + модификатор Мудрости.	
Промех: Половина урона.	
Эффект: Вы или ваш союзник в пределах 5 клеток телепортируетесь в клетку, смежную с целью.	

23 уровень: Талант на сцену домена Кореллона

Поклонение Кореллону означает стремление всё делать красиво, даже убивать. Вы способны провести настолько совершенную атаку, что враги застынут в благоговейном страхе.

Благоговейное зрелище		Атака жреца 23
Ваши движения настолько быстры, а атаки совершенны, что врагам тяжело даже смотреть на них.		
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие, Психическая энергия		
Стандартное действие	Рукопашное или Дальнобойное оружие	
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон излучением и психической энергией 3[Or] + модификатор Мудрости, и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.		
Эффект: До конца вашего следующего хода все враги в пределах 5 клеток предоставляют всем боевое превосходство.		

27 уровень: Талант на сцену домена Кореллона

Подобно Кореллону, возглавляющему эльфийский пантеон, вы ведёте своих друзей. Подобно Кореллону, использующему волшебство для защиты и помощи экзархам, вы можете применить магию во вред врагам и на благо союзников.

Удары благополучия и горя		Атака жреца 27
В одно мгновение вы наносите удар сразу несколькими призрачными оружиями. Каждое попадание улучшает здоровье ваших союзников.		
На сцену ♦ Духовный, Исцеление, Оружие, Силовое поле		
Стандартное действие	Рукопашное или Дальнобойное оружие	
Цель: Одно, два или три существа		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон силовым полем 2[Or] + модификатор Мудрости.		
Эффект: Вы можете использовать исцеление. За каждую цель, по которой вы попали, ещё один союзник в пределах 10 клеток от вас может использовать исцеление.		

Домен Огмы

Последователь Огмы постигает силу идей и превосходство информации не только умом, но и душой. Но обладающий знаниями не должен этим ограничиваться. Новшества, вдохновение, открытия — вот, что на самом деле лежит в основе веры в Огму. Служить Переплётчику Известного значит служить истине вне зависимости от того, где она содержится: в древних тайнах, прекрасном искусстве или гениальном изобретении.

1 уровень: Умения и таланты домена Огмы

Учение и преданность Огме позволяют вам лучше понимать многие вопросы. Союзники, благословлённые присутствием Огмы, получают знания о том, как можно улучшить свое состояние.

Выгода: При проверках навыков, основанных на Интеллекте, вы можете использовать вместо Интеллекта Мудрость.

Кроме того, когда вы используете *исцеляющее слово*, все союзники во вспышке получают бонус +1 к своему следующему спасброску до конца вашего следующего хода.

Также вы получаете следующие таланты:

Неограниченный талант домена

Бесконечные поиски знаний позволяют вам узнавать секреты врагов. Зачастую, наиболее ценной информацией являются их слабости.

Благословление знаний	Атака жреца 1
<i>Попадая по врагу, вы заставляете его раскрыться, чем может воспользоваться союзник.</i>	
Неограниченный ♦ Духовный, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. <i>Уровень 21:</i> Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: Один союзник в пределах 5 клеток от вас получает до конца вашего следующего хода боевое превосходство над целью.	

Неограниченный талант домена

Присутствие Огмы проявляется в сине-зелёном свечении и необычной музыке, которая звучит успокаивающе для союзников, но зловеще для врагов веры. Во время атаки, пока Огма с вами, ваше оружие издаёт те же звуки и зловеще мерцает.

Поющий удар	Атака жреца 1
<i>Присутствие божества заставляет ваше оружие петь и светиться со святой силой.</i>	
Неограниченный ♦ Духовный, Звук, Излучение, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон звуком и излучением 1[Ор] + модификатор Мудрости. <i>Уровень 21:</i> Урон звуком и излучением 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.	

Приём домена

Понимание — не всегда результат долгих раздумий. Иногда идея озаряет как вспышка молнии.

Внезапное озарение	Приём жреца 1
<i>В самый последний момент вы получаете божественную подсказку, как можно решить проблему.</i>	
На сцену ♦ Духовный	
Немедленное прерывание	Ближняя вспышка 10
Триггер: Вы или ваш союзник во вспышке провалили проверку навыка.	
Цель: Вызвавшее срабатывание существо	
Эффект: Цель получает бонус таланта к проверке навыка, равный вашему модификатору Мудрости.	

Талант домена на сцену

Вы обещали своему богу бороться с невежеством и теми, кто скрывает знания от мира. Благодаря его поддержке вы можешь наделить оружие силой нести правду врагам истины, наполняя их сознание идеями, которые они не хотят услышать.

Смена мыслей	Атака жреца 1
<i>Размахивая оружием в надежде вразумить врага, вы просите бога благословить ваши действия.</i>	
На сцену ♦ Духовный, Оружие, Психическая энергия	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Атака: Мудрость против КД	
Цель: Одно существо	
Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки и следующему спасброску.	

1 уровень: Вызов божественной силы (Огма)

Огма призывает своих приверженцев постигать истину и искать новые идеи, но кроме того, Переплётчик Известного и сам делится информацией с последователями. Когда вы просите его благословения, Огма дарует вам и вашим союзникам знание, которое позволит вам достичь ваших целей.

Распространение знаний	Приём жреца 1
<i>Через ваше сознание и сознания союзников проходят мысли, обстоятельно рассказывающие о поставленных перед вами задачах.</i>	
На сцену ♦ Вызов божественной силы, Духовный	
Малое действие	Ближняя вспышка 3
Цель: Вы и все союзники во вспышке	
Эффект: В следующий раз, когда цель до конца вашего следующего хода совершает проверку навыка, она получает бонус таланта +2 к этой проверке.	
Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.	

3 уровень: Талант на сцену домена Огмы

Друзья не разделяют вашу страсть к поискам истины любой ценой, но полезные знания любят все. В бою вы делитесь благословением бога, чтобы товарищи смогли понять красоту пути Огмы.

Священная сталь		Атака жреца 3
<i>Во время атаки перед вашим союзником возникает видение, показывающее, как провести более смертоносную атаку.</i>		
На сцену ♦ Духовный, Оружие		
Стандартное действие		Рукопашное оружие
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости.		
Эффект: Выберите одного союзника. До конца вашего следующего хода его атаки по цели будет совершать критическое попадание при выпадении «18—20».		

5 уровень: Умение домена Огмы

Вы умеете лечить различные болезни. Исцеляющим благословением вы также можете вылечить один недуг.

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово*, цель может совершить один сброс.

7 уровень: Талант на сцену домена Огмы

Знание — благо, но информация может и парализовать врага. Когда вы призываете силу Огмы, ваша атака заставляет врага о многом задуматься.

Буря мыслей		Атака жреца 7
<i>Жестокий удар — и голову вашего врага заполняют тысячи беспорядочных мыслей, путая и дезориентируя его.</i>		
На сцену ♦ Духовный, Оружие, Психическая энергия		
Стандартное действие		Рукопашное оружие
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон психической энергией 1[Ор] + модификатор Мудрости. Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.		

10 уровень: Умение домена Огмы

Приобретая боевой опыт, вы с союзниками в унисон атакуете и парируете. Атаки товарищей дополняют ваши, и каждая битва поёт свою песню.

Выгода: При использовании атакующего таланта на сцену с духовным источником силы и ключевым словом «психическая энергия», все цели атаки предоставляют всем боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

11 уровень: Благочестивое деяние (Огма)

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Огма поощряет вдохновение и новые идеи как на поле боя, так и вне его. Находясь в отчаянном положении, своим поступком вы можете вдохновить союзников искать новые способы одержать победу.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия, чтобы получить дополнительное действие, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас могут свободным действием совершить шаг на 3 клетки.

11 уровень: Исключительное благословение (Огма)

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Ваша связь с Переплётчиком Известного усиливается. Сине-зелёное пламя присутствия Огмы перепрыгивает с вашего оружия на врага, привязывая его к месту.

Выгода: Когда вы попадаете по врагу, используя *поющий удар*, цель также становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

12 уровень: Приём домена Огмы

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Огма редко просто так даёт знания алчущим. Вместо этого он вдохновляет и поощряет жажду новых знаний. Огма отвечает запросам своих самых верных последователей таинственным напоминанием открыть глаза и разум и понять, что решение проблемы у них под рукой.

Божественное вдохновение		Приём Благочестивого жреца 12
<i>Шепчущий внутри вас голос предлагает вам открыть чувства и разум окружающему миру.</i>		
На день ♦ Духовный		
Не действие		Ближняя вспышка 10
Триггер: Вы или союзник в пределах 10 клеток от вас делаете проверку инициативы или совершаете проверку Внимательности, Проницательности или знаний.		
Цель: Вы и все союзники во вспышке		
Эффект: В начале сцены каждая цель может перебросить проверку инициативы, но должна использовать второй результат. До конца сцены все цели могут перебрасывать проверки Внимательности, Проницательности или знаний, но должны использовать второй результат.		

13 уровень: Талант на сцену домена Огмы

Жрецы Огмы обязуются распространять знания и обучать других. Будучи полевым священником Огмы вы ожидаете, что врагам тяжело дастся эта учёба.

Сокрушительные мысли		Атака жреца 13
<i>Ваша атака поражает и тело, и разум. Такой урок враг долго не забудет.</i>		
На сцену ♦ Духовный, Оружие, Психическая энергия		
Стандартное действие		Рукопашное оружие
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Мудрости, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.		
Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки и следующему спасброску.		

16 уровень: Умение домена Огмы

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Ваши познания в бою и пережитые вместе с союзниками битвы позволяют вам вдохновить их на преодоление. Благодаря вам они задействуют те силы и ту отвагу, о существовании которых сами даже не подозревали.

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово*, цель может свободным действием совершить стандартную атаку.

17 уровень: Талант на сцену домена Огмы

Будучи одним из самых сильных слуг Огмы вы отточили свой ум острее меча любого воина. Теперь ваши мысли стали оружием.

Блестящая идея	Атака жреца 17
<i>Стоит вам представить победу, и от вас исходит сияющая волна, ослепляющая взоры врагов и ободряющая друзей.</i>	
На сцену ♦ Духовный	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке	
Эффект: Все цели становятся ослеплёнными до конца вашего следующего хода, а все союзники во вспышке могут совершить по одному спасброску.	

Уровень 20: Талант на день домена Огмы

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Подойдя к эпическому уровню, вы понимаете, что Огма является хранителем знаний, среди которых есть опасные для разума простых смертных. Теперь, когда вы достойно проявили себя перед богом, он разрешает вам использовать эти страшные знания в качестве оружия.

Опасные знания	Атака Благочестивого жреца 20
<i>Страшные мысли приходят вам в голову и исходят в виде духовной энергии, мерцающей вокруг вашего оружия.</i>	
На день ♦ Духовный, Оружие, Психическая энергия	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон психической энергией 3[Ор] + модификатор Мудрости, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).	
Промех: Половина урона, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.	

Уровень 23: Талант на сцену домена Огмы

В бою вы можете использовать врага в качестве проводника негласной связи со своими союзниками, дарующей вам стратегическое преимущество.

Общие секреты	Атака жреца 23
<i>Попадая по врагу, вы подаёте сигнал союзнику провести ещё одну быструю атаку.</i>	
На сцену ♦ Духовный, Оружие, Психическая энергия	

Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Мудрости, один из ваших союзников, смежный с целью, может свободным действием совершить по цели стандартную рукопашную атаку.	
Эффект: До конца вашего следующего хода цель получает штраф к броскам атаки, равный числу окружающих её врагов.	

Талант на сцену домена Огмы 27 уровня

Поскольку вы вполне можете сравниться в мастерстве с его экзархами, Огма дарует вам способность проникать в разум врага.

Разрушительные мысли	Атака жреца 27
<i>Прикосновением своего оружия вы заставляете врага понять весь ужас борьбы с избранным Огмы.</i>	
На сцену ✦ Духовный, Оружие, Психическая энергия	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон психической энергией 3[Ор] + модификатор Мудрости, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.	
Эффект: Цель получает до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки и следующему спасброску.	

Домен Селунэ

Селунэ и её злая сестра Шар создали Абейр-Торил и стали свидетельницами раскола реальности и разделения двух миров. Во время Магической Чумы тёмные деяния Шар привели к катастрофе, в результате которой части миров поменялись местами. Тогда Селунэ не могла ничего поделать со случившимся — ей только и оставалось сидеть в своём царстве и оплакивать произошедшее. Раньше при встрече двух сестёр Селунэ часто выбирала героический путь прощения, сдержанности, страдания и самопожертвования. Это время прошло. Теперь полевые священники принимают веру Селунэ с чёткой задачей: свет должен бороться с тьмой, если баланс нарушен.

1 уровень: Умения и таланты домена Селунэ

Верующие в Селунэ говорят, что богиня есть повсюду, где светит полная луна, и ни крыши, ни пещеры, ни чащобы не смогут укрыть зло от света божественного взгляда. Вы считаете своим долгом выявлять затаившуюся ненависть, подавлять неестественные желания и нести её исцеляющий свет заблудшим душам.

Выгода: Вы получаете сопротивляемость 5 некротической энергии и сопротивляемость 5 излучению.

Кроме того, когда вы используете *исцеляющее слово*, все враги, смежные с целью, получают штраф –2 к следующему броску урона, совершённого им до конца своего следующего хода. Штраф увеличивается до –4 на 11 уровне и до –6 на 21 уровне.

Также вы получаете следующие таланты:

Неограниченный талант домена

Творящие зло создания за своими плечами могут обладать изрядной долей удачи или тёмным мастерством. Чтобы склонить чашу весов на сторону добра, Селунэ предлагает своим жрецам защиту её *благословляющего света*.

Благословляющий свет	Атака жреца 1
<i>Ваше оружие светится, угрожая обратить успех врага в неудачу.</i>	
Неограниченный ♦ Духовный, Излучение, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Мудрости. <i>Уровень 21:</i> Урон излучением 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: Когда в следующий раз до конца вашего следующего хода цель попадёт по вам или вашему союзнику, она получит урон излучением, равный вашему модификатору Телосложения.	

Неограниченный талант домена

Селунэ благоволит тем, кто отважно противостоит злу и тьме. Атакующим отмеченным ею оружием, вы можете пролить на друзей великолепие Селунэ.

Лунная метка	Атака жреца 1
<i>Ваше оружие изучает холод, леденящий врагов и дарующий надежду вам и союзникам.</i>	
Неограниченный ♦ Духовный, Излучение, Оружие, Холод	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон излучением и холодом 1[Ор] + модификатор Мудрости. <i>Уровень 21:</i> Урон излучением и холодом 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: До начала вашего следующего хода вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус таланта +2 к спасброскам.	

Приём домена

Для самых преданных воителей веры, ясный свет Селунэ выступает и в качестве путеводной звезды, и оружия.

Лунное оружие	Приём жреца 1
<i>Вас окружает свет полнолуния, который, опустившись на оружие, покрывает его серебристым сиянием.</i>	
На день ♦ Духовный	
Малое действие	Рукопашное касание
Цель: Одно оружие, которое вы держите в руке	
Эффект: До конца сцены оружие цели излучает яркий свет в радиусе полутора метров и считается посеребрённым. Кроме того, любой урон, наносимый этим оружием, считается уроном излучением, за исключением случаев, когда вид урона уже определён.	

Талант домена на сцену

Вы можете попросить Селунэ направить вашу атаку против её врагов подобно тому, как богиня показывает путь в тёмной ночи.

Озаряющий удар		Атака жреца 1
<i>Ваш успешный удар сопровождается священным сиянием, временно усиливающим оружие.</i>		
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие		
Стандартное действие		Рукопашное оружие
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Мудрости.		
Эффект: Выберите себя или союзника в пределах 5 клеток от себя. До конца вашего следующего хода выбранный персонаж получит бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения.		

1 уровень: Вызов божественной силы (Селунэ)

Слуги Шар используют тёмную магию, несовместимую с жизнью, но боятся света. Призвав силу Селунэ, священник может воспользоваться этой слабостью.

Жизнь и свет		Приём жреца 1
<i>Вокруг вас вспыхивает свет, защищающий союзников и заставляющий врагов ощутить гнев Селунэ.</i>		
На сцену ♦ Вызов божественной силы, Духовный		
Стандартное действие		Ближняя вспышка 5
Эффект: До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники во вспышке получаете сопротивляемость некротической энергии 5, а враги во вспышке получают уязвимость к излучению 5. <i>Уровень 11:</i> Сопротивляемость и уязвимость равны 10. <i>Уровень 21:</i> Сопротивляемость и уязвимость равны 15.		
Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.		

3 уровень: Талант на сцену домена Селунэ

Слуги Селунэ славятся состраданием, но это не является вашим основным призванием. В пылу боя вы покажете, как выглядит лик Селунэ во гневе.

Удар лунной тени		Атака жреца 3
<i>Со взмахом оружия приходит мертвецкий холод обратной стороны луны.</i>		
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие, Холод		
Стандартное действие		Рукопашное оружие
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон излучением и холодом 2[Ор] + модификатор Мудрости.		
Эффект: Цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.		

Примечание [GJ1]: Чрезмерный пафос и нагромождение. Как думаешь, «убывающей луны» не сгодится? Луна ведь по-любому холодная...

Примечание [L2]: Да не, нормально. То, что луна убывает, не делает её холоднее.

5 уровень: Умение домена Селунэ

Селунэ всегда с вашими союзниками, но когда вы просите её об исцелении, она посылает серебристое сияние, нисходящее на пострадавших в борьбе за правое дело.

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово*, раненые союзники во вспышке получают до конца вашего следующего хода сопротивляемость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения.

7 уровень: Талант на сцену домена Селунэ

Селунэ направила вас на войну, но она проявит милосердие к тем, кто искренне желает отречься от ненависти и зла. Со *светом миротворца* вы даёте врагам шанс осознать бессмысленность сопротивления воле Селунэ.

Свет миротворца		Атака жреца 7	
Выкрикивая молитву богине, несущую угрозу врагам, вы холодным светом истины освещаете их души.			
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Холод			
Стандартное действие		Ближняя вспышка 2	
Цель: Все враги во вспышке			
Попадание: В следующий раз, когда каждая из целей до конца своего следующего хода попадает или промахивается атакой по вам или вашему союзнику, она получает урон излучением и холодом, равный 5 + ваш модификатор Мудрости.			

10 уровень: Умение домена Селунэ

Теперь, находясь на вершине героического этапа, вы можете укреплять союзников, омытых светом вашей атаки.

Выгода: При использовании атаки на сцену с духовным источником силы с ключевым словом «излучение», все союзники, смежные с врагами, бывшими целью этой атаки, получают временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

11 уровень: Благочестивое деяние (Селунэ)

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Слуги тьмы пытаются спастись от света, но действуя быстро, вы можете помешать им.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия, чтобы получить дополнительное действие, враги, которые в конце вашего хода будут смежны с вами, будут замедлены и не смогут телепортироваться до конца вашего следующего хода.

11 уровень: Исключительное благословение (Селунэ)

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Теперь вы входите в число самых преданных слуг Селунэ. С каждым успешным ударом в борьбе с тьмой вы дарите надежду.

Выгода: Когда вы попадаете по врагу, используя *лунную метку*, вы или союзник в пределах 5 клеток от вас можете совершить спасбросок.

12 уровень: Приём домена Селунэ

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Ваша связь с Селунэ продолжает крепнуть. Вы чувствуете, что её свет внутри вас становится всё сильнее, а иногда вы даже позволяете ему выйти наружу, приводя в замешательство ближайших врагов.

Изумляющий свет		Приём Благочестивого жреца 12
Внезапно над вами будто восходит полная луна, и её серебристый свет поражает врагов.		
На день ♦ Духовный		
Малое действие		Ближняя вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке		
Эффект: Цели не могут совершать провоцированные атаки и получают до конца вашего следующего хода штраф –2 к броскам атаки.		

13 уровень: Талант на сцену домена Селунэ

Путеводный свет Селунэ становится всё ярче — как и сила атак, что вы обрушиваете на врагов. Атакуя во имя Селунэ, вы с союзниками чувствуете присутствие богини.

Удар серебряного света		Атака жреца 13
Своей атакой вы привлекаете внимание божества, которое усиливает в вас и в союзнике ярость битвы.		
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие		
Стандартное действие	Рукопашное оружие	
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон излучением 3[Or] + модификатор Мудрости.		
Эффект: До конца вашего следующего хода вы с союзником в пределах 5 клеток от вас получаете бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения.		

16 уровень: Умение домена Селунэ

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Целительная сила Селунэ теперь ещё и препятствует врагам получать помощь.

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово*, ни один враг во вспышке не может восстанавливать хиты до конца вашего следующего хода.

17 уровень: Талант на сцену домена Селунэ

Селунэ награждает смелость. Благосклонность богини снисходит на её героев в виде мантии из серебристого света.

Светящийся удар		Атака жреца 17
Когда вы наносите удар, вас и ваших союзников окутывает серебристый свет.		
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие		
Стандартное действие	Рукопашное оружие	
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон излучением 3[Or] + модификатор Мудрости.		
Эффект: Вы и все союзники, смежные с целью, получаете до конца вашего следующего хода сопротивляемость 5 ко всем видам урона.		

20 уровень: Талант на день домена Селунэ

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Селунэ вознаграждает вас за преданность, проливая слёзы радости, приходящие к вам во сне. Вы запомнили их красоту, и можете призвать слезу Селунэ на своих врагов, как падающую звезду.

Небесная слеза		Атака Благочестивого жреца 20
Светящаяся вспышка падает с небес на поле боя, разлетаясь блестящими брызгами.		
На день ♦ Духовный, Излучение, Холод		
Стандартное действие	Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток	
Цель: Все существа во вспышке		
Эффект: Урон излучением и холодом 5 + модификатор Мудрости, цели становятся ослеплёнными (спасение оканчивает).		

23 уровень: Талант на сцену домена Селунэ

Вы чувствуете, что Селунэ действует на ваш дух так же, как луна на приливы. В пылу сражения вы вызываете волны такой же мощи, чтобы поразить врагов.

Лунный прилив		Атака жреца 23
Вы обрушиваете оружие на землю, вызывая волну света, соперничающую по силе с приливом.		
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Исцеление, Оружие		
Стандартное действие	Ближняя волна 3	
Цель: Все враги в волне		
Атака: Мудрость против Стойкости		
Попадание: Урон излучением 3[Op] + модификатор Мудрости, и вы можете толкнуть цель на 3 клетки.		
Эффект: Все союзники в волне могут использовать по исцелению.		

27 уровень: Талант на сцену домена Селунэ

Теперь вы среди главных слуг Селунэ, а благословения снисходят на вас чаще прежнего. При атаке пособников тьмы свет богини озаряет все присутствующие светлые души.

Ошеломляющее лунное сияние		Атака жреца 27
Ваш удар заставляет врага пошатнуться, а благословение божества распространяется на союзников.		
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие		
Стандартное действие		Рукопашное оружие
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон излучением 3[Op] + модификатор Мудрости, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.		
Эффект: До конца вашего следующего хода вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения.		

Домен Торма

Долг, верность, правдивость, настойчивость в достижении правильных целей — все эти качества подтверждают вашу веру в Торма, Верную Ярость. Будучи полевым священником у него на службе, вы являетесь святым защитником, готовым добиваться справедливости в этом несправедливом мире, поступая честно даже по отношению к тем, у кого чести нет. Вы действуете не ради наград Торма, а чтобы сберечь закон и нравственность.

1 уровень: Умения и таланты домена Торма

Торм — глава непорочного ордена, бог, пожертвовавший собой, чтобы уничтожить бога тирании Бейна и возродившийся вновь, наглядно доказав стойкость вечного добра перед непомерным злом. Защитники Торма служат закону и друг другу. Даже когда вы были новичком в служении Торму, вы оценили ценность дружбы. Теперь, став полевым священником, вы черпаете силу из этих уз, а союзники полагаются на вашу поддержку.

Выгода: Вас ни при каких обстоятельствах не могут заставить атаковать союзника. Такая попытка автоматически не удастся, хотя урон и прочие состояния, заставляющие вас нападать на союзника, всё же будут оказывать на вас воздействие. Однако если вы захотите, вы всё же можете атаковать союзника.

Кроме того, когда вы используете *исцеляющее слово*, цель получает бонус таланта +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Также вы получаете следующие таланты:

Неограниченный талант домена

В Смутное Время, защищая законы богов, Торм пожертвовал своей жизнью. За свою преданность он был воскрешён. Трудно найти справедливые законы смертных в этом хаотичном мире, но божественное правосудие Торма доступно всем.

Благословение закона	Атака жреца 1
Своей атакой вы вызываете врага на поединок, и бог покарает его за сражение с кем-то другим.	
Неограниченный ♦ Духовный, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: В первый раз, когда цель до начала вашего следующего хода атакует одного или нескольких ваших союзников, она получает урон, равный вашему модификатору Телосложения.	

Неограниченный талант домена

Иногда в поисках справедливости нет ничего более ценного, чем союзник. С благословения Торма вы излучаете вдохновение, делясь благодатью бога.

Прикрывающий удар	Атака жреца 1
Вы атакуете врага и просите своего бога защитить союзника.	
Неограниченный ♦ Духовный, Оружие	

Примечание [GJ3]: Да они тролли!

Примечание [L4]: Мало ли, может атака слабая, но позволит сдвинуть союзника удачно.

Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. <i>Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.</i>	
Эффект: Один союзник, смежный с целью, получает до конца вашего следующего хода бонус таланта +1 ко всем защитам.	

Приём домена

Торм доверяет вашему суждению: кто друг, а кто враг, что справедливо, а что нет. Поэтому он даёт вам силу, позволяющую союзнику нанести удар истины.

Истинный удар	Приём жреца 1
<i>Прошептав молитву, вы соединяете союзника с духовным началом, направляя руки и разум друга на врага.</i>	
На день ♦ Духовный	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 5
Цель: Один союзник во вспышке	
Эффект: До конца вашего следующего хода цель получает бонус таланта +4 к следующему броску атаки.	

Талант домена на сцену

Учение священников Торма придаёт особое значение верности друзьям и идеалам, но и союзники должны заслужить такую верность и действовать соответственно. *Звучным ударом* Торм награждает тех, кто следует за вами.

Звучный удар	Атака жреца 1
<i>Ваша оглушающая атака призывает союзников действовать согласованно.</i>	
На сцену ♦ Духовный, Звук, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон звуком 1 [Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: Все союзники, попадающие или промахивающиеся по цели до конца вашего следующего хода, получают бонус таланта +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.	

1 уровень: Вызов божественной силы (Торм)

Быстрая тактика играет важную роль в длительной стратегии боя во имя правого дела. Торм позволяет своим последователям победить, передвигая союзников словно фигуры на шахматной доске.

Искусный манёвр	Приём жреца 1
<i>Яркий свет указывает вашему союзнику путь к выгодной позиции для сражения с врагом.</i>	
На сцену ♦ Вызов божественной силы, Духовный, Телепортация	
Стандартное действие	Ближняя вспышка 10
Требование: Вы должны быть смежны с врагом.	
Цель: Один союзник во вспышке	
Эффект: Вы телепортируете цель в клетку, в которой она обеспечит окружение	

смежного с вами врага. До конца вашего следующего хода вы и цель получаете бонус таланта +1 к броскам атаки по этому врагу, пока вы двое окружаете его.
Особенность: Вы можете использовать только один талант вызова божественной силы за сцену.

3 уровень: Талант на сцену домена Торма

По мере возвышения среди последователей Торма ваши поступки вдохновляют других следовать вашему примеру. Товарищи по оружию знают это как никто другой.

Воодушевляющий удар	Атака жреца 3
<i>Ваш удар направляет союзников на цель.</i>	
На сцену ♦ Духовный, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: До конца вашего следующего хода каждый раз, когда вы или ваш союзник атакуете цель, атакующий получает временные хиты, равные вашему модификатору Мудрости.	

5 уровень: Умение домена Торма

Ваша верность и преданность долгу служит примером остальным. Те, кого вы лечите, могут доказать преданность, придя к вам в момент опасности.

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово*, цель может телепортироваться в смежную с вами клетку.

7 уровень: Талант на сцену домена Торма

Присоединившись к союзнику в рукопашной схватке, вы призываете божественную силу, сплачивающую боевой дух.

Тактический удар	Атака жреца 7
<i>Ловко шагая, вы окружаете врага и вселяете мужество в своего союзника.</i>	
На сцену ♦ Духовный, Исцеление, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Эффект: Вы можете совершить шаг на одну клетку перед атакой.	
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: Один союзник, окруживший вместе с вами цель, может использовать одно исцеление. До конца вашего следующего хода вы и этот союзник получаете бонус таланта +2 к броскам атаки по окружённым вами врагам.	

10 уровень: Умение домена Торма

Ваше поведение на поле боя укрепляет смелость союзников и ускоряет их шаг. После вашей атаки компаньоны набрасываются на врага, чтобы воспользоваться выявленной слабостью его позиции.

Выгода: Каждый раз, когда вы используете атаку на сцену с духовным источником силы, все союзники в пределах 5 клеток от вас могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

11 уровень: Благочестивое деяние (Торм)

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

В тяжёлую пору Торм дарует вам с союзниками возможность увидеть позиции врагов, предоставляя тактическое преимущество.

Выгода: Когда вы тратите единицу действия, чтобы получить дополнительное действие, вы и ваши союзники до конца вашего следующего хода не получаете штраф, атакуя врагов, имеющих любой покров. Также вы и ваши союзники знаете местоположение врагов в пределах 10 клеток вне зависимости от наличия у них укрытия и покрова.

11 уровень: Исключительное благословение (Торм)

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Войдя в ряды лучших воинов Торма, вы стали лучше понимать, что значит быть верным союзникам в борьбе за правое дело.

Выгода: Когда вы попадаете, используя *прикрывающий удар*, все союзники, смежные с целью, получают до конца вашего следующего хода бонус ко всем защитам.

12 уровень: Приём домена Торма

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

В борьбе за справедливость вы служите не только образцом для подражания, но и выступаете в качестве лидера. Иногда вам приходится брать на себя командование битвой, используя познания в этой области, чтобы обеспечить победу добра вне зависимости от того, насколько сильным будет зло.

Сплочённый отряд		Приём Благочестивого жреца 12	
С победным криком вы с союзниками появляетесь на новых позициях, чтобы повернуть ход сражения.			
На день ♦ Духовный, Телепортация			
Действие движения		Ближняя вспышка 5	
Цель: Вы и все союзники во вспышке			
Эффект: Каждая цель может телепортироваться в смежную с врагом клетку во вспышке.			

13 уровень: Талант на сцену домена Торма

Ваша вера в бога придаёт уверенность в борьбе за правое дело. Когда вы наносите удар во имя Торма, бог возвещает об одобрении вашего выбора громовым раскатом, привлекающим внимание союзников.

Громовой удар	Атака жреца 13
<i>После вашей успешной атаки раскат грома свидетельствует, что бог доволен выбранной вами целью.</i>	
На сцену ♦ Духовный, Звук, Оружие	

Стандартное действие	Рукопашное оружие
Атака: Мудрость против КД	
Цель: Одно существо	
Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор Мудрости, и цель сбивается с ног.	
Эффект: Все союзники, попавшие или промахнувшиеся по цели до конца вашего следующего хода, получают бонус таланта +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.	

16 уровень: Умение домена Торма

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Благодать Торма озаряет всех, кого вы называете друзьями. Когда вы заняты лечением себя или друга, Торм заботится об остальных ваших компаньонах.

Выгода: Когда вы используете *исцеляющее слово*, все союзники во вспышке могут совершить по одному спасброску.

17 уровень: Талант на сцену домена Торма

В борьбе со злом вы не избегаете передовых позиций сражения. Иногда вы сами создаёте такие ситуации, отводя союзников с опасного участка от греха подальше.

Честный вызов	Атака жреца 17
<i>Со светящимся оружием вы бросаете вызов врагу, предлагая сразиться один на один или столкнуться с последствиями.</i>	
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие	
Стандартное действие	Рукопашное оружие
Цель: Одно существо	
Атака: Мудрость против КД	
Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Мудрости.	
Эффект: Любые союзники, смежные с целью, могут свободным действием совершить шаг на 2 клетки, закончив движение, будучи несмежным с целью. Кроме того, если до конца вашего следующего хода цель добровольно атакует вашего союзника, то она ослепнет до конца своего следующего хода.	

20 уровень: Талант на день домена Торма

Умение пути совершенства Благочестивый жрец

Вы готовитесь стать одним из величайших героев Торма. Но, несмотря на весь свой героизм, вы можете одновременно находиться только в одном месте. Вернее, вы так считали, пока вас не наградили этим даром.

Запрет миротворца	Атака Благочестивого жреца 20
<i>Произнося проклятье божественного гнева, вы предупреждаете врагов не направлять оружие, заклинание или коготь на ваших товарищей.</i>	
На день ♦ Духовный, Телепортация	
Малое действие	Персональный
Эффект: До конца сцены, когда враги атакуют любого вашего союзника, вы можете немедленным ответом телепортироваться в смежную с атаковавшим врагом клетку и совершить по нему стандартную рукопашную атаку.	

23 уровень: Талант на сцену домена Торма

Когда вы опрокидываете врага на землю в самый разгар битвы, вы и ваши друзья можете воспользоваться передышкой, чтобы немного перевести дух.

Оживляющий толчок		Атака жреца 23
Своей атакой вы опрокидываете врага наземь, вселяя мужество в себя и союзников.		
На сцену ♦ Духовный, Исцеление, Оружие		
Стандартное действие	Рукопашное оружие	
Цель: Одно существо		
Атака: Мудрость против КД		
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног.		
Эффект: Вы и все союзники, смежные с целью после атаки, можете использовать по исцелению.		

27 уровень: Талант на сцену домена Торма

Вы ныне в числе величайших героев всех времён, а не только последователей Торма. Когда вы идёте в атаку, остальные, видя вашу доблесть, следуют за вами.

Героическая атака		Атака жреца 27
С торжествующим рёвом вы ведёте союзников в стремительную атаку на врагов.		
На сцену ♦ Духовный		
Стандартное действие		Ближняя вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке		
Эффект: Каждая цель может свободным действием совершить атаку в броске или провести стандартную атаку. До конца вашего следующего хода все цели получают бонус таланта ко всем защита, равный вашему модификатору Телосложения.		