Примечательные Расы: Гномы

*Недаром прослывшие скрытными и недоверчивыми, гномы живут в общинах, уютно устроенных глубоко в лесах Страны Фей и в других укромных уголках мира, и прикладывают все усилия, чтобы опасности прошли стороной. Однако, не смотря на то, что гномы часто заслуживают репутацию народца бегущего от опасностей, они, отнюдь, не считаются пацифистами. Гномы знают, что столкновения неизбежны, как бы их сообщества не скрывались – и в некоторых случаях лучшая защита – это нападение.*

*В любой точке мира, в которой гоблины, кобольды и другие скверные существа угрожают заповедным уголкам гномов или в Стране фей, где жуткие твари, плотоядные растения и злобные феи желают навредить им – гномам всегда необходимы способы отбиться и одолеть их смертоносных и, часто, многочисленных врагов. В связи с этим, гномы развили ряд специальных боевых техник, которые используют преимущества их врождённых способностей к иллюзиям, умению скрываться, магии фей, текущей в их жилах, и даже их малый рост, обращая в преимущество. Всё это гномы направляют против своих врагов, добиваясь разительного эффекта.*

*Статья содержит два новых пути совершенства для гномов: один для паладина и один для мага меча. Плащ Ночи – это бесшумный гном паладин, чувствующий себя как рыба в воде нанося удары из тени, не хуже чем средь бела дня. Призрачный страж соединяет врождённый талант гномов к иллюзиям с мастерством мага меча, порождая уникальную магическую технику.*

Предыстории

Следующие предыстории подходят любому персонажу гному.

Сильный гном

Вы всегда были сильнее соплеменников, и поэтому не были похожи на остальных юношей. В то время как ваши друзья постигали магическое искусство и иллюзии, вы отдавали предпочтение охоте, физическому труду и тренировкам с ополчением. Вы предпочитаете прямолинейность и силу коварству и скрытности? Возможно, вы желаете утвердиться перед представителями других рас, состязаясь с ними в армрестлинге и других единоборствах, главными в которых являются сила и стойкость. А может вам хочется позволить противнику недооценить вас, а после ошеломить его внезапной вспышкой мощи.

*Связанные навыки*: Атлетика, Выносливость

Городской гном

Вы выросли в большом городе или даже в столице с высокими зданиями и толпами людей. Городской шум стал вам родной стихией, а пронырливость, второй натурой. Возможно поэтому, вы одеваетесь ярко и броско, стремясь избежать давки (и не попасться под ноги прохожим). Либо вы ведёте скрытный образ жизни, прокладывая свой путь сквозь переполненные улицы вне глаз и внимания других людей. Вы когда-нибудь стремились обрести дом, спрятанный среди крон огромных деревьев? Или вы же вы не питаете особого интереса к традиционным фейским жилищам? Не приняли ли лесные гномы вас за чудака, при первой встрече?

*Связанные навыки:* Дипломатия, Знание улиц

Гном Плащ Ночи

*Поразить зло из темноты и скрыться до наступления рассвета.*

**Требования:**  Гном, паладин, тренированность в Скрытности

Объединяя духовную магию с вашим расовым талантом к скрытности и хитрости, вы следуете путём Плаща Ночи. Вы заставляете тени, которые могут укрывать злодеев, служить вашим намерениям. Стараясь защитить себя и близких, вы отыскиваете зло под покровом ночи, до того как оно вырвется на свет.

Вооружённый защитник своей веры, вы,тем не менее, обучены играть роль бесшумного хищника, укутанного покрывалом теней и способного таиться до поры до времени, разя противника в тот момент, когда он наименее этого ожидает. Вы способны пройти по тонкой грани между светом и тьмой, преодолевая большие расстояния, внезапно исчезать из поля зрения, появляясь в другом месте или наносить неожиданные удары.

Изначально являющиеся последователями Сеанин, специализирующиеся на заданиях требующих особой ловкости, Плащи Ночи распространились среди гномов всех вероисповеданий. В самом деле, учитывая то, какое значение гномы предают скрытности и защищённости от внешнего мира, возникновение группы воинов подобных Плащам Ночи, является естественным. Некоторые Плащи Ночи защищают скрытые общины гномов, саботируя растущую угрозу или вовсе устраняя её, не покидая родных просторов. В то время как другие бороздят просторы мира в одиночку или с группой единомышленников и защищают интересы гномов и других добрых рас, уничтожая зло в зародыше. Кто-то может осудить ваши скрытные методы, ссылаясь на то, что правосудие должно вершиться на глазах у всех; или считать таинственность предпосылкой к трусости. Но вам, как никому, известно, что тьму лучше всего побеждать во тьме, только так вы можете надёжно оградить невинных от опасности. Кроме того вы останетесь инкогнито.

При свете дня вы можете играть роль добродушного рыцаря гнома в сияющих доспехах, но с наступлением темноты, вы становитесь суровы, бесшумно и беспощадно выслеживая порчу и зло до самого рассвета, после чего, не мудрствуя лукаво, возвращаясь к благодушному образу.

Черты пути Плаща Ночи

**Покров тьмы (11-й уровень):** при проверках Скрытности вы можете использовать модификатор Харизмы взамен модификатора Ловкости. Кроме того, при использовании расового таланта *исчезновение*, вы или один смежный союзник до конца следующего хода получаете сопротивляемость всем типам урона равную вашему модификатору Харизмы.

**Действие теневого прыжка(11-й уровень):** Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете телепортироваться на количество клеток, равное вашей скорости, до или после действия.

**Из Тени (16-й уровень):** Однажды за раунд, когда вы попадаете по помеченной цели, вы получаете боевое преимущество и можете нанести дополнительный урон цели 2к6.

**Молитвы гнома Плаща Ночи**

|  |
| --- |
| **Упрёк Теневым шагом Атака Плаща Ночи 11** |
| *В миг, когда враг намерен атаковать вашего союзника, вы возникаете у него пути и даёте достойный отпор.* |
| **На сцену \* Духовный, Телепортация, Оружие** |
| **Немедленный ответ Рукопашное Оружие** |
| **Цель:** Одно существо  **Триггер:** Существо в пределах видимости попадает или промахивается атакой по союзнику  **Эффект:** Вы телепортируетесь на количество клеток равное вашей скорости и совершаете рукопашную атаку.  **Цель:** Вызвавшее срабатывание существо  **Атака:** Харизма против КД  **Попадание:** Урон **2[Ор] +** модификатор Харизмы, вы толкаете цель на 1 клетку, цель становится объектом духовного принуждения до конца следующего хода. |

|  |
| --- |
| **Покрывало Ночи Приём гнома Плаща Ночи 12** |
| *Тьма обвивает вас и ваших союзников, после чего вы растворяетесь в ночи лёгкой дымкой.* |
| **На сцену \* Духовный, Иллюзия** |
| **Малое действие Ближняя вспышка**  **Цель:** Вы или один союзник в пределах вспышки  **Эффект:** Цель становится невидимой до начала следующего хода или до атаки. |
|  |
| **Бурный поток теней Атака Гнома Плаща Ночи 20** |
| *Тени текут по лезвию вашего клинка и накидываются на врага.* |
| **На день \* Духовный, Оружие** |
| **Стандартное действие Рукопашное оружие** |
| **Цель:** Одно существо |
| **Атака:** Харизма против КД  **Попадание: 4[Ор] +**половина модификатора Харизмы. |

**Промах:** Половина урона.

**Эффект:** до конца столкновения Цель получает штраф -2 ко всем атакам и не получает выгоды от укрытия.

Призрачный страж

*Ты думаешь, что уже видел худший из ночных кошмаров? Я вынужден тебя огорчить, всё впереди.*

**Требования:** гном, Маг Меча

Гномы известны своим ловким обращением с иллюзиями, но многие чужаки считают магию такого рода подходящей лишь для укрытия и обмана. Однако для гномов иллюзии значат много большее. Они служат великолепным инструментом, равно подходящим как для защиты, так и для нападения. Гномы способны подвергать разум противника нападению, используя великолепные мороки и фантомные создания, которые всегда достигают своей цели.

Ваш расовый талант к иллюзиям в сочетании с отточенными приёмами мага меча порождает путь призрачного стража. При помощи магии вы поражаете вражеское сознание и расправляетесь с теми, кто хочет причинить вред вашим спутникам, обличая их худшие ночные кошмары в жизнь и тем самым отводя угрозу. Призрачные стражи зачастую внешне очаровательные и участливые гномы, выражающие близким симпатию и понимание. Будучи призрачным стражем, вы держитесь в качестве надёжного, доверенного лица, крепко связанного с другими дружескими узами. Часто «в поисках истины» вы можете вступать с кем -либо в философские дискуссии, просто чтобы скоротать время. Однако истинное назначение таких разговоров более цинично: лучше изучив своих вероятных врагов, вы сможете, при случае, нанести более сокрушительный удар по их разуму.

Черты пути Призрачного Стража

**Под эгидой тени(11-й уровень):** Отмеченные вами союзники, находящиеся в укрытии, получают полное укрытие.

**Иллюзорное действие(16-й уровень):**  Когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы восстанавливаете талант *исчезновение*.

**Коварный разум(16-й уровень):** Когда вы поражаете противника атакой с ключевым словом психическая энергия, вы получаете бонус +2 к проверкам Воли до конца следующего хода.

|  |
| --- |
| **Волна ужаса Атака призрачного стража 11** |
| *С росчерком вашего меча облако призрачных рук и черепов низвергается на противника, заставляя его поджилки трястись от страха.* |
| **На сцену \* Магический, Страх, Иллюзия, Инструмент, Психическая энергия** |
| **Стандартное действие Ближняя** вспышка 3 |
| **Цель:** Каждый противник в пределах вспышки  **Атака:** Интеллект против Воли  **Попадание:** урон психической энергией2к6 + модификатор Интеллекта, цель изумлена до конца следующего хода. |
| **Кошмар наяву Приём Призрачного Стража 12** |
| *Мир меркнет и деформируется. Кусты и деревья тянут лапы к вашим врагам, а земля разверзается под их ногами, желая поглотить их.*  **На день \* Магический, Иллюзия, Зона** |
| **Стандартное действие Ближняя** вспышка 3  **Эффект:** Вспышка создаёт зону иллюзорного окружения подобного ночному кошмару, которая существует до конца сцены. Для врагов зона является труднопроходимой местностью, союзники в пределах зоны получают укрытие.   |  | | --- | | **Иллюзорное воинство Атака Призрачного Стража 20** | | *Скопление призрачных фигур окружает вас, готовые подчиняться вашей воле и угрожающие врагам частоколом клинков и лап.*  **На день \* Магический, Инструмент, Иллюзия, Психическая энергия, Зона**  **Стандартное действие Ближняя** вспышка 2 | | **Цель:** Каждый противник в пределах вспышки  **Атака:** Интеллект против Воли  **Попадание:** урон 3к8+модификатор Интеллекта, кроме того вы отмечаете цель до конца следующего хода. | |

Черты Героического Этапа

Каждая черта в этом разделе доступна персонажу любого уровня, удовлетворяющего требованиям.

Бронированный защитник

**Требования:** Гном

**Выгода:** Вы игнорируете штрафы скорости обычно получаемые при ношении кольчужных и чешуйчатых доспехов. Кроме того, вы получаете бонус КД+1 против атак Больших существ и существ ещё большего размера.

Ошеломляющий Призыв

**Требования:** Гном, Паладин, черта класса Духовный Призыв

**Выгода:** Если наносите урон цели Духовным Призывом, вы получаете боевое преимущество до начала следующего хода.

Пеленающее прикосновение

**Требования:** Гном, паладин, талант Наложение рук или Прикосновение добродетели.

**Выгода:** Каждый союзник под действием вашего Наложения рук или Прикосновения Добродетели получает укрытие до конца следующего хода.