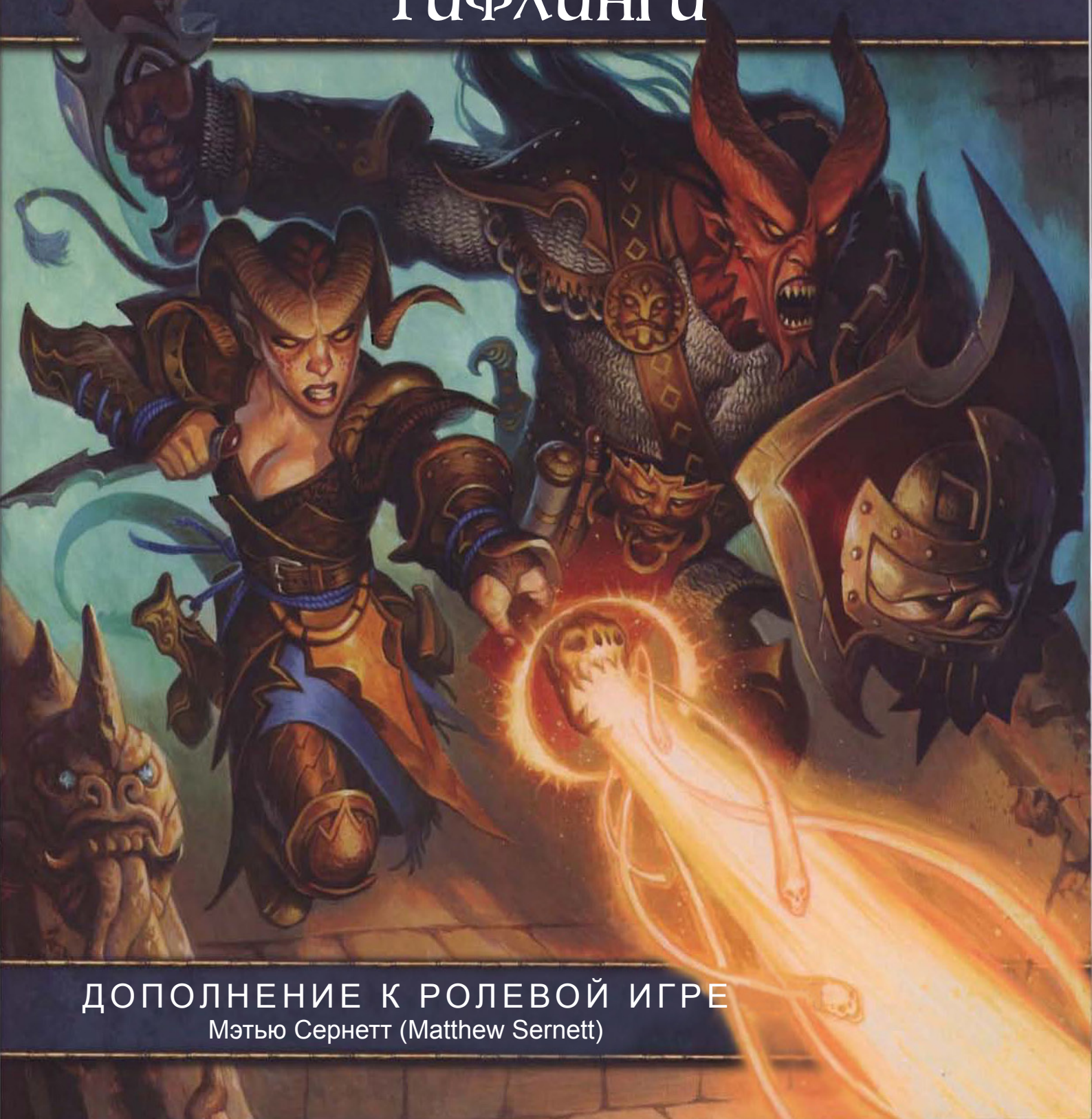


DUNGEONS & DRAGONS®

Книга Игрока, Расы:
Тифлинги



ДОПОЛНЕНИЕ К РОЛЕВОЙ ИГРЕ
Мэтью Сернетт (Matthew Sernett)

КНИГА ИГРОКА, РАСЫ: ТИФЛИНГИ

Мэтью Сернетт (Matthew Sernett)

Ты обременен клеймом зла (**bear the mark of evil**).

Отголоски древнего греха эхом, через поколения, отражаются в тебе: на лице и теле, даруя его в наследство. Это проклятье течет в твоей крови, оно влияет на все твои действия со дня рождения и до смерти.

Быть тифлингом — это быть вызывающим по отношению к пристальным взглядам, гордым, несмотря на шепот, и быть уверенным в себе независимо от наследия тьмы. Тифлинги смеются в лицо тем, кто будет судить, насмехаются, вселяя невежественный страх, и стоят выше всех сказанных или не сказанных обвинений.

Играть тифлингом — это владеть силой, дарованной древним злом, усвоить лукавую ухмылку и моментальную реакцию. Выбирая своим персонажем тифлинга, вы играете бездельником, который наносит не малый урон, художавым человеком с сердцем из золота, невольным героем, ученым-изгоем, искушенным запретным знанием, или антигероем, шагающим в тени и пытающимся бороться с собственной темной природой.

Эта книга — ваш гид по созданию и отыгрышу персонажа тифлинга. В ней есть полное введение в историю, веру, образ жизни и положение тифлингов в мире игры Dungeons & Dragons®. В ней рассказываются эти элементы, предоставляя богатство ресурсов для развития вашего персонажа: элементы происхождения, черты, умения, пути

совершенства, и новое эпическое предназначение, чтобы помочь вашему персонажу осуществлять свою борьбу с миром как снаружи, так и внутри себя.

Книга фокусируется на развитии вашего персонажа, как личности, с происхождением и мотивами, с характерными чертами тифлинга. Игровые элементы могут зайти так далеко, что ваш персонаж начнет жить. Но благодаря совмещению этих игровых элементов с предысторией и личными причудами и фобиями вы можете сделать вашего персонажа по настоящему живой частью мира кампании.

Эта книга не включает расовые черты, пути совершенства, и иной материал из других источников, печатных или сетевых. Потому что игра постоянно развивается и расширяется, не факт, что эти элементы могут оставаться актуальными достаточно долго, но к счастью, в вашем распоряжении есть ссылка: the D&D Compendium, на www.wizards.com/dnd. Даже если у вас нет подписки на D&D Insider™, вы можете использовать Compendium для поиска списка черт, путей совершенства, и других опций, разработанных специально для тифлингов. Если у вас есть подписка на D&D Insider, вы так же можете использовать D&D Character Builder, чтобы создать и сохранять персонажа тифлинга. Позволяя Вам, всегда иметь актуальные данные под рукой.

АВТОРЫ

Оригинальный текст “Player’s Handbook Races - Tieflings” принадлежит компании WIZARDS OF THE COAST.

Перевод: Undo*<QЯik>

Верстка: Undo*<QЯik>

Вычитка: Orfina (стр. 1)

Луций (**Lucius**) стряхнул паутину со своей головы и обнаружил, что его мысли блуждают над вечным вопросом. Было ли это легко для него: лгать, воровать, обманывать и предавать? Размышляя, он проверил передние зубы своим языком. Они оказались целыми, как и остальные. Получение удовольствие, от избиения беспомощного, очевидно, не помогает этому головорезу стать добрее. Он усмехнулся.

“Это были рога, ух? Они позволили мне увернуться?”

Следующий удар прилетел, как по часам. Луций наклонил голову в последний момент, принимая удар чуть выше глаз.

Хотя, слегка ошеломленный ударом, он был вознагражден криком боли и проклятиями от своего похитителя.

“Какого черта это было?” - смеялся белокурый человек, вставая со стола.

“О! Дьявол отодвинул его голову! Я ударил по рогам!” - зарычал здоровый стражник, сжимая свою правую руку. “Хватит смеяться, Баррис (**Barris**)! Это действительно больно!”

“Ты такой идиот, Дурвен (**Durven**),” - сказал Баррис, передвигаясь за стул, к которому они привязали Луция. “Давай так. Я буду держать его, а ты ударишь хорошо на этот раз.”

Луций заерзал на своем месте, но Баррис схватил его рога крепко и потянул назад. Головорез был сильным, несмотря на тощее телосложение, и Луций знал, что он не может трясти головой свободно.

Дурвен сделал несколько шагов, потрясывая больную руку. Луций провел языком по зубам и попытался расслабиться¹. Балазар (**Balasar**) сказал ему однажды: “лучшее место принять удар – это лоб. Проверь, это просто.” Балазар так же советовал Луцию напрягать шею и двигаться на удар. Говорил, что это спасет череп от сотрясения, как будто это голова тряпичной куклы. Легко Балазару, у него шея как у быка. Луций не думал, что двигаясь навстречу удару имеет смысл, но он приветствовал любую стратегию, которая могла бы улучшить его ситуацию.

Дурвен согнул свои пальцы еще несколько раз и сложил правую руку в кулак². Он шагнул ближе и замахнулся, смотря в лицо Луция, как лучник, целящийся в яблочко.

Луций смотрел на напряжение, появившееся на толстом лице Дурвена, когда тот грубо и мрачно уставился вниз на зажмурившегося тифлинга. Взгляд человека пал на левую скулу Луция, как раз выше того места, куда ранее прилетел удар по зубам.

Луций неожиданно и нежеланно представил свои зубы лежащими на пыльной полке где-нибудь в бараках фанатиков Бейна (**Bane**). Он попытался вытряхнуть эти мысли из головы, но заметил, что его движения слишком ограничены захватом Барриса. Внимание тифлинга вернулось к Дурвену как раз вовремя, чтобы увидеть напряженно подергивающийся правый глаз стражника, выдающий скорейшее намерение ударить снова.

Луций плюнул в лицо Дурвену, разбрызгивая слюну и кровь. Дурвен поступился назад и Баррис ослабил свой захват, произнося проклятия.

“Говорят, что проклятье у нас в крови,” сказал Луций, смеясь. Дурвен вытер лицо и вцепился в ухмыляющегося тифлинга со взглядом, обещающим смерть. Но вдруг дверь в крошечной камере с шумом распахнулась.

“Что здесь происходит?” - прокричал драконорожденный, войдя внутрь и захлопнув дверь.

Вошедший был в полтора раза крепче Дурвена а форма на нем была в два раза меньше³. Однако, Это была форма Главного Священника (**Prelate General**), что, собственно Луций и солдаты Бейна сразу признали.

“Сэр! Сэр, Главный Сэр! Главный Священник, я имел ввиду,” заикался Дурвен, быстро кланяясь.

“Мы допрашиваем этого заключенного. Он был пойман крадущимся через храм.

В свою очередь, Баррис просто поклонился и спрятался за Дурвенем, держа свой рот на замке и стоя смирно.

“Допрашиваете?” - с подозрением спрашивал Главный Священник. “Вы даже задавали ему вопросы?”

Дурвен смотрел на Барриса надеясь на помощь, но тот стоял смирно и ничего не говорил. “Ух. Ладно, на самом деле нет, сэр”, - Бормотал Дурвен. “Нет, мы сначала ослабляли его”.

“Я вижу” - прорычал в ответ драконорожденный. “Хорошо, тифлинг, ты вор или шпион?”

“На самом деле и тот и другой”. Луций улыбался, показывая окровавленные зубы. “Я пришел в храм, чтобы узнать правду о слухах об альянсе между храмом и осаждающими хобгоблинами. И наложить свои руки на деньги, которые вы годами вымогали у местных жителей за защиту”.

Дурвен и Баррис нервно переглянулись на это разоблачение злодейства храма, но Главный Священник продолжал свою линию допроса: “И что ты нашел?”

“Ах, я вижу это стало интересно”, ответил Луций, его глаза заблестели от интриги. “Я обнаружил, как храм связывается с хобгоблинами снаружи города. Любой сигнал был бы замечен солдатами на стенах. Я полагал это была магия, но не было ясно, как храм будет помогать гоблиноидам, когда придет время”. Луций сделал паузу на интересном месте из-за любви к драме в рассказах.

“Ну?” - прорычал Главный Священник.

“Круг телепортации! Я нашел его в подземелье. Они уже привели несколько тяжеловесных баггиров, чтобы те помогли своей силой и несколько гоблинских саперных бригад. Я полагаю, они планируют использовать саперов, чтобы сломать стены, защищающие королевский квартал. Затем остальные телепортированные войска атакуют городские ворота изнутри”.

1 очень свободный перевод
2 meaty ball

3 досл.: облежала в 2 раза хуже; либо просто была мала



“Я вижу ты только предполагаешь”, пробормотал драконорожденный. “Как думаешь, ты смог бы снова найти круг телепортации?”

“Безусловно”.

Дурвен и Баррис переглянулись в некотором сомнении насчет этого обмена. Это слишком редко, для допросов, когда все идет так хорошо.

“Итак...” - сказал Главный Священник низким голосом, пристально глядя на Луция.

Луций кивнул головой, наполовину одобряя, наполовину подтверждая. Затем он пожал своими худыми плечами, и веревки, связывающие его руки со спинкой стула, упали. До того, как два стражника среагировали, Луций соскользнул со стула и вывернулся позади него.

Баррис начал вперед, доставая свой меч, но Луций просто продолжил свой разворот уже со стулом в руке. Пока меч стража выходил из ножен, Луций сломал стул о голову Барриса. Баррис упал на пол, гремя мечем и доспехами.

Дурвен никогда не узнает, что его ударило.

Плечи драконорожденного обрушились на грубого человека напротив стены с силой бегущего быка, сбивая его без чувств (сознания) на пол.

Луций двинулся к драконорожденному и хлопнул рукой по его мощному плечу, в то место где оно переходило в его быкоподобную шею. Прежде чем он смог произнести слово, дверь снова открылась.

“Вы двое прекратите бездельничать?” - прошипела женщина-дwarf в дверях. “У нас есть работа, которую надо сделать! Балазар, ты не должен поддерживать его. Весь этот беспорядок с маскировкой и поимкой! Год назад мы бы просто выбивали двери до тех пор, пока не нашли что нам нужно.”

“Я помню, Хелья (Helja)”, - вмешался Луций, собирая свои вещи со стола. “Я так же помню, мы не всегда знали куда идем и виновные не убежали от нас чаще одного раза”.

“Кроме того”, - сказал Балазар, разорвав форму Главного Священника со своей чешуи: “я хотел показать Луцию, как многому он меня научил”.

“Ты выполнил прекрасную работу, но с формой священника ты рисковал”, - сказал Луций, залезая в свой кожаный доспех.

“Не-а”, - ответил Балазар, помогая Луцию пристегнуть ремень наплечника. “Эти Бэйниты¹ видят полосы на плечах и привязываются². Я знал, если я зайду с правильной позой они купятся. Представьте, что вы соответствуете...”

“...и люди поверят вам”, - закончил Луций. “Если конечно вы не тифлинг”.

“Ну да”.

“Тхм”, ворчала Хелья с порога. “Если вы двое закончили хлопать друг друга по спине, может быть мы приступим к нашему делу”.

“Значит так”, - ответил Луций, проталкивая dwarfа-мага. “Вы ребята, следуйте за мной. Я знаю путь”.

1

видимо, поклонники Бейна - Banites

2

возможно, преклонятся - snap to

Давным-давно, да так, что никто из смертных не вспомнит этого, людское королевство Бейл Турас (**Bael Turath**) разрослось в великую империю. Как и все великие империи, Бейл Турас разрослась на просторах захваченных королевств. Несомненно, некоторые завоевания были справедливыми, и мир был лучше без врагов Бейл Турса. Конечно, люди растущей империи также сражались и умирали во многих войнах и по менее благородным причинам.

Так же, как и было со всеми великими империями, в самом разгаре Бейл Турас было близко к падению. Оно прогибалась под гнетом правления побежденными людьми. Благородные дома строили интриги, дабы разделить свои собственные королевства или поменять их на лучшие, в коридорах власти. Гражданские войны, откалывающиеся территории, покушения, голод, измучанное Бейл Турас терпело все эти угрозы ради своего существования, и осталась целыми только скудные районы.

Правящая семья и другая знать молились за возможность сохранить страну и их вечное господство. Бейл Турас существовало веками, и они надеялись обеспечить ему вечное существование.

Увы, их молитвы были услышаны.

Самые скупые, самые властные и самые параноидальные, включая императора, начали мечтать о новой эпохе. Они проснулись от лихорадочной спячки с видением будущего, все еще плавающего, перед их налитыми кровью глазами. Империя могла быть спасена. На самом деле она могла бы стать соперником величайшим государствам в истории, возможно даже превзойти их. Их дворянские корни могли бы раствориться в вечности. Какова же цена вечной славы?

Волей императора, избранным дворянам было дозволено выполнять темные ритуалы, которые бы связали их с силами, которые могли бы помочь им поддерживать свою власть – с дьяволами Девяти Адов (**Nine Hells**). Эта связь с дьяволами показала императору путь. Ритуал, длиною с месяц – Блудфаер Мун¹ наставил бы Бейл Турас на путь к истинному величию. Главе каждого знатного дома пришлось присоединиться. Те кто бы не присоединился, не пережили бы этот месяц. Они и все их семьи умерли бы от меча или на алтаре.

Тысячи подписались кровью в Атанаеуме (**Athanaeum**) - храме, где впервые появились призванные дьяволы. Каждый благородный дом связался с дьяволом через тайные договоры с такими названиями, как Железная Корона Беззумия (**Iron Crown of Madness**), Алый Коготь Голода (**Scarlet Claw of Hunger**), Ночные Любители Пустоты (**Night's Loving Void**), Миллионы Страданий от Вечных Мук (**Million Pains of Eternal Torment**), Сердце Огня и Железа (**Heart of Fire and Iron**) и Клетка Безымянного Мастера (**Cage of the Unnamed Master**).

Когда ритуал закончился, последняя душа склонилась к злу, дворянство Бейл Турса преобразилось. Сейчас тут уже не было сомнений, кто управлял империей. Их договоры дали дворянам силу ада и их тела имели клеймо (**mark of**)

дьявольщины. Они стали тифлингами и любой рожденный в их родословной будет носить клеймо (**mark of**) греха предков навсегда.

Сила ада и общее видение господства дворян не только сохранила Бейл Турас, но и привела его к непревзойденной силе и невероятным размерам. Прошли десятилетия, ужас времени Блудфаер Мун спал и люди Бейл Турса начали больше заботиться о победе, нежели о добродетели и жаждать больше благосостояния, чем свободы.

В эти древние времена наблюдался подъем другой великой империи в мире – Аркозия (**Arkhosia**), владычество драконов и их далеких родственников – драконорожденных. Такая великая цивилизация, как Бейл Турас не могла больше выносить соперника и после многочисленных стычек и небольших войн, два государства втянулись в заключительную Войну на Руинах (**War of Ruin**). Армии рабов и дьяволов Бейл Турса столкнулись с кланами драконорожденных и драконов Аркозии и поля сражений были омыты кровью обеих империй. В темные века, что последовали после распада Бейл Турса, тифлинги распространились далеко и широко.

ТИФЛИНГИ И БОГИ

У тифлингов плохая история поклонения богам. Многие скажут, что их раса родилась, потому что молитвы богам остались без ответа. Другие утверждают, что Асмодей (**Asmodeus**) говорил с императором Бейл Турса, нежелание большинства тифлингов посвятить себя богу из-за того, что рука Асмодея по прежнему управляет судьбой расы. Большинство тифлингов не обременяют себя причинами и довольны отрицанием значения веры в любой силе, только своя собственная.

Больше, чем кто-нибудь из других рас, тифлинги поклоняются божествам из корыстных побуждений. Драконорожденный может добиваться славы Бахамута каждым словом и делом, халфинг может видеть грацию Мелоры в полете птицы или сверкании рыбной чешуи, но мысли тифлинга редко обращаются к богу до тех пор, пока тифлингу не понадобится что-нибудь и только тогда, если это вероятнее всего выполнится божеством.

Хотя это редко, тифлинга можно найти среди духовенства почти каждой веры, но даже в этом случае не всегда надолго. Авандра, Эратис, Лоун, Королева Воронов и Сеанин предлагают тифлингам больше, чем другие незлые боги, но преданные Асмодею, Бейну, Тиамату, Векне и Зехиру более обычны. (**Avandra, Erathis, Loun, the Raven Queen, and Sehanine, Asmodeus, Bane, Tiamat, Vecna, and Zehir**)

Еще тифлинг, поклоняющийся Кореллону (**Corellon**) в одном случае, может обратиться к Груумшу (**Gruumsh**) в другом, немного думая об этом противоречии. Поэтому большинство видит тифлингов ненадежными и непостоянными, но их приспособляемость, как к вере так и к нравственности, позволила им выживать в мире, зачастую недружелюбного только из-за их внешнего вида больше, чем их душевной верности.

1 Bloodfire Moon, - луна кровавого огня



РАЗРОЗНЕННОЕ НАСЛЕДИЕ

В эпоху, после распада Бейл Турса мир стал небольшим. Империи, простирающиеся на весь континент, были раздроблены на тысячи отдельных государств. Выжившие держались друг за друга и защищали себя от блуждающих кошмаров, высвободившихся во время Войны на Руинах. Новые сообщества монстров процветали среди пепла, и старое зло забурило, занимая все больше своего места под солнцем. Те, что однажды были мелкими вотчинами, рассматривались как самые большие государства эпохи.

Судьба тифлингов в эти темные времена не может быть явно определена. Некоторые осознали себя виновными в бедствии и изгнании. Другие считали себя героями прошлого и единственной надеждой против надвигающегося хаоса. Многие просто боролись за выживание на одной стороне с людьми и другими расами.

В большинстве мест, где можно было найти людей, так же можно было встретить и тифлингов, хотя, почти всегда в меньшем количестве. Их способность сохранять чистоту породы (**breed true**) с людьми позволила тифлингам прочно удерживаться за существование на одной стороне с их легко приспосабливаемыми родственниками. Вдобавок, их очевидные физические различия всегда противопоставляют отдельно, и подвергает их предвзятому отношению. Появление тифлинга, как правило, напоминает

о высокомерии человечества и опасностью, которая идет с всечеловеческой склонностью рисковать.

Сегодня тифлиги часто делят пространство с любой группой, в которую их возьмут. Большой город может принять дюжины или тысячи тифлингов, то время маленький городок мог и не видеть тифлингов, закрывая свои двери для них много поколений. Сообщества тифлингов часто живут в защищенных анклавах, также в отдельных районах или настоящих крепостях, но столь же часто, тифлинг – одиночка, путешествующий в поисках силы, комфорта или счастья там, где оно может быть.

Руины Бейл Турса выступают из-под земли или тлеют (гниют) под землей во многих местах. Эти напоминания о былом величии часто вселяют мысли о новой империи тифлингов, возрождая легенду, что избранный тифлинг заново откроет Атанаеум и начнет новую эпоху. Но эта мечта для множества тифлингов – кошмар для остальных. Истинные народы тифлингов, если они существуют, должны быть скрытыми или маленькими.

Некоторые тифлинги заявляют о “чистой” крови старинных дворянских родов, но правдивость этих заявлений редко можно проверить. Тифлинги чаще всего добиваются руководства над людьми или местом теми же путями, что и любой людской правитель, через завоевания, харизму или махинации. Будут ли такие места светлыми или мрачными зависит от участия тифлингов. Действительно, судьба тифлингов сегодня покоится в их руках, хотя фамильные сделки могут все еще требовать оплаты.

Каждый тифлинг - потомок аристократа.

Когда люди Бейл Турса проклинали себя сделками с дьяволами, только главы благородных домов связали их семьи с адом. Простой народ сохранил свою человечность. Никто в Бейл Турсе, кто имеет рога и хвост, никак не связаны с теми, кто подписал настоящие договоры.

Большинство тифлингов, живущих сегодня не могут точно отследить их принадлежность к какому-нибудь конкретному дому. Поколения тифлингов сосуществовали друг с другом и с людьми, кровь благородных домов вымылась, делая практически невозможным отслеживание темного пути наследственной вины. Однако некоторые тифлинги ищут правду своего прошлого, и некоторые нашли. Другие просто нашли это утешительным или полезным утверждать о своем происхождении из благородного дома, несмотря на истинность.

Много благородных домов Бей Турса существовали тысячелетия под собственным контролем, но память о большинстве погибших в разрушительной войне, которая разрушила и их и Аркозию в руины. Некоторые, однако, жили в позоре. Сказочники плели истории террора об этих домах на висящем полотне фантастики, переплетаясь с настоящим ужасом (осторожно, метафоры!). Некоторые из большинства известных домов описаны ниже, хотя никто не может сказать, какая часть этих историй правда, а какая только фантазия бардов.

Для получения дополнительной информации о некоторых благородных домах и мест указанных ниже вы можете проверить Vor Rukoth: An Ancient Ruins Adventure Site или войти в D&D Insider и прочитать "Vor Kragal, City of Ash" в Dragon #364 и "Domains of Dread: Sunderheart, the Funeral City" в Dragon #368.

АХАЗРИЭЛЬ (ACHAZRIEL), ДОМ РАЗРУШИТЕЛЕЙ.

В отличие от других домов, Ахазриэль получил свое название не от дома предков, а от славы отдельного тифлинга. Истинный дом Ахазриэль потерян в истории, но общее дело сплотило многих, которые называли ее предком (прародителем).

Под предводительством Ахазриэли, армии рабов Бейл Турса участвовали в одной из самых разрушительных битв в Войне на Руинах. Она закончила десятилетнюю осаду Аркозианской цитадели, известной как Разортир (Razortear), прорыв огромный туннель через землю под стенами Разортира. Когда она возглавила атаку десяти тысячного войска через туннель, башни Разортира пали от дрожи их спог. Разрушение Разортира вызвало огромные потери с обеих сторон этой войны, поэтому многие ученые отмечают эту битву моментом, когда обе великие империи начали умирать.

Любой тифлинг, ведущий, искаженный до неузнаваемости, но в конечном счете обреченный на неудачу, поиск, должен верить, что он или она следует примеру

древнего, кто участвовал в падении Разортира. Так же тифлинг, кто проявляет талант к кровопролитным войнам, от варваров до военачальников, другими тифлингами могут называться как "второй Ахазриэль". Многие неверно воспринимают это, как комплимент.

КАЛИР (KANLIR), ДОМ КРОВИ.

Руины, сейчас известные под именем Город Пепла (City of Ash), а ранее Вор Крагал (Vor Kragal), и Дом Калир самая бесчестная дворянская семья этого южного города. На протяжении веков этот дом возглавлялся тифлингами вампирами. Фактически последний известный лидер Дома Калир стал настолько толстым от крови рабов и врагов, что он обходился без одежды¹, чтобы она не мешала ему двигаться.

Как принадлежащие Дому, настолько пропитанному кровью и настолько связанному с нежитью, наследники являлись источником многих зловещих историй: мужчины тифлинги сходились с женщинами вампирами, и даже матери-вампиры вскармливают детей тифлингов своей собственной кровью. Сегодня все еще есть слухи о том, что Дом Калир существует как клан тифлингов вампиров, которые принимают тифлингов из их родословной в свое сообщество.

Тифлинги которые хотят внести суеверный страх о себе, иногда утверждают, что их предки принадлежали Дому Калир. Потомки Дома часто обладают умением скрытности и тени.

Смотри предысторию Потомок Крови на странице 9 для большей информации как добавить благородный дом к предыстории вашего персонажа

АДСКИЙ ГНЕВ

Ранее в этом году, Wizards of the Coast обновили расовое умение тифлингов адский гнев, чтобы сделать его более эффективным и полезным для персонажей тифлингов. Для полноты картины и для тех читателей кто нерегулярно проверяет наши обновления правил онлайн, мы включили обновленное умение здесь, так как есть.

Все последние обновления правил и игровых элементов на сайте www.wizards.com/dnd кликните на "Rules Updates" в Quick links box в правой части страницы.

Адский Гнев

Расовый талант тифлинга

Чтобы наказать врага, вы вызываете к адскому пламени, горящему в душе.

На сцену ♦ Огонь

Свободное действие

Ближняя вспышка 10

Триггер: Враг, находящийся в пределах 10 клеток, попадает по вам

Цель: Вызвавший срабатывание враг, находящийся во вспышке

Эффект: Цель получает урон огнём 1к6 + модификатор Интеллекта или Харизмы.

Уровень 11: Урон огнём 2к6 + модификатор Интеллекта или Харизмы.

Уровень 21: Урон огнём 3к6 + модификатор Интеллекта или Харизмы.

ДРЕГУ (DREYGU), ДОМ ЛЮБВИ.

Во времена, перед тем как тифлинги пришли в мир, Харрак Унарс (Harrak Unarth) был известен как Город Пирушки (City of Carousal). Этот яркий самоцвет Бейл Турса служил садом удовольствия для дворянства империи. Все самые красивые и экзотические товары прибывали в этот богатый город.

Когда дочь Дома Дрегу полюбила члена вражеского дома Канебор (Kahnebor), обе семьи стремились разлучить их любой ценой, в том числе и неудачные попытки убийств с обеих сторон. Но эти несчастные влюбленные, Ивания (Ivania) и Ворно (Vorno), пережили каждый заговор и, в конечном счете, объединили их дома с господством Харрак Унарса от имени императора. Их неумирающая любовь друг к другу, по общему мнению, сохранила их молодыми, несмотря на прожитые годы.

Но даже любовь не могла даровать им бессмертие и в один день Ворно покинул этот свет. В этот день, великая буря поглотила Харрак Унарс, стирая его с лица земли, и даровала посмертное название: Город Проклятий (City of Curses).

Хотя большинство мудрецов утверждают что у Ивании никогда не было детей это не останавливает романтически настроенных тифлингов от претензий на происхождение от обоих **или незаконных дел**¹. Привлекательность истории любви Ивании и Ворно делает Дом Дрегу обычным выбором для тех кто выбирает себе происхождение сразу в отличии от поиска правды.

КАНЕБОР, ДОМ ПИРА (ПРАЗДНИКА) (Kahnebor, House of Feasting)

Дом, из которого родом легендарный Ворно - Канебор в Харрак Унарсе был известен повсюду за праздник, который создали Ворно и его жена Ивания во время их правления. Конечно темная история всегда следовала в тени этого яркого названия Дома.

Задолго до того как Ворно и Ивания возглавили свои дома и стали тифлингами, Дом Канебор тратил много денег скрывая беглецов, наследников по мужской линии. Молодая женщина, которой попадался на глаза наследник, обычно пропадали без следа. Многие предполагали, что они были тайно похищены, чтобы скрыть внебрачных детей, но другие шептали о телах, найденных в темных переулках.

Имя Ворно появляется в некоторых таких историях, но кто-нибудь кто мог бы подтвердить правдивость, умер, когда он и Ивания захватили контроль над их домами и устранили всех враждебно настроенных родственников. Таким образом, доброе имя очистилось и появились новые легенды.

Как бы то ни было истина должна быть, тифлинги сегодня редко заявляют о родстве с Домом Канебор, предпочитая причислять себя к Ивании и Дому Дрегу. Это не должно останавливать других от приписывания такого наследия к тифлингам врагам: “У вас манеры Канебора” - это особенно язвительное оскорбление среди высшего общества.

ЗАННИФЕР, КРАСНЫЙ ДОМ (ZANNIFER)

Как гласит история, тифлинги Дома Занифер бежали из падающего Харрак Унарса, когда она² ошибочно приняла убийцу за своего племянника из-за его красной накидки³. На самом деле, на разбойнике была одета белая, но пропитана свежей кровью того самого племянника. Перед тем как дворянка могла бы обнаружить ошибку, жестокий разбойник ранил ее, забрал ее драгоценности и перстень и оставил умирать.

Удивительно, она пережила нападение, ее кровавые раны были почти смертельными. Она дотащила себя в безопасное место, оставляя кровавый след за собой.

Сегодня, члены, которые заявляют о своем происхождении, всегда носят что-то красное, но их причины разные. Некоторые в дань уважения к безымянным дворянам, одевавшим алые бутоньерки или брошки в честь своих ран. Другие считают себя потомками убийцы, который использовал ее перстень, чтобы стать членом Дома Заннифер до дня его смерти. Такие люди носят красные одежды в честь обмана предков.

Некоторые мнимые потомки Дома Заннифер утверждают, что ношение красного - это больше чем мода - отказ от этого может заставить их истекать кровью спонтанно. Более того, они говорят, что это состояние может быть предотвращено на месяц, убийством преступника. Те, кто живет на дне общества часто сторонятся тифлингов, одетых в красное.

Описание Кровавого Проклятья (Crimson Curse) на странице 8 предлагает метод, как добавить этот дом к предыстории вашего тифлинга.

ЗОЛФУРА, ДОМ ЛЬДА И ОГНЯ (ZOLFURA)

Тифлинги Дома Золфура заявляют о мастерстве управления силами стихий⁴. Их сила была такова, что в древнем городе Вор Рукос (Vor Rukoth) империи Бейл Турса, их враги, входящие в определенные районы города были сожжены прыгающими огнями или раздроблены ледяными клинками.

Последние правители этого дома были брат и сестра. Крумос (Krumos) жил с ледяной кожей, которая защищала его от любого удара, в то время как бело-голубое пламя бесконечно окружало его сестру, Кайету (Kaieta). Легенда гласит, что они не могли приблизиться больше, чем на несколько ярдов друг от друга, иначе стихийные силы внутри них могли бы взорваться. Слухи окружали судьбу Дома Золфура. Некоторые говорят, что разрушение Вор Рукоса было вызвано Домом Золфура; другие говорят, их дом стал жертвой разрушительных сил, которые разорвали на части город.

Тифлинги, которые имеют способность к тайной или стихийной магии, часто заявляют о своем родстве с Домом Золфура. Вспыльчивым или хладнокровным другие тифлинги часто задают насмешливые вопросы о принадлежности к Дому Золфура.

Смотри описание Огонь в Жилах (Fire in Your Veins) на странице 8 для подробностей, как отразить свою причастность к этому Дому.

2 не ясно кто она то, какая-то дворянка

3 накидка, одеваемая поверх доспеха, сюрко

4 elemental, а позволительно ли говорить «элементальные»?

1 illicit - внебрачных, незаконных

ДВОРЯНСКОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

(предыстории)

Если вы хотите сделать происхождение вашего тифлинга важным фактором в жизни персонажа, подумайте, выбирая один из следующих элементов предыстории, которые отразят историю вашего Дома. Эти элементы (и другие представленные везде в этой книге) работают точно так же как подобные в Книге Игрока 2. После выбора ваших элементов предыстории, вы можете (с согласия вашего ДМа) выбрать один из следующих бонусов предыстории.

- ◆ Добавьте +2 бонус к проверкам умения, связанного с вашей предысторией.
- ◆ Добавьте к классовому умению, как классовое, то умение, которое связано с вашей предысторией, до того, как вы выбираете тренированные умения.
- ◆ Выберите один язык, связанный с вашей предысторией. Вы можете говорить, читать и писать свободно на этом языке. Небесный, язык дьяволов, особенно подходящий выбор.
- ◆ Если вы используете сеттинг (такой как FORGOTTEN REALMS® setting) который предлагает свой бонус, получите этот бонус.

КРОВАВОЕ ПРОКЛЯТИЕ (CRIMSON CURSE)

У вас проклятие тифлингов от рождения, но вы несете более тяжелое бремя чем остальные. Вы страдаете от кровавого проклятия Дома Заннифер. Если вы не носите что-то красное, через вашу кожу сочится кровь, как пот. Этот процесс убивает если что-нибудь не предпринять, и видя этот кошмар ты бы весьма не хотел испытывать это на себе. К счастью, есть лечение: все, что Вам надо сделать – это убить преступника раз в месяц, чтобы сдерживать кровотечение. Проклятие, однако, странным образом различает. Подойдут не только осужденные за преступления или коррупцию, но будет достаточно даже карманника или неплательщика налогов.

Как быстро проявляется ваше проклятие? Какой красный предмет вы носите, чтобы остановить кровотечение? Вы когда-нибудь намеренно ходили без красного предмета и

убивали кого-нибудь, чтобы остановить проклятие? Вы или ваши родственники были палачом или охотником за головами?

Ключевые умения: лечение, знание улиц.

Огонь в Ваших Венах

(FIRE IN YOUR VEINS)

Вы отследили свое происхождение к Дому Золфура, не то, что можно прочесть в пыльных томах или услышать от морщинистых мудрецов кто вы есть. Стихийная сила течет в вашей крови. Вы видите базовые (primordial) силы в вещах, а остальные считают это безумием. Вспышки молний вдалеке, всегда вызывают неистовый трепет по всему вашему телу, и когда вы смотрите на пламя, ваши уши, кажется, замечают далекий зов стихийного начала.

Ваше происхождение вынуждает вас интересоваться тайной или стихийной магией или вы ненавидите его из-за странных вещей, которые вы ощущаете? Вещи, которые вы видите и слышите, когда стихийные силы окружают вас, реальны или просто галлюцинации? Ищите ли вы силу, которой обладали ваши предки?

Ключевые умения: магия, запугивание.

Дом Лжи (House Of Lies)

(НЕДОСТОВЕРНЫЙ ДОМ)

Вы не знаете о своем происхождении. В конце концов, вы не уверены. Может быть, это один из знаменитых домов. Может быть это небольшая семья. Может быть ваша родословная так перемешалась, что вы можете отследить вашу родословную до дюжины домов. Когда вас спрашивают, вы склонны выбирать благородный дом по настроению и, иногда, вы придумываете свое, просто звук, впечатляющий или таинственный.

Вы хотите узнать свое настоящее происхождение? Как бы вы отреагировали, когда узнали о своем настоящем происхождении? Вы скрываете что-то или врете о вашей семье?

Ключевые умения: блеф, история.

СДЕЛАЙТЕ СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ ДОМ

Империя Бейл Турас покрывала больше половины мира веками и породила неисчислимое количество аристократических семей. Используя идеи, изложенные здесь, как вдохновение, вы можете разработать свою собственную дворянскую семью и соответствующую предысторию.

Подумайте, насколько о старой может быть ваша дворянская семья. Может ваша фамилия быть найдена среди правителей Атанаеума в руинах Бейл Турса? Ваш дом появился не так давно? Может он по-прежнему существует в той или иной форме?

Подумайте, чем мог бы быть знаменит ваш дом. Его члены были презренными, бессодержательными и развращенными как многие другие, или они стали тифлингами по принуждению и пытаются избежать быть причисленными к злу? У вашего дома были свои собственные важные рабы, которые принимали участие

в великих битвах, или он создал артефакт? Где ваш дом расположен? Какие-нибудь части его еще сохранились и стоят?

Что касается договора, который заключили ваши предки, есть особый дьявол, которому они дали обещание? Какую силу они получили? Это обещание, дьявол или эта сила могла бы повлиять на вашу жизнь?

Какие умения может даровать вам ваше наследие? Ваши ключевые умения, связанные с историей должны являться естественным результатом истории вашего дома и как они могут повлиять на вас сейчас. Есть ли у вас есть мысли об умении, перед тем как вы придумаете свой собственный дом, какие особые детали оправдывают ваш выбор? Дайте вашему ДМу некоторые веселые идеи, чтобы он с ними по работал.

ИМЕНА ТИФЛИНГОВ

Тифлинги получают имена и фамилии, так же как и люди. Так же, как и люди, они могут иметь прозвище. Однако в отличие от широкого разнообразия имен, которые принимают люди, традиционно имена тифлингов все ссылаются назад к одной империи - Бейл Турас. Хотя люди этого великого государства говорили на Общем, дворянство тифлингов часто использовало infernalный (infernal?) язык для общения. Хотя у некоторых тифлингов имена на infernalном, поэтому они часто сочетают звуки обоих языков. Те редкие тифлинги, которые растут в анклавах, населенных исключительно тифлингами обычно имеют традиционные имена, но тифлинги, родившиеся в суровых (сарказам) кварталах человеческих городов часто берут слово, которые, как они верят описывает их или какими они бы хотели себя видеть и используют его как имя.

Женские имена: Affyria. Armillia. Catastrophe. Daela. Domitia. Dorethau. Destamavia. Dispiria. Elchora. Hacari. Helephaestra. Iritra. Kalastry. levatra. Malfia. Mecretia. Milvia. Mirel. Nericia. Pyrani. ka. Samantia. Suristryn. Tenerife. Traya. Velavia. Xelestri. Zaidi.

Мужские имена: Aethax. Ankhus. Arkadi. Armarius. Archidius. Balmolocilil. Bastreth. Calderax. Corynax. Dacian. Daelius. Deimos. Demedor. Grassus. Halius. Incer. ion. Kalaradian. Kamien. Kazamir. Kzandro. Iachim. Maetheus. Malfias. Marchion. Melech. Nensis. Prismeus. Syken. Theveus. Vaius. Xerek. Zaethian. Zeth.

Фамилии: Amarzian. Arychosa. Carnago. Derafan. Domarien. Kaazinar. Khirzan. Iamanthus. Meluzan. Menetrian. Mezelandes. Mizviir. Paradas. Homazi. Sarzan. SeredlOr. I.J Shadowhorn. Syrko. Szarzan. Torzalan. Trelenus. Trevethor. Tryphon. Vadu. Vezzati. Vrago.

Как и большинство имен, имеющих общие корни (имеется ввиду с Общего языка), фамилии тифлингов могли бы когда-то иметь значение. Как человеческая фамилия William может слышаться как "guild helm" позолоченный (скорей всего) шлем, точно так же Сарзан (Sarzan) может быть аббревиатурой Сарзанерусс (Sarzaneruss), древнее название озера, которое уже не существует.

Имена Домов: Achazriel. Anastazhu. Baikanul. Barikdral. Cavian. Dreygu. Kahlir. Kyrandanul. Ravoon. Rennet. Synnaridia. Thavios. Zannifer.

Имена домов часто содержат титул или описательный этап, который был связан с домом из прошлого века: Байканул (Baikanul house of happiness), Дом Счастья; Куранданул (Kyrandanul, the Wailing House), Дом плача; Реннет, Дом Последней Луны (Rennet, House of the last Moon), Синнаридия, Чумной Дом (Synnaridia, the Plague House); Тавиос, Дом Теней (Thavios. House of Shadows). Некоторые такие дома и их титулы знамениты; другие остаются загадкой хранящейся поколениями.

Титулы: Катаклизм, Отчаяние, Совершенство, Мрак, Невинность, Злоба, Тайна, Дождь, Страдание, Пародия.

Последний Из Рода.

(LAST OF THE LINE)

Вы последний потомок дворянского дома Бейл Тураса. Все ваши родственники погибли, некоторые при загадочных обстоятельствах. Некоторые тифлинги, которые узнают вашу историю, видят вас проклятым на одиночество, хотя у других зреет зависть вашей возможности отвернуться от прошлого.

Был ли ваш дом огромным или скромным? Ваше наследие заставляет вас гордиться или стыдиться? Вы пытаетесь восстановить ваш Дом, или вы бы стали бы счастливее, закончив его зловещую репутацию раз и навсегда? Какие события сделали вас последним из рода? Были ли вы отмечены в списке на смерть некоторой организацией, целью которой является истребление вашего благородного дома или вы каким-то образом ответственны за уничтожение вашего рода?

Ключевые умения: дипломатия, история

Потомок Крови

(SCION OF BLOOD)

Вы член Дома Калир. Вы знаете это, потому что один из родственников пришел к вам и сказал. Конечно, она была уже мертва. Вампир сообщил вам, что вы могли бы присоединиться к остальным членам семьи как нежить, но для начала вам будет дано время обзавестись наследником.

Ваш предок недавно стал вампиром? Возможно, вы знаете о родственниках вампирах еще со времен Бейл

Тураса. Как часто вы контактируете с вашей вампирской семьей? Вы скрываетесь от них или ищете их совета? Что если вы откажетесь предоставить наследника? Есть ли у вас братья или сестры с подобной судьбой?

Ключевые умения: дипломатия, скрытность.

Освобожденное Будущее

(UNFETTERED FUTURE)

Вы повернулись спиной к так называемой дворянской истории тифлингов. Вместо того чтобы упиваться жалкой славой прошлого, вы стремитесь начать новую династию величия и славы. Вы знаете, что ваши усилия будут вознаграждены в течении времени и в один прекрасный день ваши потомки высоко почитать ваше имя.

Что заставило вас отказаться от дворянства Бейл Тураса? Знаете ли вы, из какого благородного дома или домов вы потомок на самом деле, и эти знания повлияли ли на ваше решение основать новый дом? Что ваши родственники думают о вашем решении? Кто из вашей семьи мог бы злиться достаточно для вмешательства в ваши планы?

Ключевые умения: история, проникательность.

ТИФЛИНГИ ТАЙНОЙ МАГИИ

(Arcane Tieflings)

Тифлинги обычно более склонны к тайной магии нежели их предки. Возможно, та могущественная магия, которой обладала королевская власть Бейл Турса все еще цепляется за них или может быть их договор крови перекликается с энергией клятв, который превращает людей в дьявольский народ. Смекалка и легкий шарм присущий большинству тифлингов, независимо от источника этих способностей, является хорошим подспорьем в их стремлении добиться успехов в тайной магии.

Классы Тайной Магии

(Arcane Classes)

Подумав о колдунах, вряд ли можно представить их без тифлингов. Адский договор, который колдуны используют (tap?) для их силы, как говорят одни, уходит своими корнями в древнюю сделку между Бейл Турасом и Девятью Адами. Другие считают, что договор не сделка с дьяволом, а трюк, который призван изменить или расторгнуть оригинальное соглашение. Колдуны адского договора, возможно, черпают силу из ада или, быть может, они делают это в тайне¹. Только Асмодей знает наверняка, и это подходит для его целей оставить этот вопрос загадкой.

Не все из нынешних тифлингов колдунов находят адский договор самым полезным. Некоторые специально уклонятся от него, чтобы избежать появления дьявольских связей. Осознавая, что их раса избежала верности²,

тифлинги колдуны часто ищут договоры, которые освободят их от некоторого предполагаемого хозяина, или, по крайней мере, позволят им предполагать свободу, например звездный договор. Других тифлингов, кажется, привлекает бремя хозяина, как мотылька пламя, и они обращаются к фейскому договору, темным договорам (смотри FOR-GOTTEN REALMS Player's Guide) или vestige договоры (смотри Arcane Power). Каждый из этих четырех договоров обеспечивает бонусом, основанным на интеллекте, делая любой из них привлекательным выбором для тифлинга, с желанием власти (быть может маразм).

Хотя тифлинги обычно становятся колдунами, из них получаются великолепные персонажи тайной магии всех видов. Природное остроумие тифлингов и сильная личность дает этой расе преимущество в практически в любом виде колдовства³. Расовый бонус тифлингов к интеллекту делает artificer, волшебник, and sword mage прекрасным выбором и их бонус к харизме является весьма полезным для чародеев. Из тифлингов получаются удивительно хорошие барды, особенно те, кто выбирает силу хитрости и фокусируются на умениях которые получают преимущество от высокого интеллекта.

Предыстории Классов Тайной Магии

(Arcane Backgrounds)

Если вы играете персонажем тифлингом магического класса, примите во внимание следующие предыстории для вашего персонажа. В отличие от Книги Игрока 2, эти предыстории больше похожи на детальные картинки типа персонажа, которым вы могли бы решить играть. По этой причине эти предыстории включают некоторые советы для других решений, которые вы можете применить к вашему персонажу, от класса или билда⁴, до особых черт и умений.

Ученый Ворюшка (Rogue Scholar)

Другие изучили свою магию в нудных школах или от наставников, но вы - самоучка. Всегда склонный к любопытству больше чем к здравому смыслу, вы выискиваете места, которые другие назвали бы опасными и исследуете места, которые считаются смертельными. В одном из таких исследований вы нашли странную книгу, и так как никто, казалось, не использует ее в данный момент, вы ее украли. Потребовалось время, чтобы разобрать странные символы и необычный язык, и ваше терпение было вознаграждено произнесением вашего первого заклинания. Теперь вы а сам себе мастер искусств, но любопытство, которое привело вас к тайной магии, все еще управляет вами. Вы всегда интересуетесь новой магией и странными устройствами, особенно если никто не смотрит.

Где вы первый раз попробовали на вкус⁵ знания тайной магии? Что это была за книга, она до сих пор с вами? Кто обладал ей до этого. Этот хозяин все еще ищет негодяя, который ее украл? Были ли вы вором до того, как получили книгу, или одна небрежность привела вас на путь воровства?

Колдуны и волшебники лучше всего подходят под эту предысторию. Волшебник мог найти книгу заклинаний, и колдун мог открыть способ связи



1 имеется ввиду в тайне от ада
2 верности дьяволам

3 spellcasting
4 общепринятое слово, имхо
5 tasting - испытали, вкусили, познали

некоторых потусторонних сил. Другие классы могут пойти тем же путем. Например, **the techniques of a sword mage might be written down as a kind of training manual**. Поработайте с вашим ДМом над деталями книги, которую вы заполучили и у кого. Может быть, она содержит секреты, которые вы до сих пор пытаетесь расшифровать.

Ключевые умения: скрытность, воровство.

МАСТЕР ПРОРОЧЕСТВ (PROPHESIED MASTER)

Знамения предвещали ваше рождение, и силы тайной магии собрались, чтобы приветствовать вас в этом мире. Вы - пророк. Ваше величие как заклинатель было давно предвидено, но мистики не согласны с тем, как вы будете использовать эту силу.

Большинство говорят, что вам суждено принести тьму в мир. Немногие чувствуют путь света в вашем будущем. Слишком много с обеих сторон пытаются вырвать вашу судьбу, поставив на путь, выбранный ими. Но это ваша жизнь, и выбор надо делать вам. Кто они, чтобы говорить вам, как жить и что делать?

Вы смотрите на звезды, и, кажется, они говорят с вами. Вы знаете каждое созвездие и звезду по имени **for as long as you can remember**. И всякий раз, когда вы сталкиваетесь со сложным решением, темнота между их небесным светом, кажется, хранит ответ.

Какие группы или организации предсказывали ваше рождение? Что они думают о том, как вы распорядитесь своей силой? Другие знают о вашем предназначении, и если да, как они добиваются этого от вас? Какие-нибудь пророчества сбылись, возможно, как-то иначе? Вы игнорируете вашу темную судьбу или вы пытаетесь достичь великого подвига, предсказанного мистическими фигурами? Что ваши родители знают об этих приметах и знамениях? Есть ли у вас братья или сестры кто мог бы поддержать вас или они завидуют вашему потенциалу?

Колдуну со звездным договором подходит к этой предыстории. Независимо от вашего класса, подбирайте умения и черты, которые могут поменять вашу судьбу или удачу, они улучшат вашу историю. Поворот фортуны (**Fortune's reversal**) это хороший выбор для начинающего колдуна. На более высоких уровнях вы можете, усилить вашу предысторию выбирая свою темную удачу (**dark one's own luck**) если вы колдун, или хаос судьбы (**fate's chaos**) если вы играете чародеем.

Ключевые умения: проникательность, обнаружение.

НАСЛЕДНИК АДСКОГО ОГНЯ (HELLFIRE HEIR)

Некоторые тифлинги считают, что древняя история их расы - это сказка или события прошедшие настолько давно, что они никак не влияют на мир сегодня. Но вы знаете лучше. Клятвы ваших предков по-прежнему связывают вашу душу с адской судьбой будущего. Силы которые освободили так много тифлингов пренебрегли вами. Вы знаете об этом не только потому, что дьявол сказал вам, а и потому, что вы чувствуете это вашими костями. Дьявольская сила течет в вашей крови и проявляется в каждом вашем заклинании. Адские твари (**Infernal creatures**) знают вас в лицо и по



имени, и они привлекают вас своей силой. Если вы поступаете, как они того желают, они дадут вам то что вы хотите в этом мире. Но все же вы прокляты независимо от поступков¹.

С какими дьяволами вы связались? Есть ли у вас связь с каким-то конкретным дьяволом? Что они хотят от вас? Вы делаете иногда то, что просят дьяволы, полагая, что вы можете наслаждаться дарами которые они вам дали? Или вы используете ваши адские заклинания, чтобы сразаться с дьяволами или освободить себя от их власти?

Колдуну с адским договором отлично подойдет эта предыстория, но другие классы, имеющие адские умения так же удовлетворяют этой истории. Умения у **swordmage**, такие как **inferno's sword** и **hell's own blade**. У чародея и волшебника есть множество огненных умений, которые могут иметь адские связи. Бард имеет относительно мало умений, которые очевидно соответствуют, но, как и любой класс тайной магии, вы могли бы связать умения с адом, отыгрываем. Умение барда **song of discord**, например, могло бы проявляться в виде крошечных дьяволов, играющих неблагозвучную музыку, когда они кружатся вокруг головы жертвы.

Ключевой язык: небесный

Ключевые умения: тайная магия, религия

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА: ПОТЕРЯННАЯ ДУША (Lost Soul)

“Они говорят, моя душа потеряна. Я говорю, что не поздно еще вернуть ее назад.”

Требования: тифлинг, любой класс тайной магии

Знать древнего Бейл Турас сделала много обещаний в обмен на силу, но ваш договор с адом это что-то новое. Попросту, вы продали вашу душу в обмен на силу. Далеко в Девяти Адах архи Дьявол хранит договор, подписанный вашей рукой и вашей кровью.

В то время когда вы ее совершали, сделка казалась хорошей идеей: обменять что-то нематериальное на секреты тайной магии. Но чем больше вы узнаете, тем больше волнуетесь, что вы недооценили значение того, что отдали.

Многие отвергли вас, даже некоторые ваши друзья. Но вы продолжаете надеяться, что вы можете изменить предначертанный трагический конец вашей истории. В конце концов, вы помогли написать его, так почему бы не изменить историю? Если ничего не получится, то вы хотя бы будете использовать умения, данные вам, чтобы сделать стоимость вашей души дороже, чем ожидает владелец договора.



УМЕНИЯ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА: ПОТЕРЯННАЯ ДУША (Lost Soul Path Features)

Адская кара (Infernal Retribution) (11й уровень): Каждый раз, когда вы получаете продолжительный урон, выберете врага, которого вы видите в 10 квадратах. Этот враг получает урон огнем равный урону, который вы только что получили.

Секреты тайной магии (Secrets of Arcane Might) (11й уровень): Когда вы тратите очко действия, добавьте ваш модификатор харизмы или интеллекта как дополнительный урон к каждой атаке с ключевым словом тайная магия (arcane attack power) до конца вашего следующего хода.

Награда тайной магии (Rewards of Arcane Mystery) (16й уровень): Когда вы используете умение с ключевым словом тайная магия (an arcane power) чтобы уменьшить количество хитов врага до нуля, вы получаете временные хиты равные вашему модификатору харизмы или интеллекта.

Адский побег (Hellish Escape)

Атака Потерянной Души 11

Когда по вам попали, вы исчезаете в сфере огня и появляетесь в другом месте невредимый от огня, который поглощает ваших врагов.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Инструмент, Телепортация

Немедленный ответ

Ближняя вспышка 1

Триггер: Враг попадает по вам

Цель: Каждый враг, находящийся во вспышке

Атака: Харизма или Интеллект против Реакции

Попадание: 2к6 + модификатор Харизмы или Интеллекта урона огнем

Эффект: вы телепортируетесь на 5 клеток

Инфернальная передышка (Infernal Respite)

Прием Потерянной Души 12

Силы Ада предлагают вам облегчение, ценой собственных жизненных сил

На сцену ♦ Магический

Не действие

Персональный

Триггер: Вы провалили спасбросок

Эффект: Совершите спасбросок снова с бонусом, равным вашему модификатору Харизмы или Интеллекта. Если новый спасбросок провален, потратьте исцеление (или потратьте хиты, равные значению вашего исцеления, если у вас не осталось исцелений)

Железная стена Дис (Iron Wall of Dis)

Атака Потерянной Души 20

Вы взываете к силе Девяти Адов, чтобы получить часть непреодолимой защиты Железного Города (Iron City)

На день ♦ Магический, Созидание, Огонь

Зональный стена 12 в пределах 10 клеток

Стандартное действие

Эффект: Вы создаете стену раскаленного до красна железа. Высота стены 6 клеток и она должна находиться на твердой поверхности. Стена является твердым препятствием. На не можно залезть с проверкой Атлетики (УС 20 + половина вашего уровня). Каждый квадрат стены обладает 100 хит поинтами и становится труднопроходимой местностью, если рушится. Вся стена рушится в конце сражения

Любой существо начинает свой ход рядом или на стене или пытается залезть на нее получает 3к8 + модификатор Харизмы или Интеллекта урона огнем.

ТИФЛИНГИ БОЖЕСТВЕННОЙ МАГИИ

(Divine Tieflings)

Тифлинги Бейл Турса отвернулись от богов, они верят больше в свои собственные силы больше, чем в любое божество. Многие стали поклоняться Асмодею в первые дни, благодаря его за огонь в их душах и силу которую он им дал. Шли года, и мощь их злой империи росла, еще больше тифлингов увидело в благословлении ада ограничение их воли. Они отвернулись от любого господства, вместо порабощения других. И по сей день, большинство тифлингов осуждают и не придают значения всем божествам. Для них, мир принадлежит смертным и не нуждается во вмешательстве в свои собственные планы.

Некоторые тифлинги, однако, находят причину поддерживать божество. Некоторые видят бога как средство достичь величия, и их амбиции могут примириться с влиянием таких далеких повелителей. Другие тифлинги боятся, что души их предков все еще прикованы к ним; такие тифлинги молятся богам, надеясь, что можно вырвать его или ее душу из Шадоуфела (**Shadowfell**) однажды прошедшей через это мрачное царство смерти.

Некоторые исключительные тифлинги слышат призыв к битве, от имени бога (**god's code**). Другие поклоняются не из-за стремления, страха или веры, а просто жаждущие власти (**dominator**), так же как тот, кто не умеет плавать, странным образом любит бушующее море.

КЛАССЫ БОЖЕСТВЕННОЙ МАГИИ (DIVINE CLASSES)

Тифлинги могут быть Посвященным Жрецом или **shielding clerics**, использующие свою веру издалека, вместо прямого сражения с врагами.

Защищающий паладин и **virtuous paladin** так же подходит тифлингам, позволяя им использовать их харизму для положительного эффекта.

Боги редко даруют силу тифлингам, чтобы они были апостолами. Большинство из них берут роль Хранящего Апостола и их интеллект помогает для защиты союзников.

Из тифлингов редко получается хороший рунный жрец, они редко имеют доступ к древним знаниям, которые нужны рунному жрецу, чтобы узнать символы созидания и их расовые таланты почти не помогают в бою.

Тифлингу хорошо подходит по темпераменту и дизайну класс карателя и просто достаточно того, что немногие могут подозревать тифлинга исполнителем волей богов. Такие персонажи используют его или ее интеллект для лучшего преимущества как Изолирующий Каратель или **commanding avenger**. Тактика ближнего боя против одной цели хорошо сочетается с эффектом Адского Гнева, и одна цель дает бонус тифлингу от его или ее расового бонуса от Кровавой Охоты.

ПРЕДЫСТОРИИ

(DIVINE BACKGROUNDS)

Так же как и предыстории классов тайной магии на предыдущих страницах, эти элементы предыстории для персонажей включают советы для других элементов, которые вы могли бы использовать, чтобы сделать персонажа с этим происхождением.

ЦЕРКОВНЫЙ ПОДКУДЫШ

(TEMPLE FOUNDLING)

Нежеланный ребенок редко находит прибежище в мире, а положение нежеланного младенца тифлинга еще хуже. Многих бросили умирать в дикой местности, или же они стали добычей диких зверей, или погибли от голода. Не многих похвалят за такой акт жестокости, но еще меньше тех, кто согласился бы принять тифлинга сироту.

Вам повезло, если можно сказать повезло о том, кого бросили умирать. Странствующий священник (**жрец**) нашел вас. Не обращая внимание на ваши проклятые формы и дурные приметы, которые вас окружают, священник приютил вас. **This softhearted moment aside, you would not call your benefactor kind-firm, proud, faithful, and righteous, but not kind.** Вы многому научились, обучаясь у него как тайный ученик. Когда вы стали достаточно сильны, чтобы начать свой собственный путь, он отпустил вас в мир одиноким, таким же каким и нашел.

Каким был ваш учитель? Какие дурные приметы он увидел и почему он их игнорировал? Почему ваше религиозное обучение не было более основательно? Вы изучали религию или учения других основных верований? Почему ваш покровитель сохранил ваше существование в тайне? Вы хотите узнать кто ваши родители?

ТИФЛИНГИ И ДОВЕРИЕ (TIEFLINGS AND TRUST)

Многие люди считают тифлингов подозрительными и опасными. Народная мудрость гласит, что больше двух разговаривающих друг с другом тифлингов является предвестником неприятностей. Немного у кого такое мнение, в принципе разговаривали с тифлингами об их страхе, и еще меньше понимают, что большинство тифлингов так же имеют плохое мнение о своей расе.

Каждый тифлинг имеет какую-то тайну, которую он скрывает от других, будь то склонность к жестокости, стремление к возвращению в Бейл Турса или просто отвращение к себе. Потому что каждый тифлинг так делает, все тифлинги знают (или верят) что любой другой тифлинг, которого они встретят, скрывает немного правды. Таким образом, тифлинги обычно не доверяют другим тифлингам больше, чем представителям других рас.

Когда один тифлинг начинает доверять другому – это, чаще всего из-за некоторой силы, идущей от одной стороны к другой. Без какой-либо угрозы или награды, висящей на волоске, только время может ослабить осторожность тифлинга.

Но когда доверие установлено, тифлинг может стать свирепым защитником своей чести и друзей. При таком малом количестве зависимостей, тифлинги должны внимательно охранять подобные отношения.



Как вы потеряли их? Ваша сложная жизнь сделала вас сильнее? Вы дистанцируетесь от других или ищете общения?

Класс карателя подходит чрезвычайно хорошо с этой историей, но любой персонаж божественной магии мог бы рассмотреть свое начало с наставника в дикой местности. Мелора имеет смысл быть вашим божеством, но так же может быть Авандра или Корд. Возможно, те, кто нашел вас, были эльфами и научили вас поклоняться Кореллону. Если вы были найдены не людьми, это может помочь объяснить, почему ваше воспитание было столь строгим и тайным.

Ключевые умения: выносливость, природа

НЕБЕСНОЕ (ПАЙСКОЕ) ОРУЖИЕ (HEAVEN'S WEAPON)

Слишком часто тифлинги слоняются без дела. Они ищут что-то в мире, что не могут найти в себе или пытаются бежать от того, что они узнали, когда посмотрели вглубь своей души.

С вами не так. Вы знали всю вашу жизнь, зачем родились и ради чего будете продолжать дышать. Вы — небесное оружие, предсказанное олицетворение желания богов отправить Асмодея в ад (*to bring ... to hell*). Вы не можете лично нанести последний удар по воротам ада, но вы что-то вроде ключа. Если вам не удастся достичь цели, то другая душа, вроде вашей может и не родиться тысячи лет.

Что делает вашу душу особенной? Боги каким-то образом изменили ее или вы связаны с каким-то богом более сильно, чем большинство? Вам предрешено сразиться с Асмодеем чтобы запереть (*заключить в тюрьму*) дьяволов еще

сильнее в Девяти Адах или столкнуться с более непосредственной опасностью? *Do all the gods but Asmodeus favor your fate, or might some have reason to continue dealing with the devils for another thousand years?*

Защищающий Паладин или *virtuous paladin* хорошо подходят для этой истории. Расскажите ваши мысли по поводу божества, которое предпочитает ваш персонаж. Вы могли бы быть универсалом и поклоняться всему пантеону и выступать против врагов богов, или вы могли бы исполнять функцию секретного оружия конкретного божества, преследуя собственные цели с Асмодеем (*with an axe to grind with Asmodeus*). Если ваш ДМ позволит, то вы можете служить злему божеству. Даже у подлого бога может быть хорошая причина видеть адские силы поверженными.

Ключевой язык: небесный

Ключевые умения: история, религия

НЕГОДНОЕ НАСЛЕДИЕ (REJECTED INHERITANCE)

Многие тифлинги взрослеют, зная только горсть себе подобных. Вы были не столь удачливы.

Ваша жизнь началась в Бейл Хексотт (*Bael Hexott*), колония из сотен тифлингов, упрятанных в разрушенном замке мощного жреца со времен Бейл Турса. Лидеры вашей колонии заявили о родстве с этим старцем (*this ancient leader*), предоставив в качестве доказательства свою способность проходить через магически охраняемые ворота замка. Как и жрец в прежнее время,

тифлинги Бейл Хексотта поклоняются Асмодею. Любой из внешнего мира, открывший секрет колонии неизбежно становился жертвами в этих огненных коридорах.

Вы никогда не испытывали сильных чувств к доктринам Бейл Хексотта о тирании и угнетении. Чем больше вы сопротивлялись соблазнам Асмодея, тем сильнее вы слышали зов другого бога. Вы скрывали вашу веру, но со временем ваше религиозное рвение не могло больше оставаться тайной. Вы сбежали из Бейл Хексотта, надеясь больше никогда не вернуться.

Какие божества позвали вас в темноте? Тифлинги Бейл Хексотта стремились заставить вас молчать? Какие-нибудь родственники или друзья остались там? Может они так же склонялись к свету?

Уйдя из места тирании и зла, вы могли бы последовать за божеством свободы или добра, например Пелором или Авандрой. С другой стороны, возможно Корд дал вам силу сопротивления или Сеанин помогла вам скрыть вашу настоящую веру.

Когда вы выбираете умения для вашего персонажа, остановитесь на тех, которые помогают другим обрести свободу, которую вы желали себе, например умения, дающие спас броски. Так же подумайте, как ваш «адский дом» повлиял на вас, возможно, вы стараетесь избегать огненных умений, предпочитая излучение.

Ключевые умения: блеф, скрытность

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА: ХРАНИТЕЛЬ АДА

(PARAGON PATH: HELL'S KEEPER)

“Никто не заслуживает самой предательской или страшной смерти больше, чем дьявол. Я знаю. Истина у меня в крови”.

Требование: Тифлинг, любой класс божественной магии

В период гнетущей Войны Рассвета (**Dawn War**), Асмодей, тогда еще просто экзарх¹ (), восстал (воскрес - rose up) и убил своего бога. В наказание, боги заточили Асмодея и его последователей в Девяти Адах и так дьяволы появились на свет. То ли по ошибке или по мудрости боги отпустили Асмодея когда они посчитали что одно зло необходимо для борьбы с другим – перворожденными (primodials). Кто может утверждать сейчас, что было меньшим злом, особенно с тех пор как Асмодей помог победить перворожденных и заточить их?

Вы знаете одну вещь наверняка. Девять Адов должны быть тюрьмой. Асмодей и его дьяволы должны быть заперты, чтобы направлять свой ужас друг на друга. Возможно, они никогда не должны быть свободны.

Вы хотите, чтобы дьяволы вернулись в ад и ваш бог благословляет ваше желание. Это ваша задача, чтобы Баатор (Baator) снова стал проклятием для адских существ, а не их убежищем, и божество, которое вы почитаете, дало вам инструменты сделать это. Вы не успокоитесь, пока каждый дьявол носит горящие цепи собственных грехов. И когда последние райские врата захлопнутся и последний зачарованный замок щелкнет на доме, вы все равно не

успокоитесь. Ад нуждается в своих хранителях.

ОСОБЕННОСТИ ПУТИ ХРАНИТЕЛЯ АДА (HELL'S KEEPER PATH FEATURES)

Небесные ключи (Heaven's Keys) (11й уровень): Вы и союзники в 10 клетках от вас получают +2 бонус к спас броску против эффектов изумленный, обездвиженный, захваченный врасплох или удерживаемый.

Сила Тюремщика (Jailor's Strength) (11й уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы получить действие, до конца вашего следующего хода любое умение, которое замедляет или обездвиживает цель, в дополнение удерживаете цель на время действия.

Цепи их грехов (Chains of Their Sins) (16й уровень): Всякий раз, когда вы score критическое попадание по врагу, это существо так же удерживаемо и не может телепортироваться до конца вашего следующего хода. Если цель дьявол, она так же теряет сопротивление к урону до конца вашего следующего хода.

Небесное бремя (Yoke of Heaven)

Атака Хранителя Ада 11

Золотое излучение ложится бременем на плечи вашего врага.

На сцену ♦ Божественный, Инструмент, Излучение

Стандартное действие

Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Мудрость против Воли

Попадание: 2к6 + модификатор Харизмы или Воли урона излучением и цель становится удерживаемой до конца вашего следующего хода. Если цель дьявол, он доминирован до конца вашего следующего хода.

Адские кандалы (Hell's Shackles)

Прием Хранителя Ада 12

Великолепные призрачные кандалы скручивают и сплетают по всем области, препятствуют вашим врагам, как телу, так и душе.

На день ♦ Божественный, Огонь, Зона

Стандартное действие

Зональный вспышка 2 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создает зону призрачных цепей, которая существует до конца вашего следующего хода. Для врагов область является пересеченной местностью, и они получают штраф -2 к атаке, когда в находятся в зоне. Существа с ключевым словом дьявол так же теряют свое сопротивление к урону и получают уязвимость 10 к огню, пока находятся в зоне.

Поддержание малым: зона сохраняется.

Черт с вами (To Hell with You)

Атака Хранителя Ада 20

Огненные цепи опутывают вашего врага, изгоняя в яркое пламя в Девяти Адах

На день ♦ Божественный, Огонь, Инструмент

Стандартное действие

Дальнобойный 20

Цель: Одно раненное существо

Атака: Харизма или Мудрость против Воли

Попадание: Цель изгоняется в потайную подземную темницу с люком в Девяти Адов (спас бросок оканчивает). Когда изгоняется, цель удаляется из игры. Она так же захвачена врасплох, теряет любое сопротивление к огню или иммунитет к огню, и получает продолжительный урон огнем 15. Когда спасается, цель возвращается в пространство, в котором была. Если это место занято, цель возвращается в ближайшую свободную клетку по выбору.

Промак: Цель получает 15 урона огнем и обездвижена и не может телепортироваться (спас бросок заканчивает и то и другое).

¹ титул руководителя.

ТИФЛИНГИ БОЕВЫХ КЛАССОВ

Тифлинги боевых классов склонны к самоуверенности и самообучению больше чем остальные из их рода. Они изучают свои умения на улицах и темных переулках или среди первозданной дикой местности, потому что они должны. Такие тифлинги так же следят за своими врагами ради уроков; тифлинг не достоин своих рогов, если не научился чему-нибудь от своих врагов. И с тех пор как их способности зависят только от мастерства и твердости характера, а не от каких-то потусторонних сил, их уверенность и желание доказать свое превосходство часто толкает тифлингов боевых классов на рискованные поступки.

Несмотря на связь между тифлингской самоуверенностью и предпочтением персонажей боевых классов осваивать умения самостоятельно, не надеясь на потусторонние силы, сочетание их расы и источника силы далеко от совершенства.

БОЕВЫЕ КЛАССЫ

(MARTIAL CLASSES)

Плуты тифлинги получают выгоду от их расового бонуса к блефу и скрытности. The **trickster rogue**, **aerialist rogue**, and **cutthroat rogue** получают выгоду от высокой харизмы, в то время как **shadowy rogue** ценит хорошее значение интеллекта. Посмотрите **Charisma-enhanced powers** в Воинской Силе (Martial Power), и рассмотрите **training in Intimidate** to make use of rattling powers. (см МР книгу*)

Как бесчестный генерал Малачи (**Malachi**) Бейл Тураса, тифлинги на удивление хорошие военачальники. Возможно, их союзники черпают вдохновение из древнего величия их павшей империи. Может быть, их темное наследие запугивает как друзей так и врагов. Или просто может другие ценят их острый ум и решительный характер. Несмотря ни на что расовый бонус тифлинга к интеллекту и харизме позволяет любому виду класса военачальник хорошо подходить этой расе.

Воины и рейнджеры тифлингов редки, но такое сочетание предлагает уникальные возможности через черты, такие как **Lingering Wrath** или **Fiendish Companion**.

ПРЕДЫСТОРИИ БОЕВЫХ КЛАССОВ

(MARTIAL BACKGROUNDS)

Используете эти элементы происхождения для боевых классов, чтобы сделать персонажа, согласно этим прообразами тифлингов.

ГЛАВАРЬ БАНДЫ (GANG LEADER)

Вы росли на улицах, и жили по ту сторону закона. В один день что-то внутри вас поменялось, и вы поклялись жить не как один из мерзавцев, который шныряет по узким переулкам и канализации города. Вы карабкались вверх по рангам преступного мира, пока не возглавили свою собственную банду разбойников ... по крайней мере, на время.



Что вынудило вас стать главарем банды и что заставило остановиться? Что-то вас испугало? Ваша банда совершала преступления против злых и жадных, или вы были менее разборчивы? Ваша банда промышляла простыми кражами с взломом или вы использовали более жестокие методы? Что стало с вашей бандой, когда вы ее покинули? Ваши прежние союзники все еще уважают вас, и вы можете рассчитывать на их помощь или вы изгой? Вы все еще в розыске? Выши друзья знают о вашем прошлом?

The **cutthroat rogue** и **trickster rogue** хорошо подходят для этой предыстории, и **guildmaster thief** очевидный выбор пути совершенства. Как военачальник вы можете взять эту предысторию, чтобы объяснить как ваш персонаж приобрел лидерские качества. Рассматривая **archer warlord**, возможно даже тренирована скрытность для использования укрытия для получения боевого превосходства.

Ключевые умения: скрытность, знание улиц

НАЕМНИК (**SELLSWORD**)

Наемник не совсем то слово. Оно звучит слишком формально и милитаристски. Нет, вы работаете, чтобы жить, и **as ugly as that work got**, это положить еду на стол и монеты в кошелек. Ваша жизнь, как наемника не была легкой и у вас есть шрамы, чтобы это доказать, конечно, те, кто обманул вас, всегда заканчивали плохо.

Почему сражаться за деньги лучше способ заработать на жизнь? Вас все еще можно нанять? Ваша работа приносит вам репутацию, которой вы рады или наоборот сожалеете? Какой работой вы занимались: запугивали торговцев, мрачным телохранителем избалованного дворянина или что-то намного хуже? Какую работу вы не брали? Кто-нибудь еще должен вам заплатить? У вас появились враги пока работали на чужие интересы?

Наемник это хорошая предыстория для воинов и военачальников, но рейнджер, так же как и плут в вашем исполнении мог бы поместить вас в более скрытную роль. Возможно вместо солдата вы были разведчиком или вооруженным телохранителем в штатском.

Посмотрите на черты, которые придадут особое значение в вашей истории, как персону, живущую с помощью клинка. **Nimble Blade**, **Quick Draw** и **Toughness** – хороший выбор.

Ключевые умения: лечение, обнаружение

АРТУСТ КАРНИВАЛА

(**CARNIVAL PERFORMER**)

Вы выросли в цирке под названием Найтрул Карнивал Кавалькад (**Nightrule's Carnival Cavalcade** - **Карнавальная кавалькада Найтрула**). Его жуткая музыка **chime-and-caliore** (муз инструмент какой-то видимо*) слышалась на мили вперед, опережая караван, обещая зловещие тайны и дьявольское удовольствие, собирая народ со всей округи. Зачарованные звери, одаренные исполнители и забавные

игры врывались на открытые поля городских площадей. Карнивал Кавалькад очаровывает посетителей своими ужасами и удовольствиями. Найтрул, харизматичный тифлинг, хозяин цирка, принял вас и сделал одним из артистов. Ваша дикая жизнь в цирке принесла вам много радости и научила многому о мире, но даже самые счастливые мечты могут стать кошмаром.

Сколько вам было лет, когда вы присоединились к цирку? Вы присоединились добровольно или кто-то требовал этого? Силач, метатель ножей, жонглер, акробат, шут, урод – кто вы? Вы исполняли больше одной роли, возможно меняя костюмы для каждой? Вы показываете следы вашего прошлого или вы скрываете то время, которое потратили под контролем Найтрула? Какие зловещие тайны скрывает Карнивал Кавалькад от публики? Почему вы ушли? Вы оставили позади кого-то себе на помощь?

По думайте о вашей роли в цирке, и возьмите черты и другие элементы, которые улучшат эту роль. Акробат может взять **Long Jumper** и **Sure Climber**. **As an escape artist, you might be trained in Acrobatics and Thievery and take the Escape Artist feat**. Метатель ножей может взять **Far Throw and Quick Draw**.

Ключевые умения: акробатика, атлетика

МСТИТЕЛЬНОЕ ВЕЛИЧИЕ

(**VENGEFUL ROYALTY**)

После падения Бейл Тураса некоторые тифлинги сохранили власть, управляя отдельными поместьями и герцогствами повсеместно на остатках империи. Ваша семья правила одним из таких владений, на самом деле не больше чем крепкая башня, окруженная деревнями, но, тем не менее, символ гордости.

Когда вы вернулись домой после долго дипломатической миссии, вы нашли башню разрушенной и всех мертвыми. Только случайные следы и стрелы, оставленные в телах погибших, дают понять, какой ужас тут произошел. Ваша свита бежала в соседнее королевство просить убежище, но вы не могли позволить остыть следу, опасаясь, что убийцы могут остаться безнаказанными.

Что вы помните из вашей дворянской истории? Стремитесь ли вы восстановить ваши разрушенные владения? Кто разрушил все то, что вы знали? Как вы будете мстить, когда найдете этих негодяев? Или что-то мешает вам мстить?

Любой боевой класс может по работать с этой предысторией. Решите, вы выучили таланты этого класса до или после падения вашего королевства; плут и военачальник хорошо вписываются в дворянскую предысторию, в то время как воин или рейнджер более подходят для одиночки, одержимого мстью. Рассмотрите смесь разных элементов персонажа, которые представят как вашу дворянскую жизнь, так и новую, более сложную, такие как **Jack of All Trades** и **Lethal Hunter** черты.

Ключевые умения: запугивание, знание природы, обнаружение

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА АДСКИЙ ЯСТРЕБ ТУРАСУ (PARAGON PATH: TURATHI HELL-KITE)

“Я специалист боевого искусства, которому больше тысячи лет. Я бы научил вас, но вы умрете слишком рано.”

Требование: Тифлинг, любой боевой класс

Бейл Турас оставила больше, чем просто руины. Знание было так же его(её) наследием. Ни одно общество не достигает таких высот без создания великих творений в архитектуре, искусстве, магии и самое главное в войне. Искатели приключений, ученые и энтузиасты давно пытаются отыскать боевые секреты дворянства этой адской империи.

Вы знаете эти секреты: давно забытый стиль рукопашного боя разработана специально для тифлингов опираясь на их умственные способности, и уникальную физиологию, чтобы совершать удивительные. Ваше изучение Пути Адского Ястреба даровало вам более глубокое понимание способностей вашего тела, чтобы превзойти его ограничения.

Особенности Пути Адского Ястреба ТУРАСУ (TURATHI HELL-KITE PATH FEATURES)

Стойкость Тураси (Turathi Tenacity) (11й уровень): Добавьте ваш модификатор интеллекта или харизмы к значению количества исцелений. В дополнение, вы получаете одно исцеление.

Взмах хвостом (Tail Sweep Action) (11й уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы совершить ближнюю атаку, каждый враг рядом с целью атаки knocked prone если вы попадаете или промазываете.

Сила Тураси (Turathi Vigor) (16й уровень): Когда вы используете Адский Гнев, вы получаете временные хиты равные 10 + ваш модификатор интеллекта или харизмы.

Адский Таран (Hell's Ram)

Атака Адского Ястреба Тураси 11

Используя простой, но жестокий метод, вы врезаетесь вашим грубым лбом в шокированного врага.

На сцену ♦ Боевой

Малое действие

Ближняя атака 1

Цель: Один враг

Атака: Ловкость + 4 или Сила + 4 против Стойкости

На 21м уровне: Ловкость + 6 или Сила + 6 против Стойкости

Попадание: Цель **dazed** до конца вашего следующего хода.

Верхом на дьявольском хвосте (Ride the Devil's Tail)

Прием Адского Ястреба Тураси 12

Взмахом вашего хвоста, вы цепляете вашего врага и, извиваясь телом, оказываетесь в другом месте.

На сцену ♦ Боевой

Немедленный ответ

Персональное

Триггер: Враг вступает в клетку рядом с вами

Эффект: Вы делаете шаг на половину вашей скорости в квадрат рядом с врагом, вызвавшим срабатывание. (**вокруг врага**)

Огненное лезвие (Flame Blade)

Атака Адского Ястреба Тураси 20

Призывая ваши адские связи и умения древних мастеров Тураси, вы освобождаете огонь вашей души, чтобы сжечь ваших врагов.

На день ♦ Боевой, **Stance**

Малое действие

Персональный

Попадание: **Until the stance ends**, ваши атаки ближнего боя наносят дополнительно 1к6 урона огнем получают ключевое слово огонь. Когда вы попадаете атакой ближнего боя вы можете свободным действием закончить этот **stance** и увеличить дополнительный урон огнем этой атаки на 5к6.



ТИФЛИНГИ ПЕРВОРОДНОЙ СИЛЫ

(Primal Tieflings)

Приливы и отливы Астрального Моря волнуют кровь каждого тифлинга, заглушая слабый зов первородных духов мира. Но еще некоторые тифлинги принимают во внимание этот зов.

Много тифлингов нашло первозданность (дикость) первородного источника силы привлекательной, а других привлекает его необузданная мощь. Тифлинги, кто обижен на богов или дьяволов также находят утешение в акценте первородных духов на силе и независимости от мира и его обитателей. В конце концов, если раб должен выбрать хозяина, почему бы не выбрать того, который выступает за твою свободу?

КЛАССЫ ПЕРВОРОДНОЙ СИЛЫ

(PRIMAL CLASSES)

Из тифлингов получаются хорошие **thaneborn barbarians**, обычно сосредоточенные на умениях, которые получают выгоду от значения их высокой харизмы. Большинство умений варвара наносят больше урона или дополнительных эффектов против раненых врагов, которые хорошо сочетаются с расовой особенностью тифлингов Кровавая Охота. **Friend and foe alike fear tiefling barbarians as wrathful terrors.**

Тифлинги, так же находят класс шамана привлекательным своими природными талантами, особенно **panther shamans** с **Stalker Spirit** классовой особенностью из-за бонуса высокого значения интеллекта. Такие персонажи обычно происходят

из диких или первобытных сообществ, которые обычно имеют мало связи с изученными местами в мире (**which usually has little if any connection to the learned places of the world**) и могут немного знать о происхождении тифлингов. Смотри, например, предысторию Член Племени Химера. Тифлинги редко становятся друидами, хранителями или искателями.

Человеческое племя с членами тифлингами может содержать члена одного из этих классов, или такой тифлинг мог ответить на призыв Мира без каких-либо прежних культурных связей с первородным источником силы. Смотри предысторию **Unlikely Primal Hero** для такого персонажа.

ПРЕДЫСТОРИИ КЛАССОВ ПЕРВОРОДНОЙ СИЛЫ (PRIMAL BACKGROUNDS)

Элементы предысторий для классов первородной силы в этом разделе могут помочь вам создать персонажа воплощая выразительный прообраз тифлингов варваров, друидов, шаманов, искателей и хранителей.

ЧЕМПИОН ПЛЕМЕНИ ХИМЕРА

(CHIMERA TRIBE CHAMPION)

В темный период после падения Бейл Тураса и Аркозии, тифлинги распространились по разрушенным поселениям пост апокалиптического хаоса. Большинство тифлингов выжило, держась за немногочисленные огоньки цивилизации, но другие погрузились со своими человеческими собратьями в тьму мира, становясь дикарями. Дикие племена человечества отделились от мира в дикой глуши и потеряли любую связь



с их цивилизованной историей.

Ваши люди, гордость кочевников племени Химера, произошли как раз подобным образом. Они видят в ваших странных физических чертах подарок от вашего племенного тотема зверя. Ваши рога, такие же как у барана. Ваш хвост и сопротивляемость огню исходят от драконьей души. Наконец, ваш **bloodlust (жажда крови)** из-за львиного сердца.

Как вы узнали правду о вашем наследии? Как эти знания изменили вашу самооценку? Вы по-прежнему храните химеру, как ваш тотем? Как к вам относятся в племени? Вы являетесь родственником лидеров племени? Вы покинули ваше племя или были изгнаны? Ты хочешь в него вернуться или оно ищет тебя?

Это отличная предыстория для тифлингов любого класса первородной силы. В качестве варвара вы могли бы приписывать вашу силу и ярость химере. Как друид вы могли бы использовать дикую форму, чтобы принять форму барана или льва. Если вы играете шаманом, ваш дух-спутник может выглядеть как маленькая химера. **A tiefling искатель might desire a flying chimera mount from which to rain down attacks. And as a warden, you should aspire to attain the 29th level powerform of the chimera.**

Ключевые умения: атлетика, запугивание

ПЕРВОРОДНЫЙ ГЕРОЙ ПОНЕВОЛЕ (UNLIKELY PRIMAL HERO)

Вы не просили этого. Ваша жизнь в городе была абсолютно счастливой. Ну, может, не совсем счастливой, на самом деле; вы существовали в качестве плута и мошенника. Однажды, план получения серебра в карман зашел в тупик, и вы посчитали разумным уехать на время из города.

Вот тогда дух заговорил с вами.

Пока вы отдыхали рядом с родником в лесу, вы услышали его голос в своем сердце и мыслях. Он сказал, что выбрал вас. Лес нуждается в защитнике, и это было вашей судьбой помочь. Вы пытались много раз выведать источник всего этого, но каждый раз ваши мысли возвращались к красоте поляны и теплу голоса. Вы размышляли, что было бы, если бы выбрали другой путь через лес, если бы дух выбрал другого путешественника в качестве своего защитника.

Как вы связаны с вашей прежней жизни? Как давно вы оставили его позади? Как влияет на вас то, что вы застряли между двумя мирами? Вы все еще сожалеете о выборе духа вас в качестве защитника? Если да, как это нежелание проявляется в вашем отношении к духам? Что это был за дух, который научил тебя первородной магии (силе)? Какая опасность привела вас к защите леса и каким образом она до сих пор угрожает миру?

Вы можете представить ваш внутренний конфликт между цивилизованным и первородными мирами в сочетании навыков (Знание природы и Знание улиц - хорошие противоположные умения). Рассмотрите использование мультиклассовых черт или правил создания гибридных персонажей чтобы создать персонажа, разрывающегося между первородными духами и другим путем.

Ключевые умения: блеф, знание улиц

ВЫРАЩЕННЫЙ ДУКИМИ ЗВЕРЯМИ (RAISED BY WILD BEASTS)

Как и большинство несчастных детей тифлингов ваши родители бросили вас умирать в дикой местности. Но вы выжили благодаря помощи магического зверя. Большинство считает вашу приемную семью опасной, более предпочтительно съесть ребенка, чем заботиться о нем.

Как вы повзрослели, потеряли связь с первородным миром, и вы поняли, что не можете больше оставаться со своей дикой семьей навсегда. Как птица, вы все-таки покинули гнездо, чтобы найти свой собственный путь в мире.

Что за существо нашло вас и сохранило в безопасности? Почему оно просто не съело вас заживо? Как вы изучили языки? Как вы предстали перед цивилизованным миром? Как вы реагируете, когда видите других тифлингов? Вы все еще стремитесь прорваться через дебри к своей семье? Где они сейчас живут, и поддерживаете ли вы с ними контакт?

Эта предыстория подходит к любому классу первородной силы. Выберете умения, которые отразят, что за звери вырастили вас или измените предпочтение в выбранных умениях, чтобы имитировать повадки этого монстра.

Ключевые умения: Знание природы, любое умение, в котором ваш приемный родитель тренирован.

Ключевой язык: Язык, на котором говорил ваш приемный родитель

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА: СПАСИТЕЛЬ ПРОКЛЯТЫХ (PARAGON PATH: REDEEMER OF THE DAMNED)

“Я не борюсь со злом один. На моей стороне души моих предков, однажды проклятые на вечность в аду, но сейчас ищущие спасения за свои преступления. Против этой силы никакое зло не сможет долго спастись”

Требования: Тифлинг, любой класс первородной силы

Вы направляете проклятых духов ваших предков-тифлингов, чтобы сражаться со злом.

Одни из тех, кто в ответе за зло Бейл Турса заплатили свои души и те другие, кто взвалил эту ответственность на свои плечи и были сметены заодно в Девять Адов. Хотя далеко не невинные духи этих тифлингов ищут искупления за то зло, что они принесли в мир во имя своей империи. Их преступления не ваши собственные, но они являются вашим наследием, и вы полны решимости помочь своим предкам заплатить свой долг.

Мир живых и мир духов несет на себе раны, оставленные Бейл Турсом. С помощью душ тифлингов, ищущих спасения, возможно вы сможете вылечить эти раны. И если вы сможете увести несколько смертных с пути зла вовремя, чтобы спасти их души, тем лучше. В конце концов, огненная хватка дьяволов не настолько сильная, что она может сдерживать души от спасения мира.



УМЕНИЯ ПУТИ СПАСИТЕЛЯ ПРОКЛЯТЫХ

Призыв Душ к Битве (Calling Souls to Battle) (11й уровень): Вы можете потратить очко действия, чтобы телепортировать себя и до пяти согласных союзников, которых вы можете видеть в любой квадрат рядом с одним (одиночно стоящим) врагом в 10 квадратах, которого вы можете видеть. Каждый телепортированный персонаж получает боевое превосходство против этого врага до конца вашего следующего хода.

Награда Спасителя (Redeemer's Reward) (11й уровень): Каждый раз, когда вы опускаете хиты врага до нуля (не миньона) вы или один союзник рядом с вами (или вашим духом-спутником, если есть) получает бонус +2 к защитам и спас броскам до конца вашего следующего хода.

Духовное прикрытие (Spirit Shielding) (16й уровень): Вы получаете сопротивление некротической энергии равное 5 + половина вашего уровня.

Ваша судьба ждет (Your Doom Awaits)

Атака Спасителя Проклятых 11

Духи говорят с душами ваших врагов, произнося слова проклятья которое когда-нибудь исполнится.

На сцену ♦ Страх, Инструмент, Первородный, **Psychic**

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Каждый враг, находящийся во вспышке

Атака: Сила или Мудрость против Воли

Попадание: 3к10 + модификатор Силы **psychic** урона и цель **dazed** до конца ее следующего хода

Дух Жертвы (Spirit of Sacrifice)

Прием Спасителя Проклятых 12

Чувствуя опасность, ваш дух доставит пострадавшего союзника в безопасное место, используя свою собственную первородную энергию, чтобы вдохновить его или ее.

На сцену ♦ Первородный, Телепортация

Немедленный ответ

Ближняя вспышка 10

Триггер: По вам или союзнику в 10 квадратах попала атака

Цель: Персонаж, по которому попала атака

Эффект: Вы телепортируете цель на 5 квадратов. Цель получает временные хиты равные вашему модификатору силы или мудрости + полвашего уровня.

Спасение Огненной Души (Firesoul Salvation)

Атака Спасителя Проклятых 20

Вы молитесь Девяти Адам в поиске душ, ищущих спасения, для помощи в своем деле и восстановлении мира.

На день ♦ Созидание, Огонь, Лечение, Первородный

Стандартное действие

Ближняя вспышка 10

Эффект: Вы создаете четырех огненных духов, ищущих спасения.

Каждый дух появляется в различных квадратах во вспышке. Духи сохраняются до конца вашего следующего хода. Враг, который заканчивает свой ход рядом или в квадрате с духом получает продолжительный урон огнем равный вашему модификатору силы или мудрости (спас бросок заканчивает). Любой союзник, который тратит исцеление находясь рядом или в клетке с духом восстанавливает дополнительно хитов в количестве 10 + ваш модификатор силы или мудрости и дух покидает мир.

Поддержание малым: духи остаются

(Psionic Tieflings)

Источник псионической силы происходит от древнего вторжения Далекого Предела (Far Realm) в мир. То ли сила происходит как инфекция из этой потусторонней реальности, то ли как защита от странных существ и энергии Далекого Предела - не известно, но многие практикующие ментальное искусство (mental arts) считают своим долго использовать псионику для защиты мира.

Тифлинги редко разделяют эту точку зрения. Как находящиеся на краю общества, тифлинги часто используют эту силу для их собственной выгоды. Это требует сильной отваги смотреть дальше своих рук на жизнь и использовать псионику на правое дело.

Псионические Классы

(Psionic Classes)

Тифлинги, кто следует пути мысли, обычно идут по нему одни, ища их собственный путь к совершенству своей силы. Такие самоучки обычно ревнитель или пси-воин

Тифлинги ревнитель получает бонусы от его или ее высокого значения харизмы. Умения персонажа возникает в виде естественного распространения внутреннего шума на протяжении всей жизни. Такие люди принимают роли класса, тип которого лидер, по умолчанию, а не по предпочтению – другие смотрят на тифлинга ревнителя



за советом (приказом) не смотря на то, желает он или она дать его или нет.

Псионические тифлинги кто более склонен к действию, нежели чувствам, становятся псио-воинами. Эти воины делают упор прежде всего на физическую и ментальную устойчивость, но они так же полагаются на хитрость и обман. Билд быстрого пси-воина (?) подходит тифлингам лучше, из-за высокой харизмы.

Те тифлинги кто нашел способ изучать ментальные силы – обычно человеческая академия псиоников, хотя тифлинги могут и ищут совершенствование своей силы у любой расы – могут стать masterful psions. Расовый бонус тифлингов к интеллекту и харизме делает класс отлично подходящим. А частности, telepathic psions эффективно используют свое остроумие и хитрость, чтобы управлять мыслями других.

Тифлинги монахи, оказывается, довольно редки, так как таланты и темперамент подталкивает большинство тифлингов к другим псионическим классам. Однако, каждый монастырь имеет историю о тифлинге ученике, кто пришел к ним после великого шторма или другого значимого события и сражался с бесчестьем происхождения его или ее расы, чтобы стать легендарным мастером ума и тела.

Псионические Предыстории

(Psionic Backgrounds)

Эти элементы псионической предыстории могут помочь вам отразить странный маршрут вашего тифлинг персонажа, который приведет к достижению псионического мастерства.

Бросивший Академию Псиоников

(Psionic Academy Dropout)

Ваши родители нашли у вас природные таланты еще до того, как вы научились ходить. Некоторые называют ваши необычные умения – проклятьем, но ваши родители видели в них подарок и делали все что могут, чтобы помочь развить вам ваши физические способности. В конечном счете, однако, они знали, что есть много больше, чем они могут научить вас.

Когда вы стали достаточно взрослым, чтобы отправиться в мир самостоятельно ваши родители послали вас обучаться псионическому мастерству в академию, под строгий надзор. Во время уроков по укреплению ума и тела вы осознали, каким образом вам удается управлять вашей псионической силой¹. С рождения они говорили, что ты был лучше, чем другие. Эта идея хорошо вписывается в рассказы, которые вы слышали в детстве о том, как тифлинги однажды воскресят Бейл Турас и снова будут править им.

Какое-то время вы думали что можете начать это возрождение, но ваш здравый смысл спас вас от жизни в качестве злого деспота. Одной ночью вы бежали от своих жестоких учителей и растворились во тьме, чтобы никогда не вернуться. Это было предательством школы и желаний ваших родителей, но верность вашей совести перевешивает эти факторы.

Ваши родители знали о незтичных учителях (учениях teachings) вашей школы? Они позволяли свободное посещение или какая-то более мощная сила заставляла вас ходить на занятия?

Ваши родители получили какое-нибудь вознаграждение за то, что отдали вас в школу псиоников? Вы были прилежным учеником или нарушителем спокойствия? Как видели учителя ваше будущее? Что думают ваши родители о том, что вы бросили школу? Агенты школы ищут вас, опасаясь, что вы можете сделать с тем, чему там научились?

Эта предыстория хороша для псионика или монаха, потому что оба класса подразумевают, что персонажу нужно некоторое обучение, чтобы освоить основы классовых умений. Не смотря на это, ревнитель или пси-воин могут так же неплохо использовать эту предысторию, со злыми учителями, манипулирующими эмоциями своих студентов или тренировка их грязной тактике боя. Не смотря на класс, вы можете выбрать черту которая отразит ваш опыт обучения, например мастер на все руки или тренировка умения.

Ключевые умения: знание магии, запугивание

ИСКАТЕЛЬ ВОСПОМИНАНИЙ

(MEMORY SEEKER)

Все говорили, что загнивающее здание замка опасное место, но какое место может быть лучше для подростков, чтобы играть, чем то место, куда взрослые боятся ступить? Вы и ваши друзья бывали в тифлингских руинах десятки раз, когда это случилось. Когда вы боролись с приятелем, земля провалилась под вами. Вы открыли подземную камеру, наполненную останками мертвых. Ваши испуганные друзья бежали прочь и никогда не возвращались, но вы не нашли кости пугающими.

ТИФЛИНГИ АССАССИНЫ

Класс ассасин является эксклюзивным для D&D Insider. Этот класс первый, который использует источник теневой силы (shadow power source), энергию Шадоуфела. Ассасин связывается со своим теневым отражением и использует эту связь в качестве источника накопившейся (brooding) силы царства мертвых.

Тифлинги могут найти источник теневой силы и класс ассасина привлекательным по несколько причинам. Тифлинги обеспокоены сделкой, заключенной предками за их души, они могут служить Королеве Воронов, чтобы заработать ее защиту. Другим тифлингам может нравиться источник теневой силы из-за отсутствия **it has no true master**. План, (Шадоуфел?) обеспечивает своей магией для добра или зла и не предъявляет никаких требований своим пользователям ... за исключением, возможно, небольшой потери части себя в тени. Но кто может сказать, что есть я и что есть тень, когда происходит обмен?

Ассасины полагаются на ловкость в большинстве своих умений и других особенностях класса, но харизма является второй ключевой характеристикой. С их расовым бонусом к харизме, тифлинги ассасины должны больше уделять внимания классовой особенности **Night Stalker**, которая добавляет бонус Харизмы к урону когда нет врагов рядом с целью. В дополнение расовый бонус тифлингов к скрытности смотрится хорошо с предназначением класса ассасин.

Механика класса, включая черты, атаки и пути совершенства, рассматриваются в выпусках #379, #381, и #385 Dragon magazine.

Это событие дало вам шанс узнать о вашем наследии не понаслышке.

Вы возвращались в руины снова и снова, часто открывая их секреты по несколько дней за раз. Однажды вы нашли что-то особенное: кристалл с видением прошлого, включая обучения тифлинга псионике. Этот кристалл разбудил не только ваш скрытый псионический талант, но так же сильное желание узнать больше о прошлом.

Где были руины, в которых вы играли? Вы нашли другие секреты, возможно опасные? Вы встретили каких-нибудь существ в подземелье под руинами? Какие воспоминания содержал кристалл? Он все еще у вас? Кто был тифлингом псиоником? Что случилось с вашими друзьями детства? Что вы хотите открыть в видениях в кристалле: потерянные техники псионики древних тифлингов, нераскрытые тайны истории тифлингов или что-то другое?

Эта предыстория хороша для самообучающихся ревнителей и пси-воинов, а так же для монахов и псиоников; возможно вы искали обучения (наставничества) после контакта с кристаллом памяти. По говорите с вашим ДМом, для уточнения деталей руин и камня памяти. Кристалл и ваши поиски знаний могут стать главными сюжетными особенностями или просто останется элементом предыстории, в зависимости от вашего уклона.

Ключевые умения: Знание подземелий, история

ГАДАЛКА (ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ)

(FORTUNE TELLER)

Ваша наблюдательность помогает вам в предсказаниях. Как и другие шарлатаны, которые работают за медяки, вы рассказываете старикам про долгую жизнь, брошенным, о грядущем романе, и параноикам о грядущих опасностях.

Все стало сложнее, когда ваши предсказания начали сбываться. Ваше дело произвело много шума, но скоро вы стали говорить людям вещи, которые им не нравятся. Вы не могли остановиться себя от раскрытия тайн и разоблачения лжи. Ваши вновь обретенные силы принесли больше горя, чем золота, в итоге вы бежали и начали новую жизнь в качестве искателя приключений. Так как вы обучены бою и разведке и вашей способности предвидеть вполне достаточно, но ваши другие псионические способности улучшились, благодаря им, вы можете предвидеть выгоду в будущем.

Для кого ты предсказывал будущее? Какую тяжелую судьбу или темные тайны ты открыл, которые могли бы преследовать вас? Кто-нибудь желает отомстить за ваше предсказание? Вы все еще обладаете даром видеть будущее? Они всегда ясные и верные или нужно слишком много интерпретаций?

Класс ревнитель имеет больше смысла и ощущений этой предыстории, но любой класс мог бы по работать с ним. Возьмите умения, которые подчеркивают предвидение совершение действий до реакции ваших врагов. Путь совершенства Адский Глаз (страница 24) может так же подойти вам.

Ключевые умения: проницательность, обнаружение

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА АДСКИЙ ГЛАЗ (INFERNAL EYE)

“Я не вижу особых надежд на будущее.”

Требование: тифлинг, любой псионический класс

Глаз разума может путешествовать на лиги вперед и прыгать по планам без участия тела. Воображение и память двигается более свободно, чем дух. Даже для всех с псионическими талантами, подобные полеты фантазии могут быть опасны.

Как тифлинг, вы не могли помочь, но бросали свои мысли к Десяти Адам. Видения ужасов Баатора (Baator) преследует вас во сне и наяву. Когда вы обращаете свои мысли к нему, вы даже можете чувствовать тепло на своем лице. Вы понятия не имели были ли эти ощущения иллюзией, но вы были полны решимости увидеть больше.

Then something looked back.

В течение довольно реалистичного путешествия в адскую крепость, ваш взгляд встретился с какой-то фигурой с красными глазами. Вы успели поймать только взгляд злого глаза, перед тем, как ослепляющая боль поразила вас. Ваши собственные глаза загорелись в глазницах, и агония заставила вас потерять сознание. Когда вы очнулись, ваши глаза и ваши адские видения пропали, сменившись крошечным,

трепещущим пламенем, горящим в глазницах. Пламя дает вам нормально зрение, но и по сей день вам интересно, видите ли вы мир как другие или ваши новые адские глаза искажают восприятие, чтобы удовлетворить свои собственные цели.

УМЕНИЯ ПУТИ АДСКОГО ГЛАЗА

Адское зрение (Infernal Visions) (11й уровень): когда вы тратите очко действия, чтобы совершить атаку и промахиваетесь хотя бы по одной цели, вы можете отменить эту атаку и ее эффекты (you can choose instead for the entire attack to have no effect) (как будто вы ее не использовали). Вы восстанавливаете очко действия (но не можете потратить его снова в этот ход), и вы восстанавливаете любое умение, использованное в этой атаке.

Paragon Power Points (11th level): You gain 2 additional power points.¹

Мантический глаз (Mantic Eye) (11й уровень): Ваши проверки проницательности, запугивания и обнаружения дополнены (are modified) модификатором харизмы, интеллекта или мудрости, в дополнение к нормальному модификатору способности.

Общее предвидение (Shared Prescience) (16й уровень): Вы и союзники в 10 клетках от вас могут добавить половину вашего модификатора харизмы, интеллекта или мудрости к проверкам инициативы.

Видение Смерти (Vision of Death)

Атака Адского Глаза 11

Вы открываете разум врагов на будущее и позволяете врагу увидеть, как смерть придет за ним.

На сцену ♦ **Augmentable**, Страх, Инструмент, Псионический, **Psychic**
Немедленное прерывание Ближняя вспышка 10

Триггер: по врагу во вспышке, попала атака

Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Атака: Харизма, Интеллект или Мудрость против Воли

Попадание: 1к10 + модификатор Харизмы, Интеллекта или Мудрости
psychic урона

Augment 2

Эффект: До конца вашего следующего хода, **the target is considered bloodied for all effects.**

Предвидящий Мысли (Prescient Thought)

Прием Адского Глаза 12

У Вас возникает мгновенное видение будущих неудач, и это помогает вашим компаньонам изменить будущее.

На день ♦ **Псионический**

Мгновенное прерывание Ближняя вспышка 10

Триггер: Союзник в вспышке промахивается атакой или проваливает проверку умения

Эффект: Союзник получает бонус умения к броску атаке или проверке умения равный вашему модификатору харизмы, интеллекта или мудрости.

Взгляд Адского Огня (Hellfire Gaze)

Атака Адского Глаза 20

Враги, которые пали перед Взглядом ваших адских глаз чувствуют пылающий адский огонь в своих душах, питающийся их грехами.

На день ♦ **Страх, Огонь, Псионический, Psychic**

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены, в начале каждого вашего хода, выберете одного врага, которого вы можете видеть в 5 клетках. Этот враг получает урон огнем и **psychic** урон (не понял) равный 5 + модификатор харизмы, интеллекта или мудрости и -2 штраф к броскам атаки до начала вашего следующего хода..

¹ не стал врать, не знаю из псиоников ничего

ЧЕРТЫ ТИФЛИНГОВ

шрифт¹

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любая черта в этом разделе доступна персонажу тифлингу любого уровня, удовлетворяющему представленным требованиям.

ДРЕВНИЙ ДОГОВОР С НЕСС

(ANCIENT COVENANT OF NESSUS)

Требования: тифлинг, invoker, Divine Covenant class feature

Выгода: Когда вы используете атаку на сцену или на день с ключевым словом «божественный» (divine) в ваш ход, вместо вашего normal covenant manifestation, вы можете позволить одной цели умения совершить базовую атаку свободным действием. Если цель совершает эту атаку, она получает урон огнем равный 5 + ваш модификатор Интеллекта после совершения атаки.

Урон увеличивается до 10 + ваш модификатор Интеллекта на 11 уровне и 15 + ваш модификатор Интеллекта на 21 уровне.

КРОВАВЫЙ ДОГОВОР КАНИИ

(BLOOD PACT OF CANIA)

Требования: тифлинг, Харизма 13, особенность класса Адский Договор

Выгода: Вы получаете бонус +2 к броскам урона с любого умения колдуна, которое использует Телосложение для бросков атаки. Бонус увеличивает до +3 на 11м уровне и +4 на 21м уровне.

УЖАС КРОВАВОЙ ОХОТЫ

(BLOODHUNTER'S² DREAD)

Требование: тифлинг

Выгода: Когда вы попадаете по раненому врагу, цель получает штраф -2 к броскам атаки против вас до конца вашего следующего хода.

КРОВАВАЯ ОХОТА С ФЛАНГА

(BLOODHUNTER'S FLANK³)

Требование: тифлинг

Выгода: Когда вы окружаете раненого врага вы и ваш союзники, участвующие в окружении получаете бонус +2 к броскам урона против этого врага. Этот бонус увеличивается до +3 на 11уровне и +4 на 21м уровне.

ГОРЯЩАЯ ЯРОСТЬ ФЛЕГЕТОСА⁴

(BURNING WRATH OF PHLEGETHOS)

Требования: Тифлинг, Адский Гнев расовое умение, каратель, oath of enmity power

Выгода: Если вы используете Адский Гнев против цели вашего oath of enmity, ваши атаки ближнего боя против этой цели наносят дополнительный урон огнем, равный вашему модификатору Интеллекта до конца вашего следующего хода.



ПРОВОРНЫЙ ХВОСТ

(CLEVER TAIL)

Требование: тифлинг

Выгода: Раз за раунд, свободным действием вы можете использовать ваш хвост чтобы тащить или перемещать объект до 1 фунта веса. Это умение не дает вам способность совершать атаки хвостом.

Вы можете использовать ваш хвост, чтобы совершать проверки Воровства, когда у вас заняты руки. Ваш хвост может так же использовать воровские инструменты.

ЖИРНЫЕ ТЕНИ МАЛОДОМИНИ⁵

(CLOYING SHADOW OF MALADOMINI)

Требование: тифлинг, колдун, особенность класса Шаг в Тень

Выгода: Когда враг попадает по вам атакой ближнего боя и вы находитесь в укрытии от вашего Шага в Тень, вы получаете боевое превосходство против этого врага до конца вашего следующего хода.

АДСКАЯ КНИГА (HELLBOOK)

Требование: тифлинг, маг, классовая особенность Книга Заклинаний

Выгода: Каждый раз, после продолжительного отдыха, выберите одно атакующее заклинание волшебника на день с ключевым словом страх или огонь и оно теперь в вашей книге заклинаний.

Малым действием вы можете поменять одно приготовленное и неиспользованное атакующее заклинание волшебника на день на это выбранное. Уровень неиспользованного заклинание, которое вы меняете должно равняться или выше, чем выбранного.

1 не влезает текст, если дублировать заголовками на английском (шрифт уменьшен на всей странице)

2 тут идет связь с кровавой охотой, расовой фицей, поэтому ужас от этой фици, имхо, а не “крово-охотника”

3 см. сноску 1

4 регион в Девяти Адах

5 регион в Девяти Адах

АДСКИЙ ВЗРЫВ (HELLISH BLAST)

Требование: тифлинг, колдун, умение **eldritch blast**

Выгода: Когда вы используете **eldritch blast**, вы можете выбрать для него нанесение урона огнем. Если вы так делаете, то оно получает ключевое слово огонь, и вы получаете бонус +1 к броску урона. Бонус увеличивается до +2 на 11м уровне и +3 на 21м уровне.

ЛЕДЯНОЙ ЗАХВАТ СТИГИИ (ICY CLUTCH OF STYGIA)

Требование: тифлинг

Выгода: Когда враг спасается от продолжительного урона, который нанесли вы, этот враг получает урон холодом равный вашему модификатору Харизмы или Интеллекта.

Урон холодом увеличивает до 5 + модификатор вашей Харизмы или Интеллекта на 11м уровне и 10++ модификатор вашей Харизмы или Интеллекта на 21м уровне.

АДСКОЕ КАСАНИЕ ЗАЩИТЫ (INFERNAL TOUCH OF WARDING)

Требование: тифлинг, паладин, умение Наложение Рук

Выгода: когда вы используете Наложение Рук, цель так же получает сопротивление огню, равное 5 + половина вашего уровня до конца сцены.

РАЗГОВАРИВАТЬ КАК ТИФЛИНГ

Тифлинги жили с людьми и другими расами на протяжении веков, но их частые обособленные семьи и общины сохранили традиционную речь Бейл Турса и создали новые выражения, уникальные для своей расы. Когда вы играете тифлингом, вы можете использовать эти фразы, чтобы оживить вашего персонажа.

“Девять Адов!” Выражение является ругательством или проклятием которое тифлинги обычно используют в момент удивления, шока или страха. Это имеет отношение к девяти магическим вратам, которые существовали в Бейл Турсе каждый для своего уровня Девяти Адов.

“Никогда не верь обещанию тифлинга.” Удивительно, но тифлинги приняли это принижающее их заявление и используют его. Тифлинги говорят ее друг другу, в качестве напоминание за обещания, которые дали их предки дьяволам и о том, как даже такая клятва может быть нарушена.

“Карьера визиря.” Эта фраза указывает на очень короткий промежуток времени. Один из последних императоров Бейл Турса быстро менявший своих советников, казнил их настолько быстро, после их назначения, что говорилось что у тебя “нет времени съесть кусок пирога в в карьере визиря”.

“Каждый дом стоит обособлено и все падут вместе.” Тифлинги используют этот слоган, чтобы напоминать друг другу о необходимости сотрудничества. Очевидно, это ссылается на благородные дома прошлого. Это часто помогает отговорить индивидуалистических (омг) тифлингов от высокомерного действия в одиночку.

НЕНАСЫТНАЯ ЯРОСТЬ МИНАУРОСА¹ (INSATIABLE RAGE OF MINAUROS)

Требование: тифлинг, варвар

Выгода: Когда вы в ярости, вы получаете бонус +2 к броскам урона ближнего боя, но если вы заканчиваете ваш ход без нанесения урона врагу, вы получаете урон 2.

Бонус и урон увеличивается до +3 на 11м уровне. Бонус и урон увеличивается до +5 на 21м уровне.

ПСИХИЧЕСКИЙ РАСПАД МАЛБОЛГА (PSYCHIC CORRUPTION OF MALBOLGE)

Требование: тифлинг, любой псионический класс

Выгода: Когда вы попадаете по врагу любым **augmented psionic** умением, цель получает уязвимость 5 огню и 5 **psychic** до конца вашего следующего хода.

ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ ПЕСНЬ БААТОРА (STIRRING SONG OF BAATOR)

Требование: тифлинг, бард

Выгода: когда вы попадаете по врагу атакой барда с ключевым словом огонь или страх, один союзник, кто может видеть вас, получает временные хиты равные 1 + ваш модификатор Харизмы.

Временные хиты увеличиваются до 3 + ваш модификатор Харизмы на 11м уровне и 5 + ваш модификатор Харизмы на 21м уровне.

SLIDE ХВОСТОМ

Требование: тифлинг

Выгода: Когда вы делаете шаг, вы так же можете **slide** любого союзника рядом с вашей точкой старта на одну клетку.

ДУХ-СПУТНИК ТУРАТУ (TURATHI SPIRIT COMPANION)

Требование: тифлинг, шаман, классовая особенность

Выгода: когда ваш дух-спутник рядом с раненым врагом, бонус от вашей расовой особенности Кровавая Охота увеличивается на +2.

ТРЕНИРОВКА С ОРУЖИЕМ ТУРАТУ

Требование: тифлинг

Выгода: вы получаете специализацию и бонус черты +2 к броскам урона с хопешем, плетью, серпом, косой, скимитаром и фальшионом. Бонус увеличивается до +3 на 11м уровне и +4 на 21м.

БОЕВОЙ КАПИТАН АВЕРНУСА (WAR CAPTAIN OF AVERNUS)

Требование: тифлинг, военачальник, классовая особенность **Commanding Presence**

Выгода: когда союзник, которого вы можете видеть, тратит очко действия, он получает сопротивление огню и яду равное 5 + ваши пол уровня до конца его следующего хода.

¹ 3й уровень Девяти Адов



ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Любая черта в этой секции еще доступна персонажу тифлингу с 11го уровня или выше, который удовлетворяет требованиям.

УЖАСНЫЙ ГАМБУТ БААЛЗЕБУЛА (BAALZEBUL'S DESPERATE GAMBIT)

Требование: 11й уровень, тифлинг

Выгода: когда вы первый раз за сцену станете раненым, вы можете сделать спас бросок, с бонусом, равным числу врагов рядом с вами. Если вы преуспели, потратьте исцеление. Если провалили, потеряйте исцеление.

НЕМИНУЕМАЯ ПОБЕДА БЕЛЬ (BEL'S IMPENDING VICTORY)

Требование: 11й уровень, тифлинг

Выгода: когда вы попадаете по раненому врагу, ваши союзники получают бонус + 1 к броскам атаки против этого врага до начала вашего следующего хода.

КРОВЬ ЛЕВИСТУСА¹ (BLOOD OF LEVISTUS)

Требование: 11й уровень, тифлинг

Выгода: вы получаете сопротивление холоду, равное 5 + половина вашего уровня. Вы получаете бонус черты +3 к броскам урона атак с ключевым словом холод.

¹ архидьявол Стигии

ЖЕЛЕЗНАЯ ДИСЦИПЛИНА ДИСПАТЕРА (DISPATER'S IRON DISCIPLINE)

Требование: 11й уровень, тифлинг

Выгода: вы получаете бонус черты +2 к Воле.

В дополнение, когда вы совершаете спас бросок, чтобы закончить эффект **stuns**, **dominates**, or **dazes** вы получаете бонус к спас броску, равный вашему модификатору Харизмы или Интеллекта.

ОЧАРОВЫВАЮЩИЕ СЛОВА ГЛАШЫ² (GLASYA'S CHARMING WORDS)

Требование: 11й уровень, тифлинг

Выгода: вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки умениями с ключевым словом **charm**.

Когда вы наносите критическое попадание с **charm power**, цель так же **dominated** до конца вашего следующего хода.

АДСКИЙ ОГОНЬ МЕФИСТОФЕЛЯ (HELLFIRE OF MEPHISTOPHELES)

Требование: 11й уровень, тифлинг

Выгода: каждый раз, когда вы попадаете по врагу с сопротивляемостью огню, после атаки (**resolving**), уменьшите значение сопротивление на 5 до конца сражения. Если у цели нет сопротивления к огню (или сопротивление уменьшено до нуля или ниже), она получает уязвимость к огню 5.

² омг :)

МAMMON'S THEFT OF HEALTH

Требование: 11й уровень, тифлинг

Выгода: когда вы используете второе дыхание, вы можете выбрать для любого союзника в 5 клетках от вас потратить исцеление. Если вы так делаете, вы восстанавливаете дополнительные хит поинты равные вашему значению исцеления.

СЕКРЕТЫ ВЕЛУААА¹ (SECRETS OF BELIAL)

Требование: 11й уровень, тифлинг

Выгода: Выберите класс к которому вы не принадлежите. Вы можете поменять один прием, который знаете на прием такого же уровня или ниже этого класса.

ПОДНОЖКА ХВОСТОМ (TAIL TRIP)

Требование: (11 левл²) тифлинг, воин, классовая способность Боевой Вызов

Выгода: когда вы попадаете по врагу атакой при возможности или атакой, дарованной вашим Боевым Вызовом, вы можете **knock the target prone**.

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Любая черта в этом разделе доступна персонажу тифлингу с 21го уровня или выше, удовлетворяющий требованиям.

ТЕЛЕПОРТ АДСКОГО ОГНЯ

(HELLFIRE TELEPORT)

Требование: 21й уровень, тифлинг

Выгода: Когда вы телепортируетесь, вы наносите 5 + модификатор вашей Харизмы или Интеллекта урона огнем каждому врагу в или рядом с квадратом, который вы покинули.

ГОРЯЩЕЕ КЛЕЙМО АДА

(HELL'S BURNING MARK)

Требование: 21й уровень, тифлинг

Выгода: цели, помеченные вами получают уязвимость огню 5.

ОБНОВЛЕННЫЙ ГНЕВ (RENEWED WRATH)

Требование: 21й уровень, тифлинг, расовое умение Адский Гнев

Выгода: когда вы используете второе дыхание или тратите очко действия вы восстанавливаете ваш использованный Адский Гнев.

ЭЛИТНЫЙ ОТРЯД АСМОДЕЯ

(ROYAL COMMAND OF ASMODEUS)

Требование: 21й уровень, тифлинг

Выгода: когда вы **stun** врага вы можете выбрать доминировать врага с той же длительностью вместо **stunning it**.

ПРЕДМЕТЫ ТИФЛИНГОВ

Любая империя, существующая так долго и распространившаяся так далеко, как Бейл Турас, оставляет после себя много сокровищ. Тифлинги этого великого царства были одержимы властью и создали больше магии, чем большинство других цивилизаций. Сегодняшние тифлинги часто ищут эти предметы и чертежи их собственного оружия и снаряжения с тем же пристрастием к болезненным шипам острым крючкам как их предки, демонстративно храня старые традиции. Их наследие не может быть скрыто, так почему бы не носить его с гордостью?

Амулет Обольщения

(Amulet of Seduction)

Level 5+

Вероятно содержит слезы суккуб, этот блестящий золотой амулет может расположить врага к вам и против себя.

Ур 5 +1	1,000 зм	Ур 20 +4	115,000 зм
Ур 10 +1	5,000 зм	Ур 25 +5	615,000 зм
Ур 15 +3	15,000 зм	Ур 30 +6	3,115,000 зм

Слот: шея

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Блефа и Дипломатии.

Свойство: когда вы используете эффект очарования, который заканчивается спас броском, враг получает штраф -1 к первому спас броску против этого эффекта

Умение: (Надень + Очарование): Стандартное действие. Совершите атаку: ближняя вспышка 1; одно существо во вспышке; Харизма + бонус улучшения амулета против Воли; попадание: цель не может атаковать вас (спас бросок). Во время действия эффекта, если находится цель рядом с вами и вы являетесь целью рукопашной или дальнобойной атаки, цель подставляет себя (мгновенным прерыванием) и становится вместо вас целью этой атаки. Если цель получает урон от любого источника, эффект этого умения заканчивается.

Посох Адского Огня

(Hellfire Staff)

Level 4+

Вероятно содержит слезы суккуб, этот блестящий золотой амулет может расположить врага к вам и против себя.

Ур 4 +1	840 зм	Ур 19 +4	105,000 зм
Ур 9 +2	4,100 зм	Ур 14 +5	515,000 зм
Ур 14 +3	11,000 зм	Ур 19 +6	1,615,000 зм

Инструмент (посох)

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: восстановите умение на сцену с ключевым словом огонь или страх, которое вы израсходовали в этой сцене.

Умение: (Неограниченное + Огонь): малое действие. Посох светится ярким светом в вашем квадрате и в 5 квадратах вокруг вас, рукопашные и ближние атаки посоха наносят урон огнем, вместо их обычного типа урона и получают ключевое слово огонь. Вы можете закончить этот эффект свободным действием.

Умение: (Надень + Страх, Огонь): свободное действие. Триггер: выпадаете по врагу атакующим умением, использующим этот посох. Эффект: этот враг получает дополнительный урон 1к8 огнем, и вы толкаете врага на 3 клетки.

Уровень 14: 2к8 дополнительного урона огнем.

Уровень 24: 3к8 дополнительного урона огнем.

1 "В" - не опечатка

2 очевидно пропущено в оригинале ограничение уровня



Маска озорной ухмылки (маска беса) (Mask of the Impish Grin)

Level 11

На этой стальной маске изображена заразительная улыбка беса и маска позволяет обладателю временно исчезнуть из поля зрения.

Слот: голова 9,000 зм

Свойство: вы получаете бонус предмета +3 к проверкам блефа.

Умение (На день ♦ Иллюзия): свободное действие. *Триггер:* вы успешно используете блеф, чтобы отвлечь внимание и скрыться. *Эффект:* вы становитесь невидимым для каждого врага, для которого успешна ваша проверка блефа. Невидимость длится до конца вашего следующего хода или вашей атаки.

Оружие Заразительного Огня (Infectious Flame Weapon)

Level 3+

Выполненное в форме полыхающего пламени это дьявольское оружие перекидывает пламя то врага к врагу.

Ур 3 +1	680 зм	Ур 18 +4	85,000 зм
Ур 8 +2	3,400 зм	Ур 23 +5	425,000 зм
Ур 13 +3	17,000 зм	Ур 28 +6	2,125,000 зм

Оружие: любой легкий или тяжелый клинок

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: +1к6 урона огнем за плюс

Умение (На день ♦ Огонь): свободное действие. *Триггер:* вы попадаете этим оружием по цели. *Эффект:* цель получает продолжительный урон огнем 5 (спас бросок). *Последствие:* один враг в 2 клетках от первоначальной цели получает урон огнем 5 (спас бросок).

Уровень 13: Эффект и последствие наносят 10 урона огнем (спас бросок).

Уровень 23: Эффект и последствие наносят 15 урона огнем (спас бросок).

Скипетр Железного Шрама (Ironscar rod)

Level 3+

Этот тяжелый железный скипетр выполнен в форме двух переплетающихся змей, наносящих урон кислотой.

Ур 3 +1	680 зм	Ур 18 +4	85,000 зм
Ур 8 +2	3,400 зм	Ур 23 +5	425,000 зм
Ур 13 +3	17,000 зм	Ур 28 +6	2,125,000 зм

Инструмент (Скиптр) (rod, может все-таки жезл?)

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое: +1к6 урона кислотой за плюс

Свойство: этот скипетр может быть как булавой (*mace*), так и инструментом одновременно. Когда вы используете как оружие, применяйте бонус улучшения к броскам атаки и урону.

Умение (На день ♦ Кислота): свободное действие. *Триггер:* вы попадаете по цели атакой, использующей этот скипетр. *Эффект:* цель получает дополнительный урон кислотой 1к8 и штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Уровень 13: дополнительный урон кислотой 2к8.

Уровень 23: дополнительный урон кислотой 3к8.

Щит защиты Тураси (Shield of Turathi Defiance)

Level 16

Обреченные мятежники древнего Бейл Тураса сделали эти щиты чтобы защищать своих воинов от тифлингов и их адских слуг.

Слот: руки 45,000 зм

Щит: любой

Свойство: вы получаете сопротивление 5 любому урону от атак тифлингов или дьяволов.

Умение (На день ♦ Страх, Огонь): мгновенное прерывание. *Триггер:* враг попадает по вам атакой с ключевым словом страх или огонь. *Эффект:* выберите врага в 5 клетках от вас. Эта цель получает половину урона от атаки, вызвавшей срабатывание, и вы получаете оставшийся урон (и все другие последствия атаки).

Поддерживающая накидка (Sustaining Cloak)

Level 2+

Мастера арканисты Бейл Тураса привязали сверхъестественных духов к этой накидке, чтобы пополнять ее силу.

Ур 2 +1	520 зм	Ур 17 +4	65,000 зм
Ур 7 +2	2,600 зм	Ур 22 +5	325,000 зм
Ур 12 +3	13,000 зм	Ур 27 +6	1,625,000 зм

Слот: шея (*имхо, странно*)

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Умение (На сцену): не действие. *Триггер:* умение или эффект, которое вы можете поддерживать - заканчивается. *Эффект:* вы поддерживаете это умение без использования действия, которое обычно требуется (поддержание его в следующих раундах по прежнему требует соответствующего действия).

Скипетр Ужаса (Rod of dread)

Level 7+

Этот изогнутый и крючковатый скипетр использовался в Бейл Турасе для поддержания порядка среди рабов.

Ур 7 +2	2,600 зм	Ур 22 +5	325,000 зм
Ур 12 +3	13,000 зм	Ур 27 +6	1,625,000 зм
Ур 17 +4	65,000 зм		

Инструмент (Скиптр) (rod, может все-таки жезл?)

Улучшение: броски атаки и урона

Критическое (страх): цель *dazed* до конца вашего следующего хода.

Свойство: этот скипетр может быть как булавой (*mace*), так и инструментом одновременно. Когда вы используете как оружие, применяйте бонус улучшения к броскам атаки и урону.

Умение (На день ♦ Страх): свободное действие. *Триггер:* вы атакуете умением, использующим этот инструмент. *Эффект:* атаки получают ключевое слово страх и каждая цель умения, которым вы попали или промахнулись, предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

КВЕСТЫ ТИФЛИНГОВ

(Tiefling Quests)

Чего вы хотите достичь, добиться, изучить или приобрести? Что побуждает вас к приключениям, ведет вас против опасных трудностей и заставляет вас назад снова и снова?

Предыстории описывают, откуда ваш персонаж пришел, но квесты ставят точку, куда вы идете. Вам не нужно ждать, пока ДМ скажет вам, что ваш персонаж хочет. Вместо этого сядьте за стол с со своими собственными целями. Подобные, сгенерированные игроком квесты дают зерно, для творческой мельницы ДМа и они так же помогают вписать вас с мир игры.

Основные квесты, представленные здесь предлагают несколько идей о том, что может искать ваш персонаж, но, кроме того, рекомендуется придумать свои собственные квесты. Ваш квест может не иметь связи с предысторией или вы могли бы выдумать что-то, тесно связанное с историей вашего персонажа. Рассмотрите связь вашего квеста с другим персонажем в группе. Но это не только устанавливает связь между персонажами, это делает заинтересованными всех в сюжетной линии.

КВЕСТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Эти квесты отражают ваши цели, которыми вы можете активно заниматься в начале вашей карьере искателя приключений. Цели героического этапа обычно сфокусированы на вашем собственном развитии или проблеме маленького региона.

ПРИЗРАК ПРОШЛОГО

Призрак предка не дает вам покоя. Никто больше не видит его, так что вы храните это для себя (ОМГ). Странно, но призрак – человек, древний король далекой эпохи еще до существования единого императора объединенного Бейл Турса. Призрак нашел вас, последнего наследника его родословной и хочется чтобы вы нашли его потерянную могилу и забрали корону. Только тогда он оставит вас с миром. Мысли о получении древних сокровищ заинтриговывают вас, но сварливый дух проговорился, что вы не первый наследник, кто начал его квест, на самом деле последний, кто может попытаться его выполнить.

СВОЕНРАВНЫЙ¹ БРАТ

(WAYWARD BROTHER)

Не смотря на следы клейма зла (mark of) вашего наследия, ваш сводный брат человек был паршивой овцой в семье. Хотя каждый из вас обладал талантами, которыми другой нет, он игнорировал свои подарки и завидовал вашим. В течение лет, ваша жизнь увела вас из города рождения, пока он оставался там.

Вы недавно узнали, что ваш своенравный брат присоединился к группе тифлингов и людей нарушителей спокойствия. Хуже того, вы подозреваете что эта группа сотрудничает с культом Асмоеда. Ваш сводный брат подозревает это? Даже если да, он, вероятно, не примет вашу помощь, но вы хотите спасти его от себя. Он - семья. Естественно культ не отпустит его легко.



КВЕСТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

На этапе совершенства, выберите цели, которые уведут вас из одного города или региона и приведут к сражениям с монстрами этапа совершенства. Эти квесты могут происходить из вашей предыстории, ожидая, когда вы достигнете силы, чтобы пройти их или они могут произрастать из приключений героического этапа.

ЖЕЛАНИЕ СУРОТЫ

(AN ORPHAN'S DESIRE)

Ты никогда не знал своих родителей, но вы недавно узнали, что недостаток любви не имеет ничего общего с их отказом от вас. Ваш отец умер, защищая вас от дьяволов, требующих своего первенца, а ваша мать оставил вас, уводя дьяволов по дальше. Так как никакое бессмертное зло не нашло вас, вы верите, что ваша мать продолжает обманывать своих преследователей.

Но теперь у нее есть другой преследователь - вы, решивший избавить ее от жизни в бегах. И горе тому дьяволу, что встанет у вас на пути!

Распутать паутину тайны, которую сплела ваша мать до того, как это сделают дьяволы, делает этот квест очень личным. По работайте с ДМом и другими игроками, чтобы убедиться, что эта история не перегружает.

¹ капризный, упрямый

АРКОЗИАНСКИЕ УБИЙЦЫ

Война между Бел Турасом и Аркозией закончилась столетия назад, но попробуйте объяснить это Последнему Аркозианцу ([Arkhosja's Last](#)) – организации, посвященной возрождению Аркозии и уничтожению наследия Бейл Турса, включая тифлингов. Организация, возглавляемая драконорожденным по имени Кира Блудбэйн ([Kira Bloodbane](#)), хотя некоторые заявляют, что она только пешка в руках древнего дракона, который был свидетелем падения империй, когда был детенышем.

Вы недавно узнали от тифлинга союзника, что вы попали в поле зрения этой группы. Потом этот тифлинг оказался убитым. Вы не уверены, зачем группа охотится на вас, но рассуждения, не кажутся уместными, убить или быть убитым.

КВЕСТЫ ЭПИЧЕСКОГО ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Вы можете выбрать квест эпического предназначения ранее, в начале вашей карьеры, новы не должны ожидать его завершения до вашего приближения к вершине смертных достижений. Конечно, ваши цели могут развиваться по мере повышения уровней, так что вы можете не принимать квест эпического предназначения до достижения 21го уровня или выше.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ДЬЯВОЛА

([A Devil's Redemption](#))¹

Дьяволы были сделаны падением ангелов, так может дьявол переродиться ангелом? Вы не уверены, но надеетесь на это.

Вы встретили дьявола или сражались с ним до поиска освобождения, и вы верите, что это желаете реально. Но на праведном пути много преград: другие дьяволы, недоверчивые союзники, злые ангелы и сами боги. Другие судят вас по внешности постоянно, и вы знаете, какого это, избегать подобные негативные предположения. Возможно, если вы преуспеете в освобождении от этого старого врага, другие, кто поступил неправильно, будут следовать вашему примеру. Может один хороший поступок исправить множество неправильных?

СПАСИТЕ ВСЕ ДУШИ ([Save All Souls](#))

Договоры, подписанные кровью и душой древними лордами Бейл Турса, все еще существуют. Хотя тифлинги якобы избежали своих оков рабства у злых сил, вы узнали, что сделки ваших предков остаются в силе.

Когда пройдут определенные события, приспешники ада будут претендовать на все души тифлингов, живущих или мертвых, уничтожая всех, кто встанет у них на пути. Это, в свою очередь, может спровоцировать войну между планами, вызывая хаос так как люди повернутся против тифлингов среди них чтобы спасти свои души. Вы должны найти и уничтожить договоры, до того, как эти события произойдут, дойдя в самые отдаленные уголки Девяти Адов... и за его пределы.

Этот квест может хорошо сочетаться с эпическим предназначением других персонажей, возможно делая отличный финал кампании.



¹ след два абзаца переведены ооочень примерно

ЭПИЧЕСКОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ: НАСЛЕДНИК ИМПЕРИИ (EPIC DESTINY: HEIR TO THE EMPIRE)

В ваших венах течет кровь первого императора Бейл Турса. С силой, которая она дает, вы увидите, как снова возрождается империя.

Требование: 21й уровень, тифлинг

Слишком долго ваш народ жил в тени человечества. Это ваше право по рождению - править.

Однако это право приходит с ответственностью защищать и управлять, а не насиловать и поработать. Вы понимаете, что ваши предки разбрасывались подарком судьбы, и вы поклялись не делать то же самое.

Вы боретесь с этой участью. Почему вы и почему сейчас? Почему такая злая империя заслуживает возрождения? Тем не менее, кусочки прошлого тифлингов в вашей жизни оживают от ваших прикосновений. Корона подходит. Скипетр сидит как влитой в руке. Трон кажется домом. Вы осмелились думать, что вы можете управлять миром, чтобы привести его к светлому будущему, потому что у вас вещие сны.

Ваш новый Бейл Турса не станет местом теней и отчаяния. Все, кто ищет безопасность, найдут убежище. Правосудие будет милосердным. Ваше правление будет справедливым. У тифлингов снова будет дом в этом мире.

Империя не может подняться в одночасье, но многие уже смотрят на вас как на лидера. Многие встанут под ваши знамена каждый день. Ваша репутация выше, чем у любого тифлинга, кто жил после распада империи. Если империя и может возвратиться к былой славе, то только в ваших руках.

ТИФЛИНГИ И НЫНЕШНИЙ ВЕК

При столкновении Аркозии и Бейл Туаса в результате разрушились обе империи, тифлинги боролись за выживание, так как захваченные ими народы восстали против них. Вражда после войны между тифлингами и драконорожденными длилась поколения, и еще больше способствовала раздору. Его не было до подъема империи Нерас, так что тифлинги находили какую-то стабильность. Нерас сделала их гражданами второго сорта, быть уверенным, жить в открытую, не опасаясь нападения. После падения Нераса тифлингам удалось достичь полного гражданства и всеобщего признания, которое у них есть и сегодня.

Тифлинги пережили много трудностей на своем пути, чтобы прийти к тому, что они имеют. Они по-прежнему страдают от предвзятого мнения и несправедливости. Хотя некоторые могут сказать, что жестокость по отношению к ним не больше, чем они заслуживают, правда ни один тифлинг, родившийся в последние несколько веков, не имеет ничего общего с тиранией Бейл Турса или проклятием, которое течет в его крови. Сегодня большинство тифлингов признают, что они могут управлять своей собственной судьбой. Они могут доказать своим недоброжелателям что они неправы или наоборот, быть еще хуже, чем они представляют.

БЕССМЕРТИЕ (IMMORTALITY)

Вашим наследием будет исправление образа Бейл Турса. Еще раз мир увидит золотой век где свет цивилизации раздвигает тьму беззакония и раздора. Ваше имя и дела будут отражаться в истории, потому что ваша империя будет сама по себе бессмертной.

Коронован судьбой. Когда вы закончите ваш финальный квест, вы заработаете репутацию великого благодетеля. Ваши поступки – легенда, даже в сравнении с вашими компаньонами. Человеческие короли и королевы **kneel in the court you create**, и правители других народов¹ приходят туда, чтобы поклониться в знак уважения. Даже мертвые руины Бейл Турса признают ваше величие. В вашем присутствии они просыпаются измененные, в более ярких формах. Вы тоже изменились. Прошли те грехи и недостатки вашего прошлого, они заменились благородной справедливостью. Другие следуют вашему примеру, и скоро, тот, кто увидит тифлинга, будет ожидать честь, а не безнравственность.

Кроме того, вы строите вашу империю на костях тех, кто противостоит вам. Многие пытаются разрушить ваше правление, и они умирают от ваших рук или ваших фанатичных последователей. Это не так как вы хотели, чтобы это случилось, но вы знаете, что цель оправдывает средства. Они будут помнить вас, как ужасного тирана, но ваша история будет передаваться из поколения в поколение, о великом обществе, которое продолжит существование еще много тысячелетий, после того, как ваши кости превратятся в пыль.

УМЕНИЯ НАСЛЕДНИКА ИМПЕРИИ

Рожденный править (Born to Rule) (21й уровень):

Ваши значение интеллекта и харизмы увеличиваются на 2 каждый и вы получаете бонус +2 к проверкам дипломатии, проницательности и запугивания.

Имперский Гнев (Imperial Wrath) (24th level): Когда вы используете адский гнев, цель так же **knocked prone и dazed** до конца вашего следующего хода.

Непреодолимая Воля Империи (Irresistible Will of the Empire) (30й уровень): Первое существо, которое поразит вас атакой ближнего боя в каждом сражении **dominated** до конца его следующего хода.

УМЕНИЕ НАСЛЕДНИКА ИМПЕРИИ (HEIR TO THE EMPIRE POWER)²

Правитель Жизни и Смерти

(Ruler of Life and Death) Прием Наследника Империи 26

Вы показываете ваше предначертанное право на власть, вынуждая атакующего врага приклониться перед вашим величием

На сцену ♦ Очаврование

Мгновенное прерывание

Персональное

Триггер: : Хиты врага не миньона в 10 клетках от вас опускаются до 0

Цель: Вызвавший срабатывание враг (The triggering enemy, механика?)

Эффект: The target heals 1 hit point and gains temporary hit points equal to 30 + your Charisma score. It is also dominated (save ends). Each time the target fails a saving throw against this effect, it gains 30 temporary hit points.

¹ тут лучше "рас", имхо

² я не понял прелести скила, хелп

ХОРОШО БЫТЬ ПЛОХИМ

Тифлинги пережили жестокие войны и договоры с дьяволами и стали зловещими потомками разрушенной империи, живущие на окраине Цивилизации и сражающиеся за что угодно. Только лучшие из них, осмелятся назвать себя героями и совсем у единиц остались силы, чтобы победить зло, которое преследует их. Если вы хотите, в итоге, играть тифлингом - эта книга для вас.

Это дополнение к Книге Игрока раскрывает тайны тифлингов. Она предоставляет игрокам новые возможности для их персонажей, включая уникальные расовые черты, пути совершенства и эпическое предназначение. Эта книга так же включает способы расширения предыстории вашего персонажа и его личности.

Для использования со следующими продуктами D&D 4й редакции:

*Книга Игрока
Книга Мастера
Бестиарий*



ISBN: 978-0-7869-5489-6



Sug. Retail: US \$9.95 CAN \$11.95
Printed in the U.S.A.

253830000

Переводчик Google

Яндекс.Перевод

«Doom» в переводных слова

translate.google.ru/?hl=ru&tab=wT

3DNews - самые све...

Другие закладки

+Бы Веб Картинки Видео Карты Новости Gmail Ещё

Войти

Google

Переводчик

С языка: английский

На: русский

Перевести

русский английский немецкий

Your Doom Awaits

Ваша Дума ждет

русский английский украинский

Переводчик Google для бизнеса — Инструменты переводчика переводчик сайтов служба "Анализ рынков"

Отключить моментальный перевод

О Переводчике Google Мобильная версия Конфиденциальность Справка Отправить отзыв