

ВВЕДЕНИЕ

НА ПРОТЯЖЕНИИ более двадцати лет сеттинг **Забытых Королевств** приглашал участников игры **Dungeons&Dragons** прогуляться по улицам Глубоководья, пуститься в плавание по Морю Павших Звезд и пройти тропами Дальнего Востока. Такие имена, как Дзирт До'Урден и Эльминстер, стали легендой как для игровых персонажей, так и для игроков.

Континент Фаэруна является землей тьмы и света – дикости и цивилизации. Народы Фаэруна населяют земли от недр Подземья до высот Небесного Отрога, и даже самые отдаленные места с суровым климатом. Народы в Фаэруне столь же разнообразны, как и сам континент, и они занимаются практически всеми вилами деятельности, чтобы выживать и процветать.

Авантюристы встречаются самой разнообразной внешности и размеров, а также, самые великие герои часто начинают с малообещающих заданий. Их мотивы отличаются так же, как цвет кожи или форма глаз, или ушей, но эта разность в мотивациях как раз и создает интересное приключение. Раса и класс персонажа подобны холсту, на котором вы можете написать историю. Красками в этой шедевральной картине будут триумфы и трагедии прошлых поступков и надежды на будущее вашего персонажа. Вместе с происхождением, амбициями и мотивацией, которыми вы наделите своего персонажа, вы сделаете изображение более четким и стойким.

Десять Важных Фактов

Ниже приводятся пункты, описывающие самые большие изменения в мире Торила после предыдущего издания сеттинга **Забытых Королевств**. Если вы знакомы с сеттингом, то они подведут итог основным событиям, произошедшим в мире с 1374 ЛД, года Грозных Штормов. Если вы новичок в сеттинге, то эта информация даст вам общие знания, которыми обладают все жители.

1. *В мире прошло примерно сто лет после издания предыдущего сеттинга.* Сейчас в мире 1479 ЛД, год Нестареющего.

2. *Магическая Чума коренным образом изменила космос.* Магическая Чума разразилась в 1385 ЛД (год Голубого Огня) в результате высвобожденной дикой магии и смерти богини Мистры. Исчезли целые страны, особенно в районе к югу от Моря Павших Звезд. Даже привычные земли внешне стали магическими и фантастическими. Каменные острова, именуемые парящими островами, дрейфуют по небу. Станные башни и каменные шпили выступают из ландшафта. Земля изобилует захватывающими расщелинами и водопадами.

Всё поддерживало существование ненасытного голода Магической Чумы – она нападала и изменяла плоть, камни магию, пространство и межпространственные стены. Был затронут даже космос вне Торила. Вернулись некоторые древние королевства, которые долгое время считались исчезнувшими навсегда (например, Страна Фей), а целые миры (например, Бездна) сдвинулись и приобрели новую космическую структуру.

3. *Части Абеира были слиты с Торилом.* Магическая Чума бушевала даже за пределами миров, и давно потерянный мир-близнец Торила, отделенный от него на десятки тысячелетий, тоже оказался в этом вихре. Большие части Фаэруна поменялись местами с эквивалентными массами земель Абеира, перенося вместе с ними и население. В Бесследном Море вновь появился целый континент потерянного королевства, который теперь называют Вернувшимся Абеиром.

4. *Число богов заметно сократилось.* В течение последнего столетия даже божества стали жертвами божественных и дьявольских заговоров или хаоса Магической Чумы. Многие из ныне отсутствующих богов погибли, некоторые ушли, а некоторых из них сделали аспектами уже существующих богов. Другие же потеряли столько власти, что стали экзархами – меньшими божествами, которые служат другим богам.

5. *Магическая Чума оставила свой след на существах.* Некоторые эффекты Магической Чумы сохранились и по сей день, особенно в так называемых Чумных Землях, где дикая магия все так же безудержно бушует. После контакта с Чумными Землями некоторые существа демонстрируют физические отметины, которые называют магическими ожогами. Обожженные магией люди развивают уникальные способности, но им приходится за это платить.

Жертвы настоящей Магической Чумы были ужасно изменены, а не просто травмированы, их плоть невообразимо исказилась. Хоть способности обожженных магией и уникальны, они никогда не достигнут такого чудовищного и мощного уровня, как измененные чумой существа. К счастью, таких монстров мало, и лишь немногие из них обладают свободной волей и представляют перемещающуюся угрозу.

6. *Огромные обвалы в Подземье изменили поверхность Фаэруна.* Так как земля обвалилась, уровень и положение Моря Павших Звезд резко сдвинулись. Громадный проход в Подземье открылся к югу от леса Чондал. В дополнение к этому отверстию в земле, размером со страну, подземные сдвиги сделали более доступным перемещение по Подземью для поверхностного мира.

7. *Тэй грозит всему живому нежитью.* Некогда бывшая земля Красных Волшебников теперь находится под контролем одного одержимого жаждой власти регента: Сзасса Тэма. Он чуть было не преуспел в ритуале, который сделал бы его бессмертной сущностью. Сзасс Тэм потерпел неудачу, но при этом превратил Тэй в кошмарные земли смерти. Теперь регент намерен расширить границы Тэя, поэтому он может попытаться провести ритуал снова.

8. *Древняя империя Незерил была восстановлена.* Двенадцать Принцев Тени правят из своей столицы, из Анклава Шэйдов, во вновь отвоеванных землях в Пустыне Анорох. Незерил вновь играет по-крупному и угрожает всем северным королевствам.

9. *Древние эльфийские династии вернулись в Фаэрун.* С возвращением Страны Фей его местные жители вновь стали исследовать мир. Эти фейские народы зовут себя эладринами, и многие эльфы Фаэруна стали называть свой род так же, но, несмотря на это, они не забыли своих различий в традициях, культуре и фамилиях. В разговорной речи слово "эльфийский" относится к обоим ветвям этого фейского народа: эладринам и эльфам.

НЕ ПРОСТО КНИГА "FR"

Вы можете воспользоваться Руководством Игрока по Забытым Королевствам (а ваш ДМ может использовать свой справочник, Руководство Мастера), даже если поход, который вы отыгрываете, не находится в Ториле.

Все идеи и детали из этой книги могут работать точно так же и в сеттинге, придуманном вашим ДМ'ом. Другими словами – с одобрения вашего ДМ'а, конечно – вы можете выбирать и создавать, используя части материалов, которые вы считаете наиболее интересными или наиболее совместимыми с сеттингом, которым вы уже пользуетесь. Поступая таким образом, вы привнесете в свою игру изюминку и интригу Фаэруна, сохраняя при этом все элементы вашего существующего мира, к которому уже привыкли вы и другие игроки.

Например, класс мечника-мага, описанного во 2-й главе этой книги, имеет свои концептуальные корни сеттинга Забытых Королевств, но ничто не мешает использовать его в любой другой игре D&D. Кроме того, новый темный пакт для колдунов и правила создания персонажей, обоженных магией, могут стать особенностью любого другого сеттинга. То же относится и к дженази, новой расе, описанной в 1-й главе; новые черты, представленные в 4-й главе; уникальная география земель Тэй (см. стр. 122); и практически к любой другой части этой книги.

Если вы заинтригованы тем, что нашли в Руководстве Игрока, поговорите с ДМ'ом о включении этого в вашу игру. В конце концов, лучшие приключения D&D получаются, когда ДМ и игроки объединяются с целью создать мир, который будет интересен для всех сидящих за столом.

10. *Большинство порталов больше не работает.* Разрушение Пряжи повлекло за собой разрушение большей части порталов, которые пересекали Торил, ведь вместе с ней были уничтожены с трудом добытые заклинателями знания. Хоть маги заново переучиваются своему ремеслу из-за бушевавшей Магической Чумы, большинство порталов остается бездействующими или работают, но с опасными сбоями, оставаясь сломанными реликвиями прошлого.

КАК МНЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ?

Эта книга посвящена вам, игроку, и всем тем типам персонажей, которые вы можете создать в игре Dungeons & Dragons по своему вкусу и по концепциям сеттинга Забытых Королевств. Эта книга является частью основных правил Dungeons & Dragons. В ней используется та же игровая механика, что и в самой игре, а таланты и умения уравновешены в соответствии с использованием книги в игре.

Руководство Игрока по Забытым Королевствам это ваш справочник для создания Dungeons & Dragons персонажей Фаэруна, самого известного континента на планете Торил (мира Забытых Королевств). Эта книга позволяет увидеть людей и места Фаэруна, и предоставляет вам строительный материал для создания и претворения в жизнь ярких персонажей. С этой книгой и D&D Книгой Игрока вы можете наделить своего персонажа уникальными элементами сеттинга Забытых Королевств по мере его продвижения от 1-го до 30-го уровня.

В БУДУЩЕМ

Не нужно быть эрудированным в истории Торила, чтобы стать участником мира. Торил – это живое место с множеством событий, которые происходят постоянно, двигая мир вперед во времени. Мир сильно меняется из года в год, не говоря уже о сотне лет или тысячелетии.

Если народ Фаэруна хочет видеть восход солнца каждый день, то они думают не о прошлом, а о будущем. Путешественник, ремесленник и аристократ вместе разделяют общее мировидение, что каждый день полон новых возможностей. Фаэрун предоставляет своим жителям место, где они могут провести жизнь, наполненную богатой историей и огромным потенциалом. Сеттинг Забытых Королевств позволяет вам направить игровое приключение, не ограничиваясь географическими, историческими или культурными границами, и устремиться к высотам статуса, власти, мудрости и вершинам героизма.

В сеттинге Забытых Королевств всегда найдется место для нового героя. Будете ли вы следующим?

РАСЫ

ВЫБОР РАСЫ для вашего персонажа закладывают многие основные черты, которые определяют ваши ролевые исследования. У каждой расы свои конкретные достоинства, перспективы и мотивы в сеттинге *Забывтых Королевств*[®]. Хотя ваш выбор географического происхождения определяет перспективы вашего персонажа, раса является главным способствующим фактором.

В этой главе представлены две расы, выходящие за рамки доступных рас в Книге Игрока: дроу и дженази. Здесь также описывается место и манера поведения многих других рас.

В этой главе содержатся следующие разделы.

◆ **Дроу:** Это извращенная фейская раса, обитающая в Подземье, однако, в редких случаях изгои общества спасаются бегством из злых капканов расы, благополучно выбираясь на светлую поверхность. Несмотря на то, что обычно дроу злые, некоторые из них добрые. Вы можете играть дроу, который повернулся спиной к своему зловещему прошлому.

◆ **Дженази:** Этой стихийной расе присуща человекоподобная непостоянность индивидуальности и мотивации. Дженази появились в результате длительного воздействия Стихийного Хаоса на людей. Выражая свой стихийный и изменчивый характер, они также меняются физически.

◆ **Другие распространенные расы:** Драконорожденные, дварфы, люди, полурослики, полуэльфы, тифлинги, эладрины и эльфы – все расы, описанные Книгой Игрока – обсуждаются здесь в контексте сеттинга *Забывтых Королевств*.

◆ **Вспомогательные сословия:** По миру Торила также бродит множество других видов существ, выступающих в качестве союзников или противников игровых персонажей.







*Изящный и смертоносный,
в глубинах тьмы он как дома*

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 162 – 182 см

Средний вес: 59 – 76 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Мудрость или Харизма

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Темное

Языки: Общий, Эльфийский

Бонусы навыков: +2 Запугивание, +2 Скрытность

Фейское происхождение: Ваши предки родом из Страны Фей, поэтому для эффектов, связанных с происхождением, вы считаетесь фейским существом.

Транс: Вместо сна дроу входит в медитативное состояние, называемое трансом. В этом состоянии вам нужно потратить лишь 4 часа, чтобы получить те же преимущества, что получают другие расы от 6-часового отдыха. Находясь в транс, вы все осознаете и замечаете приближающихся врагов и прочие события как обычно.

Благословенный Лолт: Один раз за сцену вы можете использовать либо *облако тьмы*, либо *темное пламя*.

Облако Тьмы

Расовый Талант Дроу

Вокруг вас опускается завеса тьмы, скрывающая вас из виду.

На сцену

Малое действие

Ближняя вспышка 1

Эффект: Вспышка создает облако тьмы в области воздействия, которое длится до конца вашего следующего хода. Облако блокирует линию обзора, клетки внутри него сильно затемнены, а существа, полностью находящиеся в облаке, становятся ослепленными, пока не выйдут из него. Вы невосприимчивы к этому эффекту.

Темное Пламя

Расовый Талант Дроу

Цель окружает ореол мерцающего фиолетового света, благодаря которому по ней легче попасть.

На сцену

Малое действие

Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

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

На 11-м уровне бонус увеличивается до +6, а на 21-м до +8.

Попадание: До конца вашего следующего хода, все атаки, совершенные по цели, обладают боевым превосходством, и цель не может получить выгоду от невидимости или покрова.

Особенность: Создавая персонажа, выберите Интеллект, Мудрость или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать в бросках атаки этим талантом. Этот выбор останется с персонажем на протяжении всей его жизни и не меняет других эффектов таланта.

Дроу – это декадентная раса темных эльфов, чья красота и утонченность не в состоянии скрыть сердца, которые слишком часто пятнались злом. Подавляющее большинство темных эльфов строит свои отношения и поведение на поклонении хаотично-злой богине Лолт, также известной как Королева Пауков.

Общество дроу организовано в домах. Главы наисильнейших домов занимают лидирующие позиции в различных городах Подземья – подземного царства под Фазруном – которое темные эльфы зовут своей родной.

Играйте дроу, если хотите...

- ♦ уметь хорошо скрываться, быстро убивать и использовать разнообразные грязные тактики.
- ♦ играть героем, ищущим искупления или тем, кто изо всех сил старается подняться над упадком своего народа.
- ♦ быть членом расы, которая предрасположена к классам плута, следопыта или колдуна.

Физические Качества

В высоту дроу чуть меньше человеческого роста и обладают стройным, атлетическим телосложением. Телом они напоминают жилистых эладринов с приятными чертами лица и черной как полночь кожей, имеющей голубой оттенок. У них огненно-красные, бледно-лиловые или синие глаза. У всех дроу длинные белые волосы, которые они украшают тесьмой и замысловатыми шпильками, сделанными из драгоценных металлов. На лицах дроу мало растительности, не считая волос и бровей, однако мужчины иногда отращивают длинные бакенбарды или легкую щетину на щеках и подбородке.

Дитя дроу должен быть хитрым с самого младенчества. Отпрыски не должны ожидать ни доброты, ни тепла, ни малейшего сострадания. Подобные чувства порождают роковую слабость. Дроу – холодные родители, прививающие уверенность в своих силах и независимость, так что их потомство становится достаточно сильным, чтобы пережить кровавую юность. Плохое обращение укрепляет их природную склонность ко злу. В редких случаях жестокость в детском возрасте может возыметь противоположный эффект, возвращая в подростковом возрасте ненависть и презрение к обществу дроу и ожиданиям. Подобная точка зрения часто приводит молодого дроу к преждевременному концу.

В целом, темные эльфы живут несколько дольше своих дальних родственников, живущих на поверхности. Дроу, которым удается избежать насильственной смерти, могут прожить более 200 лет, а исключительные члены расы измеряют свой возраст в веках.

ИГРА ДРОУ

Большинство дроу обычно коварны. Они жестоки в своих деловых отношениях с другими расами и вероломны со своими собратьями. В погоне за властью статусом и благосклонностью Лолт, дома дроу конкурируют друг с другом, чтобы накопить богатства и поработить более слабые расы. Изменчивые и капризные жрицы Лолт требуют абсолютного послушания, сподвигая свою расу ко злу.

Несмотря на то, что большинство дроу злодеи, которых Королева Пауков крепко держит в своем рабстве, не все из них терпят подобное. Некоторые дроу бегут из Подземья, чтобы найти новую жизнь на поверхности, в то время как другие отбрасывают господство жриц Лолт и самостоятельно создают компании наемников или торговые консорциумы. Но, так или иначе, они являются исключениями. Церковь Королевы Пауков делает кровавый пример из любого, кого она назовет врагом своей богини. Немногие дроу по-настоящему посмеют восстать против жриц Лолт.

Дроу рождаются во тьме. Их общество жестоко и своенравно – в мире жизнь ничего не стоит, и только сила может что-то значить. Даже если дроу избегает тисков этой зловещей культуры, он обнаруживает на своей душе раны, оставленные уроками юности.

Дроу понимают значение союзов и пользуются благоприятными товарищескими отношениями, но подобные договоренности они считают временными и уже в раннем возрасте учатся недоверию к любви и дружбе. Подобные отношения могут скрывать предательство. Поэтому темные эльфы всегда осторожны и ожидают худшего от тех, кого они встречают на своем пути. Дроу никогда не удивляются неожиданно появившемуся ножу, и потому им сложно сформировать прочные дружеские отношения.

С самого рождения дроу учат, что они превосходят все остальные расы – те, кому не хватает сил защитить себя, заслуживают того, чтобы дроу использовали их по своему усмотрению. Поэтому дроу может быть надменным и снисходительным, пока не появится причина уважать своих компаньонов. Некоторые свободные дроу понимают, что подобный укоренившийся фанатизм сложно преодолеть. Каждый дроу, сбежавший из Подземья, должен смириться с тем, чему он был научен, и с тем, что он видит в окружающем мире. Те, кто принял это, могут вести более-менее

нормальный образ жизни, в то время как те, кто не смог вынести подобного смирения, должны владеть жалкое существование, находясь в ловушке между двумя мирами, не находя приюта ни в одном из них.

Характеристики дроу: Безжалостные, высокомерные, манерные, мечтательные, непослушные, прагматичные, скептически, утонченные, холодные

Мужские имена дроу: Адинимис, Баридл, Бельгос, Бинтэль, Воргийрн, Дзирхан, Зебит, Кварфейн, Кельнозз, Ксулгос, Малаггар, Налклир, Оркаллаэль, Пеллос, Рилтар, Ульфейн, Фазкель, Хаэлирин, Хоундер, Элькантар

Женские имена дроу: Акнет, Алауниира, Бресрил, Ваеран, Виергар, Дивиир, Дрисимл, Закетрин, Зарра, Иливарра, Квеваун, Ксун, Миримма, Пелланистра, Фаэремма, Филлит, Чали, Чаринида, Шивра, Ясесрил

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДРОУ

Ниже описаны три искателя приключений дроу.

Дроу Кварфейн является следопытом и благочестивым последователем Келемвора. В своем родном городе он вел недолгое сопротивление, и обнаружил, что подчинившийся ему лейтенант предал его, выдав предводителю дома. Он спас свою жизнь и кое-какую мелочь. После нескольких недель мучительных исследований, он наконец-таки сбежал из Подземья и выбрался на поверхность. Теперь Кварфейн водит экспедиции по Подземью, используя своих спутников в своей вендетте против церкви Лолт.

Фаэремма, дроу плут и шестая дочь в своей семье, столкнулась в детстве с бесконечными мучениями со стороны своих старших и высших по рангу сестер, которые обещали ей судьбу жертвы на кровавом алтаре их матери. Вместо того, чтобы умереть во имя богини, она возненавидела ее и сбежала из дома с торговым караваном, направлявшимся к поверхности. Соглядатаи ее матери до сих пор за ней охотятся, а Фаэремма все так же на ногах, постоянно дрейфует с места на место, чтобы держаться на шаг впереди своих преследователей.

Воргийрн – дроу колдун, который овладел мистическими силами Страны Фей. Но вскоре он обнаружил, что жрицы Лолт не доверяли его самостоятельности и его таинственным магическим силам. Воргийрн бежал в поисках убежища в более цивилизованном и, возможно, более терпимом мире. В лесах на поверхности он встретил тех, кто любит красоту природы и прикосновению магии, как и он. Там Воргийрн встретил друзей, которым он мог доверить свою жизнь. Колдун повернулся спиной к ненавистному пути своего народа. Теперь он сражается за свой вновь обретенный дом и за народ, который помог ему.

ДЖЕНАЗИ

Воплощение энергии, сочетающей в себе хаос и порядок – раса, которой присуща гибкость, страстность и многогранность

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 170 – 187 см

Средний вес: 59 – 102 кг

Значения характеристик: +2 Сила, +2 Интеллект

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Обычное

Языки: Общий, Первичный

Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Природа

Стихийное происхождение: Ваши предки родом из Стихийного Хаоса, поэтому для эффектов, связанных с происхождением, вы считаетесь стихийным существом.

Стихийное проявление: Выберите одно стихийное проявление: душу земли, душу ветра, душу воды, душу огня или душу шторма. Это проявление является частью вашей природы. Черта Дополнительное Проявление, описанная на странице 133, позволит вам добавить дополнительное проявление и сменить ваше. Каждое стихийное проявление предоставляет определенные выгоды и обеспечивает связанным с ним талантом на сцену. Ваш внешний вид основывается на элементе, который проявляется в вас.

Душа бури: Вы получаете расовый бонус +1 к Стойкости, сопротивление электричеству 5 и талант *предвестие бури*.

На 11-м уровне сопротивление увеличивается до 10.

На 21-м уровне сопротивление увеличивается до 15.

Душа земли: Вы получаете расовый бонус +1 к Стойкости, расовый бонус +1 к спасброскам и талант *землетрясение*.

Душа ветра: Вы получаете сопротивление холоду 5 и талант *ходок по воздуху*.

На 11-м уровне сопротивление увеличивается до 10.

На 21-м уровне сопротивление увеличивается до 15.

Душа воды: Вы можете дышать под водой. Также, вы получаете расовый бонус +2 к спасброскам против продолжительного урона и талант *быстротекущий*.

Душа огня: Вы получаете расовый бонус +1 к Реакции, сопротивление огню 5, и таланта *импульс огня*.

На 11-м уровне сопротивление увеличивается до 10.

На 21-м уровне сопротивление увеличивается до 15.

Землетрясение

Расовый Талант Дженази Души Земли

Земля движется в ответ на ваш топот ног или хлопок рукой, прогибаясь, чтобы поставить врага на колени.

На сцену

Малое действие

Ближняя вспышка 1

Цель: Враги во вспышке, касающиеся земли

Атака: Сила +2 против Стойкости, Телосложение +2 против

Стойкости или Ловкость +2 против Стойкости

На 11-м уровне бонус увеличивается до +4, а на 21-м уровне до +6.

Попадание: Цель падает ничком.

Особенность: Получая это проявление, выберите Силу,

Телосложение или Ловкость в качестве характеристики, которую вы будете использовать в бросках атаки этим талантом. Этот выбор останется с персонажем на протяжении всей его жизни и не меняет других эффектов таланта.

Импульс Огня

Расовый Талант Дженази Души Огня

Когда враг наносит удар, карающий огонь воспламеняется на ваших руках и кулаках.

На сцену ♦ Огонь

Немедленный ответ

Рукопашный 1

Триггер: Враг попадает по вам рукопашной атакой

Цель: Враг, вызвавший триггер

Атака: Сила +2 против Реакции, Телосложение +2 против Реакции

или Ловкость +2 против Реакции

На 11-м уровне бонус увеличивается до +4, а на 21-м до +6.

Попадание: Урон огнем 1к8 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Уровень 11: Урон огнем 2к8 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости

Уровень 21: Урон огнем 3к8 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Особенность: Получая это проявление, выберите Силу,

Телосложение или Ловкость в качестве характеристики, которую вы будете использовать в бросках атаки этим талантом. Этот выбор останется с персонажем на протяжении всей его жизни и не меняет других эффектов таланта.

Предвестие Бури

Расовый Талант Дженази Души Шторма

Молния, живущая внутри вас, призывает к своему спутнику – грому. Искры танцуют по вашей коже, а воздух вокруг вас, кажется, темнеет и грохочет.

На сцену ♦ Звук, Электричество

Малое действие

Персональный

Эффект: Вы дополнительно наносите 1к8 урона, когда попадаете атакующим талантом с ключевым словом звук или электричество до конца своего следующего хода.

Уровень 11: Дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Уровень 21: Дополнительный урон увеличивается до 3к8.

Быстротекущий

Расовый Талант Дженази Души Воды

Вы течете вперед, а по вашему телу бежит рябь как по воде, рассекая и ударяя оставшихся позади врагов изящной, но смертоносной волной.

На сцену

Действие движения

Персональный

Эффект: Вы можете совершить шаг со своей скоростью по земле или жидкой местности. Во время этого движения вы не получаете штраф за протискивание, можете проходить через пространство врагов, игнорируете труднопроходимую местность, и не получаете урона, если поверхность или жидкость, через которую вы движетесь, обычно наносит вам урон.

Вы используете силу воздуха. Ветра кружатся вокруг вас, поднимая над землей.

На сцену**Действие движения** **Персональный**

Эффект: Вы пролетаете 8 клеток. Если вы не заканчиваете свое движение на твердой поверхности, то опускаетесь на землю, не получая урона от падения.

Дженази присущи противоречия. Каждый дженази воплощает в себе возможный хаос воздуха и огня, порядок земли и воды или свирепость грома и молнии. Дженази проявляют один этих из аспектов своей стихийной души за все время. Их раса необузданна и почти столь же многогранна, как и раса людей. Дженази можно обнаружить практически везде.

Играйте дженази, если хотите...

- ◆ бороться или экспериментировать с порядком и хаосом вашего существования.
- ◆ искать применение личности и внешности.
- ◆ быть членом расы, которая предрасположена к классам мечника-мага или военачальника.

Физические Качества

Каждый дженази постоянно проявляет свою стихию (у них нет нейтрального, нестихийного состояния). Все дженази рождаются с одним стихийным проявлением, генетической чертой, которая передается от родителей. Некоторые дженази познают новые проявления в позднем подростковом или зрелом возрасте, но редко кому удается познать несколько.

Дженази обладают примерно такими же пропорциями и размером, что и люди, однако, они расположены к более развитому телосложению, которое свидетельствует об их физической силе. На теле дженази выгравированы линии, которые светятся тем цветом, который связан с элементом стихийного проявления. Энергетические линии на теле дженази возникают в виде рисунка, который одинаков для членов одной семьи, а иногда и для земляков из одной и той же провинции. Характерная форма энергетических линий на лице и голове дженази неповторима и отличаются у индивидуумов, как, например, отпечатки пальцев у людей. Даже когда дженази меняет свое стихийное проявление, уникальные энергетические линии у него на лице сохраняются. Дженази зачастую носят одежду, которая открывает, по крайней мере, небольшую часть их тела, чтобы показать публике свои энергетические линии, выгравированные на теле.

Тон кожи и "волос" дженази тоже различается в зависимости от того, какой элемент проявляет индивидуум. Волос у дженази фактически нет – вещество, покрывающее их головы во время различных проявлений, является магическим выражением их стихийной природы.



Ниже приведены физические качества дженази, которые они показывают во время использования различных стихийных проявлений.

Душа земли: Коричневая кожа; энергетические линии и глаза золотого цвета; лысая голова со светящимися золотыми энергетическими линиями.

Душа ветра: Серебряная кожа; голубые энергетические линии; на голове кристаллообразные шипы, светящиеся голубым и цветом серого льда.

Душа воды: Кожа цвета зеленой морской волны; яркосиние энергетические линии; лысая голова со светящимися синими энергетическими линиями.

Душа огня: Рубиново-бронзовая кожа; огненно-оранжевые энергетические линии и глаза; трепещущие языки пламени вырываются из энергетических линий на голове.

Душа шторма: Пурпурная кожа; серебристые энергетические линии; на голове светящиеся кристаллообразные серебряные шипы.

Средняя продолжительность жизни дженази сравнима с человеческой, примерно 75 лет. Некоторые представители расы могут дожить до 90 или 100 лет.

ИГРА ДЖЕНАЗИ

Изменчивый характер дженази иногда противоречит общим понятиям о стихийном проявлении этой расы. Во многих регионах, где живут дженази, доминирует проявление, наиболее тесно связанное со средой обитания. Наиболее ярким примером подобного бытия являются подводные сообщества, где дженази практически не могут выжить без проявления души воды.

В городах, строительство которых имеет ряд особенностей, связанных с возвышенностями и, возможно, с парящими островами (таких как Небесный Отрог, столица Аканула), подавляющее большинство дженази обладают проявлением души ветра и шторма. В местах с жарким климатом или там, где правят существа из огня (например, в городе Мемноне в Калимшане), наиболее распространенным будет проявление души огня. Как известно, дженази обитают в Акануле, Калимшане и Вернувшемся Абейре, но небольшие группы дженази можно встретить почти везде.

Дженази, которые обладают больше, чем одним проявлением, думают о себе как о нескольких персонах. Вспыльчивый и страстный дженази, проявляющий душу огня, может оказаться очень медлительным, проявляя душу земли. Дженази, свободный от трудностей путешествия или конфликтов, обладающий несколькими проявлениями, иногда меняет их, выражая таким образом свои намерения или настроение.

Философы дженази считают, что их раса была рождена в качестве компромисса между хаосом и видами жизни, созданными в мире божественным путем. Некоторые дженази осознают это противоречие и изо всех сил стараются устранить ту или иную из своих сущностей, становясь фанатиками хаоса или последователями порядка, но все они исключение. Большинство просто наслаждается существованием, соединяя свою стихийную природу с миром.

В детстве дженази выражают только одно проявление. Во всех областях Фаэруна, кроме нескольких, дженази знают всех членов своей семьи и друзей детства, которые обладают другими проявлениями помимо своих собственных, поэтому они вырастают со знанием того, что их раса связана с множеством элементов.

Честолюбие и гордыня сильно повлияли на культуру дженази. Они постоянно стремятся улучшить свое положение в обществе. Их общество похоже на пузырь с внутренним давлением, требующее признания истинной силы и компетентности. В результате, социальные структуры дженази не столь стабильны, как у других рас.

У дженази не имеется давней враждебности к какой-либо расе. С другой стороны, нельзя сказать, чтобы они были дружелюбны по отношению к другим расам – даже к своей собственной. В городах людей некоторые дженази, проявляющие один из элементов, предпочитают иметь дело с одной группой друзей, но проявляя другой элемент, у них может быть совсем другой круг общения. Другие же дженази находят друзей, которые могут иметь дело со всеми их формами.

Характеристики дженази: Вспыльчивые, идеалистичные, импульсивные, капризные, надменные, независимые, своевольные, страстные, экзотичные, энергичные

Мужские имена дженази: Гáрел-кай, Джетт, Зан-кюри, Каддим-сул, Ки-амар, Мариз, Сардис, Ша-карн, Юриэль, Эмери

Женские имена дженази: Ашар, Валандра, Ванри, Гвинд, Джена-шан, Джерра, Лен-джес, Май-сал, Мара-каи, Нарилана, Сон-лиин

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДЖЕНАЗИ

Ниже описаны три искателя приключений дженази.

Мариз – дженази военачальник. Несмотря на то, что он начал свою жизнь с проявлением души шторма, его тянуло к морю. Его знакомые не были уверены, был ли он пиратом или же он охотился на них в Море Павших Звезд. История, кажется, меняется в зависимости от настроения Мариза. Все были уверены, что он овладел проявлением души воды в тот момент, когда спасал свою жизнь в одном из морских сражений, и теперь он искатель приключений, который хочет заработать достаточно денег на свой собственный корабль и магический арсенал, чтобы лично отомстить тем, кто повинен в уничтожении его первого судна. До тех пор, пока у Мариза есть меч и сообразительность, которые помогают его друзьям выжить, они будут поддерживать Мариза на пути в приобретении корабля, а затем пойдут в плавание.

Становясь старше, мечник-маг дженази Нарилана познавала магию, фехтование и душу ветра. Она стремилась следовать традициям нападающего мечника-мага, став, в конце концов, одним из предводителей восстания Ширы. Она была успешна в своих движениях к власти в обществе, пока в один прекрасный день вся ее школа мечников-магов не была сражена одним эладрином, странствующим мастером меча. Это событие изменило жизнь Нариланы. Она была в восторге от новых техник и скрытой силы, продемонстрированной эладрином, и она поняла, что эти техники не познаются сами собой, если она останется дома, поэтому она отправилась на встречу жизни, полной опасностей и загадок. Скорее всего, она не встретит того эладрина, превзошедшего ее школу, но если это все-таки произойдет, то она намерена показать ему всю силу мечника-мага, которую она познала в своих путешествиях.

Гáрел-кай рос в большом городе Глубоководья и был подмастерьем у человека волшебника. Его учитель внезапно исчез несколько месяцев назад, оставив Гáрел-каю с небольшим количеством знаний, неудовлетворенной жадой приключений и внезапным желанием путешествовать по другим странам. Гáрел-кай не был готов признаться вслух, что ему крайне любопытно, что его ждет в землях, густонаселенных дженази. Он еще не знает точно, хочет ли он жить среди своих собратьев или хочет вернуться к тем дням, когда он был жителем Города Роскоши.

ДРУГИЕ РАСТРОСТРАННЕННЫЕ РАСЫ

Восемь игровых рас, подробно описанных в Книге Игрока, являются основными обитателями в сеттинге Забытых Королевств. Информация, содержащаяся в данном разделе, опирается на материалы Книги Игрока и приспособляет каждую расу так, чтобы она соответствовала своему особому месту в этом мире.

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ

Драконорожденные – уроженцы Абейра – честный народ, который черпает силу из трудностей своего наследия и решимости выжить.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Драконорожденные представляют собой красивое слияние дракона и человека. Они являются идеальными воинами: высокие и мускулистые, одаренные невероятной силой и большим запасом физической выносливости. В дополнение к физической силе, драконорожденные ведут дисциплинированный образ жизни, что дает им возможность преуспеть в своих намерениях.

Драконорожденные из Тимантера были вынуждены прийти в Торил во время катаклизма, произошедшего почти столетие назад. Драконорожденные в Возвращенном Абейре все так же трудятся во имя своих повелителей-драконов, живут и умирают по их прихоти. Но тимантеранцы являются потомками драконорожденных, разорвавших оковы тирании и сражавшихся со своими ужасающими повелителями. Часть с трудом завоеванных земель свободных драконорожденных соединилась с Торилом, разделяя тимантеранцев с их родственниками. Последние десятилетия тимантеранцы стремились забыть горе этой отчужденности и боролись с осознанием того, что, в конечном счете, их переселение могло обречь тех, кто остался, на возобновление порабощения. Однако, даже с этой навязчивой мыслью, драконорожденные Фаэруна свободны от угнетений, определявших их историю, и теперь они смотрят в светлое будущее в новом мире.

ИГРА ДРАКОНОРОЖДЕННЫМ В ТОРИЛЕ

Число драконорожденных, которые помнят времена до переселения, очень мало, но почти у каждого ныне живущего драконорожденного есть родственник, страдавший от деспотов Абейра. Леденящие душу сказки, повествуемые в семейном кругу и устно пересказываемые в хорах Города-Крепости, в Джерад Тимаре (см. стр. 124), прививают этому отважному народу сильную и неискоренимую ненависть ко всем драконьим родам. Даже если драконы Торила не имеют ничего общего с теми ужасными поступками, драконорожденные затаили обиду, которая сейчас сильна, как никогда раньше. В сущности, те, кто занимается охотой на драконов, становятся одними из известнейших героев в Тимантере.

Многие драконорожденные полагают, что они идут по ложному пути, вступая с драконами в вечную войну. Тимантеранские драконорожденные пришли, чтобы увидеть в Фаэруне множество перспектив, множество возможностей, на которые не будут влиять предрассудки прошлого. Драконорожденные стремятся к изучению, и готовы

протянуть руку помощи своим соседям. Драконорожденные не стремятся к войнам и упорно трудятся, чтобы достичь мирных отношений с теми, кого они встречают, и прилагают все силы, чтобы стать жизнеспособным государством на карте земель, из которых состоит Торил. К сожалению для них, странные обычаи и неопределенное происхождение делают драконорожденных и их мотивы очень подозрительными, из-за чего заключение длительных союзов является проблемой.

Драконорожденные всегда остаются верными своим запутанным принципам, которые служат основой для их убеждений. Общество драконорожденных очень организовано, жестко разделено на касты и наполнено общественными ожиданиями, но нигде чувство чести этой расы не раскрывается так, как в бою. Драконорожденные всегда проявляют уважение к врагам, отдавая им должное, независимо от причин, по которым они стали противниками. Мало кто из драконорожденных смог бы запятнать свою честь вероломством ради победы над врагом, и они дают каждому сопернику шанс оправдать себя тем же достойным образом.

Из-за соблюдения надлежащего поведения отношения этой расы с богами отходят на второй план. Так как в Абейре не было божественного влияния, по крайней мере такого, которое могли бы понять народы Торила, драконорожденные относятся к богам и их слугам с подозрением, потому что они всегда считали ответственными за свои собственные действия только себя и никогда не соответствовали ожиданиям других, особенно каких-нибудь мелких божков или кого-либо еще. Хотя некоторые драконорожденные и оказались на службе у традиционно злых организаций, они не могут разделить доктрины и верования с обществом, которому служат.

ДВАРФЫ

Слава древних dwarфских королевств уже давно осталась в прошлом, но эти отважные защитники все так же неусыпно следят за бесчисленными врагами, ополчившимися против них. Коренастый Народ гордится достижениями своих предков. Дварфы утверждают, что родились и вышли из самого сердца мира, и имеют много общего с камнем и сталью, которые они уважают. Дварфы отважны, и закалены бесчисленными войнами. Несмотря на то, что многие цитадели dwarфов лежат в руинах, они смело удерживают те, что им принадлежат, и надеются вернуть свои империи, оставшиеся в прошлом.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Хоть изначально гномы и были единым народом, распри, междоусобицы и бесконечные войны с орками и гоблиноидами раскололи расу, развеивая ее по всему Фаэруну. С каждым невольным поражением dwarфы становились все дальше от своих корней, пока их тела не изменились под влиянием природной адаптивности. Большинство dwarфов из различных кланов и племен попадают в одну из двух групп: золотые dwarфы и dwarфы щитосцы.

Золотые дварфы Восточного Разлома и других южных мест коренасты и мускулисты. Ростом они около 1,2 метра, а весят столько же, сколько и другие дварфы. В отличие от своих северных родственников у золотых дварфов сильно загоревшая кожа темно-коричневого цвета. У них длинные волосы, оттенки которых разнятся от черного до темно-каштанового, а мужчины (и в редких случаях женщины) щеголяют бережно ухоженными и промасленными длинными бородами. У золотых дварфов ореховые или карие глаза, а если встречаются зеленоглазые, то считается, что они очень удачливы.

Будучи искусными ремесленниками, золотые дварфы гордятся своим личным снаряжением и часто вооружены оружием, на которое нанесена замысловатая резьба, орнаменты в виде завитков и кислотная гравировка, и на каждом из таких оружий изображается сцена из истории дварфов и существа, от которых предки потерпели поражение. Конечно же, внимание к деталям распространяется не только на оружие; внешние стороны самых безобидных вещей – расчески, щетки, рюкзаки – трепетно украшены изображениями и сценами. Их броня уникальна, а каждая деталь является произведением несравненного искусства, из-за чего доспехи золотых дварфов считаются одними из самых желанных в мире.

Дварфы щитonosцы, живущие за пределом Юга, сильно превосходят численностью своих родственников. Щитonosцы выше и крупнее золотых дварфов, их кожа светлее, цвета волос разнятся от коричневых до русых, а красные встречаются чаще всего. Среди цветов глаз преобладают голубые и ореховые.

Дварфы щитonosцы не используют предметы, похожие на вещи их южных родственников, но когда дело доходит до качества, они ничем им не уступают. Будучи бесподобными кузнецами, они куят чуть ли не самое прочное оружие и доспехи во всем мире. На каждой детали ставится знак создателя, указывающий кузнеца, и его часто ставятся на рабочей части молотов и аналогичном дробящем оружии. Таким образом, это оружие в буквальном смысле оставляет на своих жертвах отпечаток.

ИГРА ДВАРФОМ В ТОРИЛЕ

Дварфы упрямы и циничны, но в то же время отважны и упорны. Дварфы остаются верны традициям и ценностям своей отчизны, даже будучи осажденными со всех сторон древними врагами.

По своей природе дварфы суровы и недоверчивы. Доверие в них возникает медленно, и они держат на расстоянии вытянутого молота тех, кто находится за пределами их семейных кругов, подозревая в каждом встреченном человеке худшее до тех пор, пока не убедятся без малейшего сомнения в добрых и честных намерениях чужака. Дварфы всегда помнят предательства и дают торжественные клятвы отмщения, даже если это было незначительное неуважение.

Дварфы презирают гоблинов и орков больше всех других рас и уничтожают их везде, где только встретят. Для дварфов эти существа являются болезнью, и поэтому они обязались очищать от них мир, чтобы те не опустошали укрепленные города дварфов своей огромной численностью. Но не только гоблиноиды враждуют с дварфами. Они

с удовольствием охотятся на дроу, grimлоков и другие расы Подземья.

Золотые дварфы имеют репутацию высокомерных, горделивых и презирающих другие расы. Щитonosцы же часто заключают союзы со своими соседями, а золотые дварфы по обычаю избегали их и распространили свою надменность даже на их дварфский род. Упадок прошлого века притупил эту гордость, и теперь впервые за очень долгое время золотые дварфы приветствуют в своем обществе посторонних. Приток авантюристов и исследователей, привлеченных соблазном азарта, сказочными сокровищами и древними тайнами, помог укрепить поселения золотых дварфов в Восточном Разломе и сделал многое, чтобы ослабить атаки дроу, которые проверяют их защиту.

ЭЛАДРИНЫ

Эладрины – загадочный народ Страны Фей. Эти мастера меча и магии защищают свои сверкающие города и родовые земли от темных сил, ополчившихся против них. Эладрины обладают острым, почти инстинктивным пониманием магии. Им комфортно в тех местах, где завеса между миром смертных и Страной Фей очень тонка, например, в Миф Драноре и Эвермите. В то время, как многие эладрины довольствуются спокойной жизнью среди своих соплеменников за щитами и укреплениями, стоящими на защите их общества, на землях, где наступает расцветающее зло, рождается множество эладринов-защитников, посвящающих свою жизнь сражениям с их древними врагами.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Дроу, эльфы и эладрины могут обнаружить, что их история начинается с общих предков в Стране Фей. Тысячелетия, проведенные в Фаэруне, в сочетании с их природной склонностью к адаптации к окружающей среде, способствовали развитию многочисленных социальных, культурных и даже физических различий, в результате которых все они стали различными народами. Хоть между эладринами и их дальними родственниками есть заметные различия, у эладринов есть свои собственные подгруппы, которые некоторые люди принимают за другие расы.

Самыми многочисленными являются эладрины, известные как серебряные или лунные эльфы. Это привлекательный народ со светлой кожей, бледной до синевы при определенном освещении, и с длинными, шелковистыми волосами насыщенного черного цвета или цвета нитей серебра. Их восхитительные глаза похожи на глубокие озера синего и зеленого цветов с золотистыми пятнышками, в которых можно утонуть.

Вторая группа эладринов гораздо меньше. Они известны как солнечные или золотые эльфы, и ведут затворнический образ жизни, предпочитая коротать свою долгую жизнь в уединении в своих потрясающих городах. У этих эладринов бронзовый, золотой или светло-золотой цвет кожи, и медные или черные волосы. У большинства из них зеленые или золотые глаза.



Эладрины носят простые и функциональные одеяния, украшенные сложными узорами, вышитыми на ткани. Их одежда всегда делается искусно и из превосходных материалов, но, несмотря на это, она лишена бахвальства. Они предпочитают естественные цвета, но могут надеть одежду ярких цветов на праздник или священный день.

ИГРА ЭЛАДРИНОМ В ТОРИЛЕ

Многие эладрины чувствуют необходимость исследований. Новые трагедии (по крайней мере, для них) испытали их страсть к путешествиям и побудили многих эладринов вернуться в свои города и поселения, чтобы защищать эти места от мерзких обожженных магией существ, которые издают странные звуки, разрушая мир. В пределах границ Миф Драннора и Эверески безопасно; там эладрины используют магию и несравненное мастерство, отбиваясь от тьмы, которая посягает на их родные земли.

Некоторые, в основном это были лунные эльфы, искали убежища во владениях людей. Самые большие притоки эладринов встретили Врата Балдура и Глубоководье, а также они извлекли большую пользу из их знаний и опыта в вопросах магии. Эладрины были рады предоставить свои услуги; многие из них нашли почетное место в человеческом обществе и пользуются гораздо большими правами, чем когда-либо в подобных ситуациях.

После того, как в мире вновь воцарилось спокойствие, эладрины, кажется, вновь готовы отправиться на исследования, но на этот раз они решаются войти в полные опасностей новые земли Абейра, чтобы узнать, какие тайны скрывают эти края.

Миры солнечных и лунных эльфов отделены друг от друга, поскольку здесь затрагиваются деловые отношения с другими расами. Лунные эльфы дружелюбны и общительны, любопытны и отважны, и первыми согласятся на приключение, не зависимо от того, насколько оно опасно. Также, они уйдут последними, если дела пойдут плохо – таково их отношение к обязательствам, которые на них возложены.

Солнечные же эльфы осторожны. Они отстраняются от своих проблем, рассматривают все варианты их решения и только тогда совершают какие-либо действия. Их крайне долгое оценивание может фрустрировать товарищей, потому что они всегда взвешивают свой выбор, прежде чем принять решение.

ЭЛЬФЫ

Эльфы живут небольшими племенами в густых лесах, на продуваемых всеми ветрами долинах и в скрытых горных долинах. Этот уединенный народ предпочитает мир природы, нежели вычурную цивилизацию, и жить в гармонии с дикой природой. Осторожные воины эльфов постоянно сражаются с мерзкими существами, которые посягают на их земли. Будучи искусными лучниками и ловкими воинами, они используют хитрость и тактическую мудрость, чтобы защитить свои земли.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Нынешние эльфы произошли от зеленых эльфов, древних поселенцев, пришедших из Страны Фей, пожелавших поселиться в мире смертных. После ужасных войн и страшных предательств эльфы стали изолировано жить в дикой природе. Поколение затворников увеличило культурную пропасть между ними и их собратьями эладринами, пока эльфы окончательно не стали отдельным народом.

Эльфийская община состоит из двух обширных культурных групп. Наиболее многочисленными являются лесные эльфы, которые живут в Высоком лесу и на границе Летира, Вилдате, в лесу Чондал и в лесах Кормантора. Медные эльфы, как их иногда называют, так же высоки, как и люди, но обладают худощавым, атлетическим строением. Они получили своё альтернативное название из-за цвета кожи, которая зачастую имеет зеленоватый оттенок. Их густые волосы чаще всего коричневого или черного цвета. Также иногда волосы бывают светлые или медно-красные, а цвета глаз разнятся от ореховых и коричневых до изумрудно-зеленых. Эльфы предпочитают носить одежду из природных материалов, поэтому их можно встретить облаченными в шкуры или одеяния из великолепно обработанных кож, окрашенных в зеленые и коричневые тона, которые помогают им слиться с окружением.

Ко второй группе относятся дикие эльфы, которые считают себя истинными потомками зеленых эльфов. Дикие эльфы, как и их лесные родственники, тоже живут в лесах, но у этого народа развита ксенофобия, и обитают они в землях, удаленных от владений других рас. Таким образом, они оседают в суровых местах, таких как Эльфийские Степи, создают секретные анклав в глуши леса Чондал и других диких местах.

Тела диких эльфов более мускулисты, нежели у лесных эльфов. Под воздействием солнца их кожа потемнела, но солнечного света мало, чтобы изменить цвет их черных или красновато-каштановых волос. Многие дикие эльфы украшают себя татуировками, боевой краской и ритуальными шрамами.

ИГРА ЭЛЬФОМ В ТОРИЛЕ

Раскол на эльфов-эладринов оставил эльфов без наследия и предрасположенности к магическим талантам. С каждым новым поколением эльфы жертвовали своей утонченностью в угоду диким сопереживаниям с природой. Эльфы являются такой же частью своих земель, как деревья, камни, птицы и ручьи.

Эльфы чтут природу, и их общество показывает эту почтительность. Их дома сплетены из деревьев с помощью древних ритуалов, позволяющих создавать живые лесные строения. Некоторые из них даже строят сложные навесные поселения, соединяя свои дома с помощью множества канатных мостов и лестниц.

Также эльфы используют природные материалы для повседневных вещей, забирая у окружающей флоры только необходимое. Когда эльфы могут, они делают одежду из нитей растений, а если им нужно убить животное ради шкуры, то забирают у существа все, что может пригодиться. Как правило, эльфам очень неуютно в цивилизованных районах среди построенных зданий, которые довольно часто встречаются в подобных местах, и в то же время они знают, что в один прекрасный день природа вернет себе то, что у нее было взято, и что примеры подобного высокомерия мимолетны.

Большинство лесных эльфов преодолело свое природное отвращение к другим расам, оставив в сторону свои опасения в интересах выживания, и, таким образом, регулярно торгуют и даже гармонируют с другими расами, несмотря на то, что больше предпочитают компанию эладринов, гномов и других лесных рас.

Лесные эльфы миролюбивы и терпеливы. Они подходят к любой ситуации со спокойствием, не поддаваясь сильным эмоциям. Несмотря на то, что в городах от лесных эльфов мало пользы, они изредка живут в них группами или помогают своим союзникам людям и полуросликам.

Совсем другое дело дикие эльфы. Дроу вели свои жестокие войны против зеленых эльфов, поработав и уничтожив их, стремясь присвоить их земли. Те эльфы, которым удалось выжить, все еще несут на себе следы древних войн и поэтому не хотят иметь дел с незнакомцами. Однако, под их суровой внешностью скрываются добрые души, которые восторгаются окружающим их чудесным миром. Зеленые эльфы дают выход эмоциям, в том числе глубокой любви и душераздирающей горечи печали. Они безрассудны и импульсивны, и действуют без промедлений, не тратя времени на размышления.

ПОЛУЭЛЬФЫ

Путешественники, авантюристы, торговцы и дипломаты – полуэльфы рождаются лидерами, чьи красноречивые языки вызывают дружелюбные улыбки, а приветливые объятия воодушевляют. Полуэльфы появляются в Фаэруне там, где люди и эльфы живут вместе. Также существуют поселения полуэльфов, но это большая редкость. Полуэльфы научились преодолевать разделение своего расового наследия, адаптируясь к среде, и потому чувствуя себя непринужденно среди различных культур и окружений. В результате, многие полуэльфы много путешествуют и занимаются профессиями, которые не очень привлекательны для большинства людей и эльфов.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Полуэльфы говорят, что обладают лучшими чертами эльфов и людей. Физически они унаследовали кожу, зачастую обладающую металлическими оттенками, и густые волосы, окрашенные в цвета их эльфийской семьи. Однако, в отличие от более стройных эльфов, полуэльфы обладают крепкими телами и большими мышцами. Сочетание силы личных качеств и внешнего вида заставляет их выделяться практически в любой толпе.

Внешность, речь и манеры полуэльфа варьируются в зависимости от его воспитания, однако, они ничем не указывают на родину индивида. Полуэльфов можно встретить от Чальта до Тэя, и на многих из них влияет чужая речь и особенности, зависящие от места, через которое проходит их путешествие. О тех, кто одарен красноречием и хорошо адаптируется к речи, часто говорят "языкастый как полуэльф".

Чаще всего полуэльфийское население встречается в Агларонде, Гультадоре, в Долинах и Луруаре. Многие полуэльфы, ранее занимавшие Кормир и область, которая теперь является Эвереской, в течение последних нескольких десятилетий переселились к северу, найдя радушный приют в северных землях людей.

Единственная по-настоящему "полуэльфийская страна" – это Агларонд. Несмотря на то, что Симбул пропала, Агларонд все так же противостоит Тэй. Полуэльфы со всего Фаэруна зачастую решаются на путешествие в эти земли, изведать эту аномальную страну, другие же ради исследования фейских порталов леса Юир или чтобы предложить свою помощь в обороне страны.

Природные лидерские качества полуэльфов позволяют им подняться на выдающиеся места как в эльфийском, так и в человеческом обществе. Эльфы уважают авангардистское отношение своих двоюродных братьев и ценят, что они менее безрассудны, нежели большинство людей, в то время как люди тянутся к беззаботной и отважной манере поведения, которая не встречается среди эльфов.

ИГРА ПОЛУЭЛЬФОМ В ТОРИЛЕ

Большинство полуэльфов довольствуется ведением своей обычной жизни среди рас своих родителей, зарабатывая на жизнь в качестве торговцев, купцов, фермеров или ремесленников. В некоторых же из них постепенно просыпается любопытство о мире в целом, состояние, которое эльфы называют "человеческие черты". Эта страсть к путешествиям огорчает многих полуэльфов в начале их зрелости, заставляя отправиться в путь с чуть большим, чем на них надето.

Мотивы таких странствующих полуэльфов значительно различаются. Некоторые представители расы просто стремятся утолить жажду приключений, увидеть мир и изучить новые культуры. Другие же придерживаются более агрессивного отношения, присоединяясь к компаниям искателей приключений или отправляясь в открытое море в поисках сокровищ и событий. Полуэльфы придерживаются оптимистичной точки зрения, несмотря на неприятности, которые могут принести их приключения.

Полуэльфы по своей природе харизматичны, хотя у каждого индивида это качество проявляется по-своему. Многие полуэльфы заслуживают доверие с помощью смелости и храбрости, в то время как другие находят

друзей с помощью добродушных и вежливых манер. Несмотря на своих друзей и почетные места во множестве обществ, многие индивиды все так же чувствуют оторванность и разделение, присущее их наследию. Многие полуэльфы борются с этим основополагающим расколом в душе, но конфликт может закончиться проявлением отрицательных и злодейских качеств.

Не каждый полуэльф рождается от любовных отношений между эльфом и человеком. Полуэльфы, обеспокоенные своим прошлым, будь то неизвестные родители или несчастные семьи, считают себя обремененными ожиданиями своего народа. Большинство гуманоидов знает, что полуэльфы дружелюбные, веселые компаньоны, и они ожидают, что каждый полуэльф будет вести себя подобным образом. Давление этого стереотипного мышления угнетает некоторых полуэльфов.

Благодаря сочетанию физических и ментальных качеств, полуэльфы способны преуспеть практически в любых своих стремлениях. Может они не часто прячутся в библиотеке и изучают древние пыльные фолианты, но их можно встретить фактически в любых других профессиях в Фаэруне, независимо от географии или невзгод.

Полурослики

Полурослики - создания земли, которые любят теплый очаг и приятную компанию, и у которых всего пара врагов и множество друзей. Халфлинги рассеяны по всему Фаэруну и выживают благодаря ускользанию от высоких народов. Большинство полуросликов довольствуется простой жизнью и не стремится к большому достижению, чем уважение в своем собственном обществе.

Иногда полурослики доверчиво называют представителей других рас "добрыми людьми" за то, что те редко огорчают или совращают души халфлингов. Для многих из них самым большим страхом является жизнь в мире, где нет хорошей компании, где каждый испытывает недостаток свободы и комфорта и не может заниматься тем, чем сам пожелает.

Описание и Родина

Халфлингов (или *хин*, как они чаще всего себя называют) легко отличить по небольшим размерам, хоть они и не любят, когда их узнают исключительно из-за невысокого роста. Как и у людей, у полуросликов различаются черты лица и цвет кожи в зависимости от места обитания. Внешне они ничем не отличаются от людей за исключением того, что физически они меньше.

У многих полуросликов больше нет родины. Однако, из-за этой трагедии раса халфлингов стала сильнее и сплоченнее, и заслужила уважение других рас.



Прежние родины полуросликов, в том числе лес Чондал, скала Арна и Луриэн, больше не пригодны для жизни. Халфлинги мигрировали в другие регионы и укрепились в них. Неустойчивые сообщества полуросликов очень часто встречаются на перекрестках и вдоль главных трактов. По большей части страны терпимо относятся к этим сообществам и позволяют им развиваться и процветать.

Одной из таких стран является Амн, где популяция полуросликов гораздо больше населения некоторых государств. В настоящее время халфлингов в восточной части Амна больше чем людей. Изначально полурослики встретились в Амне с сопротивлением и предрассудками, но за последние десятилетия напряженность рассеялась, и полурослики заработали репутацию практичных торговцев и дружелюбно настроенных деловых партнеров.

Крупные сообщества полуросликов часто встречаются вдоль Моря Павших Звезд, а также теперь считается обычным явлением увидеть халфлинга, идущего по улице города, принадлежащего людям. Множество халфлингов приходит к морю в поисках дохода и приключений.

Если же отложить в сторону исключительные случаи, полурослики довольствуются жизнью, наполненной ведением сельского хозяйства и повседневных занятий. Большинство из них обеспокоено только практическими потребностями жизни. Полурослики очень ценят дружеские отношения и общность, из-за чего они стали неотъемлемой частью многих человеческих и эльфийских обществ в северных пределах Фаэруна.

ИГРА ПОЛУРОСЛИКОМ В ТОРИЛЕ

Полурослики – практичный народ, и они сохраняют хорошее настроение даже перед лицом ужасных обстоятельств. Они стараются не ставить себя в опасные или сложные ситуации и стараются сохранить беззаботное отношение и позитивную точку зрения.

Поскольку географическая катастрофа Магической Чумы переместила тысячи полуросликов, в умах многих представителей расы произошел философский сдвиг. В результате одиночные представители расы сильно рассеялись по миру, многие заразились интересом к приключениям и путешествиям. Полурослики появились во многих крупных городах в качестве участников групп искателей приключений. Эти группы состоят не только из халфлингов, однако они разделяют общую основополагающую мысль – не зависимо от того, насколько ты можешь показаться маленьким и ничтожным, у каждого есть право изменить будущее.

Истории и рассказы о прошлом, независимо от того, есть в них правда или нет, завораживают полуросликов, и многие подобные легенды заманивают халфлингов в фантастические приключения, в которых они исследуют древние руины или спускаются в глубины мира. У многих полуросликов в крови любознательность и дух приключений, которые, в малых масштабах, приводят к небольшим неприятностям и озорству. Тем не менее, эти особенности дают полуросликам возможность достичь успеха в качестве искателей приключений, и более того, многие уже его достигли.

Люди

Люди – самые многочисленные и широко распространенные среди рас Фаэруна. Они – строители и разрушители, а их жизнь, за которую они способны достичь знаменательных свершений или простых удовольствий, быстротечна. Некоторые говорят, что люди будут контролировать весь Фаэрун в меру одного лишь количества. Хотя многие люди и довольствуются своей простой жизнью и никогда не смотрят за пределы ферм и заборов, построенных вокруг их поселений, всегда найдутся те, кто пожелает расширения и завоеваний.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Люди встречаются по всему Фаэруну и Возвращенному Абейру. Будут ли люди членами Пяти Компаний на ничейной земле Халруаа или связывающими демонов в северных районах Нарфелла, они способны жить даже в самых опаснейших местах и суровых климатических условиях.

Другие расы считают, что люди выживают благодаря своей приспособляемости. Даже дварфы, раса известная своей непреклонностью, называют людей упрямыми за их способность процветать, несмотря на все трудности. Однако, на самом деле не все люди живут в благополучии, и во многих странах они страдают от рук своих собратьев, трудясь в качестве рабов и простых рабочих. Хотя люди и живут на всех континентах, качество их жизни варьируется сильнее, чем у какой-либо другой расы.

В целом люди живут свободной и относительно благополучной жизнью. Большинство представителей расы старается выкроить денег на жизнь в своем маленьком уголке мира. Многие мечтают о жизни, наполненной роскошью или волшебством, но лишь немногим, чьи амбиции сочетаются с поставленными целями, удается высоко подняться в своей жизни. Эти примеры включают в себя авантюристов, завоевателей, волшебников и священников – тех, кто пойдет на все, чтобы преодолеть бедственную ситуацию и проблемы своего наследия.

Люди обладают широким диапазоном роста, веса, цвета лица, глаз и волос, которые во многом зависят от региона, в котором они родились. Северяне обладают светлыми волосами и цветом кожи, и они зачастую выше и мускулистее людей с юга. Южные люди обладают темными чертами, стройнее и ниже ростом. Тем не менее, полагаться на различия, связанные с местностью, не стоит, ибо не часто можно с уверенностью сказать о родине человека, не спросив его напрямую.

ИГРА ЧЕЛОВЕКОМ В ТОРИЛЕ

Люди честолюбивы и податливы, как правило, они каждый день проживают в действии и с целью. Некоторые люди задумчивы, в то время как другие очень активны, но независимо от того, когда человек принимает решение действовать, он прилагает все силы к достижению успеха.

В целом люди, разобравшиеся в диапазоне всех характеров и темпераментов своей расы, менее суеверны, чем другие расы. Адаптивность людей позволяет им хорошо справиться с проблемами и переменами, которые могут устроить представителя другой расы.

Люди могут пойти любым путем и быть мотивированы практически любой идеей. Человек может стать исследователем и искателем приключений исключительно из желания встретить что-то новое и изведать мир. Подобные люди дальновидны и храбры, видят во всем перспективы и пылко стремятся к переменам. Другие же люди, возможно, консервативны и ненавидят иноземцев, остерегаются будущего и озлоблены из-за недавних изменений. Такие люди пойдут на все, чтобы сохранить традиции и существующее положение.

Люди могут иметь лучшие или худшие намерения, так как история показывает, что они способны как на ужасные, так и на героические поступки. Для многих людей злейшим врагом является время, которое ограничивает жизненные достижения человека. Для другого же злейшим врагом станет он сам. Многие люди изо всех сил пытаются согласовать поступки прошлого с будущими целями. Этот конфликт приводит людей к противоречивому и хаотичному поведению. Даже самые благонамеренные люди могут пересмотреть свое решение или метаться в выборе между тем, что правильно для других и что лучше для него.

ТИФЛИНГИ

Страдающие от мрачного и зловещего наследия, тифлинги идут сквозь тени прошлого своей расы, наслаждаясь тьмой или пытаясь избавиться от неё. Тифлинги разбросаны по всему Фаэруну в напоминание о далеких временах, когда дьяволы и демоны оказывали активное влияние на эти земли. Несмотря на предрассудки и суеверное представление об их злой сущности, тифлинги, как раса, процветали. Они возникли из небытия и тьмы, чтобы активно участвовать в делах Фаэруна.

С падением Мулхоранда, распадом Унтера и превращением Тэй в земли ходячих мертвецов многие тифлинги были вынуждены искать новые дома. Одни обратились к своему старому темному опыту, другие же научились получать удовольствие от нравственностей и свободы своей новой родины.

ОПИСАНИЕ И РОДИНА

Тифлинги широко рассеяны по всему Фаэруну. На востоке они встречаются в Нарфелле и Высоком Имаскаре. Драконорожденные открыто принимают тифлингов в Тимантере. Многие из этих восточных тифлингов продолжают практиковать жестокие традиции своей прежней родины: Унтер и Мулхоранда.

Западные тифлинги стали неотъемлемой частью непрерывной Калимшанской войны. Фракция Мемнона жадно поглощает любых тифлингов мигрантов, которых она может использовать в военных целях. Однако не все тифлинги выбирают этот путь, и многие селятся на западе и севере, вдоль Побережья Меча, Побережья Дракона и в окрестностях Врат Балдура. В этих местах тифлинги преуспели и поднялись на позиции младшей власти, что позволяет им оставить за спиной свою темную репутацию.

Даже Агларонд, враг Тэй, нехотя терпит эту расу. Тифлинги, составлявшие большую часть населения Тэй, в настоящее время находятся на службе Агларонда, защищаясь от нежити, которая сокрушила Тэй и сделала их беженцами. Однако, независимо от того, где они находятся, расу тифлингов связывают с традиционными предубеждениями. Несмотря на то, что за последние десятилетия мнений о злой натуре тифлингов стало меньше, отношение к ним, все же, остается прежним.

Тифлинги могут избежать позора своего происхождения, но им не удастся избавиться от кожи и физических особенностей, которые указывают на их наследие. Хвосты и рога тифлингов говорят об их злых прародителях, и это не считая их красноватой кожи и острых зубов. Поэтому лица многих представителей других рас искажаются в гримасе при виде тифлингов. В то же время у каждого тифлинга свое мнение относительно внешнего вида – некоторые стыдятся своей внешности, а другие непреклонно гордятся ею.

ИГРА ТИФЛИНГОМ В ТОРИЛЕ

Тифлинги либо принимают свое наследие, либо пытаются избежать его, и, следовательно, существует два различных архетипа тифлингов. Независимо от того, как тифлинги относятся к своим предкам, они высокомерны, но при этом скрытны и ограничены врожденной таинственностью, ограждающей их создание.

Тифлинги, знающие о своем прошлом, обращают свое внимание на темные и зловещие события мира, будь то стремление больше узнать о таких случаях или желание помешать их исполнению. Тифлинги встречаются по всему Фаэруну отчасти потому, что они не боятся опасностей мира. В некоторых поселениях живут только тифлинги, потому что представителям этой расы редко нравится вести отсталый образ жизни. То ли из-за своих предков, то ли из-за культурных особенностей, тифлинги амбициозны и с решимостью добиваются славы или бесчестия.

С другой стороны, некоторые тифлинги отрицают свое происхождение, что подчеркивает их стремление избежать тьмы их далекого прошлого. Это чувство заставляет представителей расы совершать добро в мире, будто они хотят компенсировать какое-то ужасное деяние прошлого. Встречаются и такие тифлинги, которые стыдятся своего наследия, и не хотят ничего, кроме как быть незаметными в мире.

Тифлинги-авантюристы очень распространены и мотивы их разнообразны. Грубые манеры тифлингов и природные особенности приводят многих к пути плутов и воров или же дает им повод исследовать темные магические искусства. Однако, некоторые амбициозные тифлинги считают, что они очень хорошо подходят на руководящие должности, а также истории рассказывают о тифлингах, которые стали могучими паладинами и военачальниками. В конце концов, для большинства тифлингов самой большой битвой, с которой они когда-либо столкнутся, будет проблема с примирением своего существования, будь оно связано со злом или добром.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ РОЛИ

Расы Торила столь же разнообразны, как его культура и география. Ниже кратко рассматриваются другие существа, населяющие мир.

ГНОМЫ

Гномы настолько редки в Фаэруне, что известны как Забытый Народ. Их маленькие общины находятся в западной части центрального района, Эльтургарде и вдоль побережья Сияющего Моря. Большинство гномов обитает в Подземье, где они известны как свирфнеблины или глубинные гномы. Эти свирфнеблины очень осторожны и держат расположения своих городов в тайне. Зачастую они селятся рядом с дварфами и поддерживают хорошие отношения со своими соседями.

Гномы крайне любопытны, но особый интерес они проявляют к всевозможным магическим вещичкам. Из-за этого интереса многие из них вступали в различные магические организации. Как правило, у гномов нет устремлений и мотиваций больших народов, а потому они довольствуются обычной жизнью. Их любопытство проявляется в самых разных формах, которые зависят от интересов отдельно взятого индивида. Одни гномы предпочитают прилежно впитывать знания из книг и фолиантов в библиотеках и храмах. Другие же стремятся исследовать забытые руины, погрузиться в мир и тайно наблюдать за магическими лабораториями. Несмотря на то, что гномы умеют скрываться из виду, многие из них встречают преждевременную кончину от лап безжалостного драколича, от рук злобного иллитида или разъяренного архимага.

ГОБЛИНЫ

Кочевые племена гоблинов, хобгоблинов и багбиров встречаются по всему Фаэруну. В более широком смысле их не считают разумной и обладающей культурой расой, а внимание на них обращают только ради истребления.

Однако, не все гоблины глупые, а некоторые из них способны выйти за пределы ограниченности своего вида. Истории рассказывают о гоблинах и реже о багбирах и хобгоблинах, которые присоединялись к группам искателей приключений и совершали великие подвиги. Как и герои других печально известных рас, некоторые гоблины смогли стать достаточно знаменитыми, чтобы их приняли в городах, даже если местные жители относятся к ним прохладно.

Как правило, гоблины вспыльчивы и склонны к приступам ярости. Они скрываются в тени цивилизации, нанося удары по ее слабым местам. Гоблиноиды, которые отделяются от своих собратьев, чаще всего остаются так же легкораздражимыми, но все же менее жестокими, чем другие представители этой расы. Тем не менее, хоть некоторые гоблиноиды-авантюристы способны действовать поистине бескорыстно, они рады всевозможным полезным вещичкам, полученным во время исследований и охоты за сокровищами. Гоблины, способные преодолеть тень своего наследия, часто обнаруживают, что стоять под светом гораздо теплее, чем бродить в темноте.

В гоблинских племенах, разбросанных по всему Фаэруну, обычно живет несколько хобгоблинов и багбиров. Племена, состоящие в основном из хобгоблинов и багбиров, встречаются реже, потому что, образовавшись, такие группы часто угрожают цивилизации, и они без промедления устраняются. Гоблины являются вредителями, но, как правило, они беспокоят только отдаленные селения и одиноких путников, а потому на их подлую деятельность закрывают глаза.

ЛИКАНТРОПЫ И ШИФТЕРЫ

Ликантропы всегда жили в тени человеческих и эльфийских государств Фаэруна. Небольшое их количество породнилось с живущими рядом людьми, и поэтому на протяжении многих поколений эта особенность (или проклятие) смены облика слабеет. Многие "вервольфы" и "вертигры" на самом деле шифтеры, народ, который больше не обладает способностью к полному превращению в животную форму, но вместо этого звериные черты проявляются у них в моменты страха или гнева.

Большинство людей считает природу ликантропии проклятием или болезнью, таким образом, шифтеров боятся почти так же, как и чистокровных ликантропов. На самом деле, эти наследственные особенности передаются от родителей к ребенку и не обязательно со злыми намерениями.

Фаэрун испещряют племена и небольшие общины шифтеров и чистокровных оборотней, хотя есть несколько больших известных групп. Внутренние банды ликантропов, плетущие злые замыслы против местных жителей, можно встретить в лесах Оборотней за Вратами Балдура и в Мерцающем Лесу близ Серебристой Луны. Тем не менее, многие шифтеры отказываются от темного пути своего наследия, презирая подобные племена. Например, для некоторых полукочевых групп шифтеров, которые хотят, чтобы их оставили в покое, домом являются Великая Долина и лес Лентир. Шифтеры Дамбрата относятся к незнакомцам подозрительно, но ненависть они испытывают только к дроу.

Многие шифтеры опасаются выпускать своего внутреннего зверя, боясь разбудить дикую наследственность, спящую в их крови. Страх того, что они могут причинить вред невинному в те моменты, когда не способны управлять своим телом, заставляет многих шифтеров быть сдержанными. Шифтеры, преодолевающие этот страх, становятся непоколебимыми союзниками, которые встанут на защиту друга даже перед лицом смерти.

ПОЛУОРКИ И ОРКИ

Полуорки – жестокое племя, сочетающее в себе силу и выносливость орков с хитростью и честолюбием людей. Полуорки возникли много лет назад, когда свирепые и неистовые племена людей забредали на земли оркских кланов или наоборот. Людей с "оркскими" чертами можно и по сей день встретить в таких местах, как, например, Северные земли или Вааса, а орки с менее грубой внешностью и нехарактерным коварством рождаются в различных оркских племенах. Общества, состоящие из одних лишь полуорков, довольно редки, но в тех землях,

где орочья кровь преобладает, людей с чертами полуорков среди населения встречается еще меньше.

Из чистокровных орков реже выходят герои, чем из полукровок, несмотря на то, что орков в мире больше. Большинство орков – кровожадные мародеры, которых заботит лишь урчание их голодных желудков и жажда наживы. Однако, незадолго до Магической Чумы сформировалась нация орков, которая с тех пор упорно продолжает бороться за свое существование. Новый вид орков возник в Королевстве Многих Стрел. Их незрелые варварские традиции остались неизменны, но многие представители расы осознали величие цивилизации и открыли для себя чувство удовлетворения, которое можно достичь за счет созидания, а не разрушения. Хоть мародерства орчьих банд все еще проблема для всего Фаэруна, Многострельные орки сделали все, чтобы изменить репутацию этой пользующейся дурной славой расы.

Обычно орки обладают скверным темпераментом и быстро впадают в ярость. Они легко обижаются и предпочитают решать проблемы с помощью насилия. Хоть орки редко рассматривают несколько решений одной проблемы, они способны справиться с делами, потому что привыкли действовать, а не размышлять. Орки, как правило, неразумны и стремительны, но есть и исключения, такие как король Обальд, которые способны быть величественными, несмотря на дурное наследие и расовую предрасположенность.

Дэвы

Дэвы – одинокие странники, которые бывали во всех уголках Фаэруна, редко встречают других представителей своего рода. Эта раса не из этого мира; дэвы пришли в Фаэрун, когда многострадальный народ Мулан, рабы Имаскари, призвал своих древних богов в мир, из которого их выдворили. Как и божества Мулан, которые могут послать в Фаэрун только лишь своих аватаров, так и сопровождавшие их ангельские слуги должны соединиться со смертной плотью; так появился род полубогов или, как они были известны в Мулхоранде, аасимаров. Дэвы приняли судьбу вечного перевоплощения, как и их хозяева. В течение почти четырех тысяч лет каждый дэв снова и снова перевоплощался в мире Торилы.

Привлеченные неувыдающим очарованием мира и его народов, дэвы путешествуют, чтобы обрести новый опыт и увидеть новые земли. Каждый из них перевоплотился множество раз в различных уголках мира; теперь весь Торил их дом. Мало кто из дэвов стремится к большему, чем жизнь, любовь и обстоятельства, в которых они оказываются.

После разрушения Мулхоранда и Унтера во время Магической Чумы, у дэвов не осталось земель, к которым они привязаны, и благочестивых повелителей, которым они дали клятву верности. В прошлом веке они рассеялись по Фаэруну, одни в поисках новых оснований для продолжения своей вековой службы, другие же – освобождения от нее. Так или иначе, дэвы, перевоплотившиеся в дальних уголках мира, часто приходят в Фаэрун, словно ведомые надеждой вновь увидеть свою древнюю родину. Поэтому дэвы, как правило, проходят через эти земли Фаэруна в другие части мира, например, в Дюрпар, Мургом или Теск на востоке и юге и Глубоководье на западе.

Голиафы

Голиафы сильны и выносливы, как скалы гор, в которых живут. Они населяют в основном малоизвестные области восточного Фаэруна – горы Теск, Медные горы, Рассветные горы и даже чрезвычайно холодные горы Ледяного Края. Земли вокруг этих областей были малонаселенными еще до Магической Чумы, как и в то столетие, когда они опустели. Мало кто рискнет войти во владения голиафов, да и голиафы не видят смысла покидать свои высокие долины ради опасностей, подстерегающих их в низинах. Но все же, природная страсть к путешествиям заставляет некоторых голиафов решиться отправиться вниз, в земли, которые они созерцают со склонов гор, чтобы просто посмотреть, что там такое или испытать свою храбрость, совершить набег и увести домашний скот, или же поохотиться на опасных монстров.

Голиафы, отправившиеся в далекое от дома путешествие, вскоре обнаруживают, что их большие размеры и боевые таланты открывают огромные возможности среди более низкорослых рас Фаэруна. Голиафов-наемников в небольшом количестве можно встретить довольно далеко от дома, например, на Побережье Меча.

Шэйды

Шэйды являются одной из самых грозных рас в Ториле, и в Фаэруне их многие боятся. Шэйды произошли от гуманоидов, прикоснувшихся к магии Царства Теней и поборовших ее. Ведомые интригами Шар и Двенадцати Принцев, шэйды стали темным отражением власти, которая много веков назад наделила их магической силой.

Хоть большинство шэйдов ограничивается Незерилом, некоторые из них встречаются по всему Фаэруну. Многие шэйды отправляются за границу и действуют от имени своей империи, сея хаос среди добрых народов и создавая союзы с другими злодеями. Шутить не стоит даже с одним шэйдом, ведь каждый из них искусно владеет магией и имеет доступ к силе Царства Теней.

Как правило, шэйды холодны и расчетливы, в любой возможной ситуации они стараются вести себя бесшумно и незаметно. Обычно они следуют темной цели, которой преданы, однако, истории рассказывают о случаях, когда шэйды действуют во имя благородных мотивов или восстают против своих собратьев. По своей сути Царство Теней не является сосредоточием зла, и каждый шэйд может сделать выбор, подчиняться приказам своего народа или нет.

Классы Персонажей

Торил пронизывают безграничная жадность, древняя вражда и недоброжелательные цели. Противостояние таким противникам требует могущественных сил, навыков, способных пробить чешую, и щита, который может защитить от клыков и проклятий. Выстоять против этих угроз могут классы, описанные в *Книге Игрока*. *Руководство Игрока по Забытым Королевствам* расширяет список классов *Книги Игрока* и путей совершенства, добавляя подборку, разработанную в виду географической, исторической, политической и космологической природы Торила.

- ◆ **Мечники-маги:** Маги-защитники, которые объединяют сталь и заклинания в опасные комбинации.
- ◆ **Колдун (Темный пакт):** Новый пакт для колдунов.
- ◆ **Обожженный магией:** Мультикласс – класс, доступный персонажам, которые получили магический ожог, метку, оставшуюся напоминанием о разведующем магическом огне, вызванном бедствием Магической Чумы.
- ◆ **Пути Совершенства:** Дороги, ведущие к улучшению мечников-магов, обожженных магией, дроу, дженази и других персонажей, приправленные географическими областями, организациями и религиями Торила.
- ◆ **Эпическое предназначение Избранного:** Ваше божество выбирает вас в качестве доверенного лица в делах смертных.

ТАЛАНТЫ С ВЫБОРОМ МОДИФИКАТОРА ХАРАКТЕРИСТИКИ

Многие таланты, описанные в этой главе, дают вам возможность выбирать атаки или урон, основанные на Силе, Телосложении или Ловкости (наивысшие физические способности); или на Интеллекте, Мудрости или Харизме (наивысшие ментальные способности). Когда вы выбираете талант подобного рода впервые, выберите подходящую характеристику, которую вы будете использовать для бросков атаки и урона. Этот выбор остается с персонажем на протяжении всей его жизни и не меняет других эффектов таланта.





МЕЧНИК-МАГ



"Под листьями Миф Драннора я изучил путь войны древних элдринов. Заклинания - моя броня, а слова разрушения связаны с моим мечом."

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Роль: Защитник. Вы воин ближнего боя, и используете заклинания для достижения быстрой победы.

Источник силы: Магический. Вы изучали древние магические ритуалы и практиковались во владении мечом, развивая магические таланты, которые прекрасно работают вместе с вашими физическими качествами.

Ключевые характеристики: Интеллект, Сила, Телосложение.

Ношение доспехов: Доспехи из ткани, кожаные

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

Инструменты: Любые легкие или тяжелые клинки. Вы добавляете бонус зачарования вашего клинка к броскам атаки и урона, а также любой дополнительный урон, предоставляемый свойствами (если возможно) во время использования его в качестве инструмента. Вы не добавляете бонус владения к броску атаки, когда используете свой клинок как инструмент.

Бонус к защите: +2 Воля

Хитов на 1 уровне: 15 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 6

Исцелений в день: 8 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Магия. На 1 уровне выберите еще 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Атлетика (Сила), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр)

Варианты развития: Атакующий мечник-маг, защищающий мечник-маг

Классовые умения: Связанный с Мечом, Эгида Мечника-Мага (*эгида атаки или эгида защиты*), Защита Мечника-Мага

В рукопашном бою мечники-маги используют магическое искусство, усиливая им свои боевые навыки. Украшенное лезвие мечника-мага кусает не только сталью, а также огнем, электричеством или другими мощными силами.

Вы учились и практиковались в течение многих лет, чтобы достичь мастерства своего уровня. Вы осваивали фундаментальные принципы тайной магии и соединяли свое научное исследование с бесконечными часами физической тренировки. Быть может, вы молодой элдрин, находящийся в поисках своей судьбы, странник в огромном мире, далекий от уединения своей родины; может быть вы дженази самоучка, подавшийся в наемники, одаренный близостью к стихийной магией; может быть вы отпрыск опозоренной семьи дворян, обучаемый в своей юности самыми лучшими наставниками, но теперь навсегда

ушедший из родных краев; или может быть вы полуэльф, защитник магических знаний, строго обучаемый в военной академии волшебства, чтобы служить в армии своей родины.

Магические барьеры силового поля кружатся вокруг вас, защищая от вреда. Меч, который вы держите в руке, это продолжение вашего сознания и тела. Он пульсирует ужасающей энергией, когда вы готовитесь защищать своих союзников и выпустить магическую ярость на ваших врагов.

СОЗДАНИЕ МечНИКА-МАГА

У мечника-мага есть два пути развития: нападающий мечник-маг и защищающий мечник-маг. Интеллект играет главную роль во всех ваших атаках, но вы могли бы выбрать Силу или Телосложение для получения выгод.

НАПАДАЮЩИЙ МечНИК-МАГ

Ваш стиль боя сосредоточен на завораживающих атаках, которые призывают стихийные силы и разбрасывают ваших врагов по полю боя. Этот агрессивный метод боевого искусства распространен от Возвращенного Абеира до Торила, как наследие анархов Шайра (см. путь совершенства на странице 47). Для ваших атак необходим Интеллект, поэтому сделайте его наиглавнейшей характеристикой. Сила должна быть второй вашей наивысшей характеристикой, так как она усиливает ваши атакующие таланты и сохранит ваш бонус стандартной атаки достаточно высоким. Телосложение поможет вам дольше прожить и может оказаться полезным, если вы захотите попробовать таланты защищающего мечника-мага. Большинство нападающих мечников-магов использует двуручное оружие (такое как двуручный меч или фальчион), чтобы нанести больше урона, несмотря на то, что в результате у них самих получается низкий КД.

Предлагаемая черта: Возрастающее нападение (для человека: Фокусировка на Оружии)

Предлагаемые навыки: Атлетика, Запугивание, Переговоры, Магия

Предлагаемые неограниченные таланты: *меч зеленого пламени, вспышка мечом*

Предлагаемые таланты на сцену: *огненный циклон*

Предлагаемые таланты на день: *пылающий клинок*



ЗАЩИЩАЮЩИЙ МечНИК-МАГ

Вы защищаете своих союзников магическими силовыми щитами, и держите врагов подальше от друзей. Это наследие воплощено в учении Стражей Короны (см. путь совершенства на странице 48). Знания, которым уже более тысячи лет, берут начало от арматоров, элитных стражей короны Миф Драннора. Интеллект определяет силу ваших атак, поэтому она должна быть наивысшей характеристикой. Телосложение поможет применить дополнительные эффекты, поэтому она должна быть второй наивысшей характеристикой. Высокая Сила поможет вам использовать атакующие таланты мечника-мага в своих интересах (предоставляя вам некоторые дополнительные атаки), а также Сила хорошо повлияет на вашу стандартную атаку. Вам следует держать одну руку свободной, чтобы получить бонус к КД от классовой особенности Защиты Мечника-Мага, поэтому вам следует пользоваться одноручным оружием, таким как длинные мечи и скимитары.

Предлагаемая черта: Карающий щит (для человека: Ученик магического меча)

Предлагаемые навыки: Атлетика, История, Проницательность, Магия

Предлагаемые неограниченные таланты: *взрывающийся меч, электрическая западня*

Предлагаемые таланты на сцену: *охлаждающий удар*

Предлагаемые таланты на день: *инеевая черная плоть*

ОБЗОР МечНИКА-МАГА

Характеристики: Для вас очень важны боевые навыки, среди которых могут быть атаки, способные поразить множество противников сразу или ранить их на расстоянии. Ваши защитные таланты способны защитить как вас, так и ваших союзников.

Религия: Мечники-маги предпочитают поклоняться божествам магии и навыков. Среди добросердечных мечников-магов распространены Кореллон, Селуна, Таймора и Торм. Мечники-маги, склонившиеся к темной стороне, часто чтят Шар, и считают свои необычные способности секретным искусством, которое держат в секрете от непосвященных.

Расы: Для дженази из Возвращенного Абеира типично идти по пути нападающего мечника-мага. Главными практиками стиля защищающего мечника-мага являются люди и элдрины. Как известно, гитиянки практикуют свой собственный стиль боевого искусства, который очень напоминает стиль защищающего мечника-мага.

Классовые Особенности Мечника-Мага

Мечники-маги – это умные, сильные оплоты защиты, чье искусство воплощается через мечи. Все мечники-маги обладают классовыми особенностями, описанными ниже.

СВЯЗАННЫЙ С МЕЧОМ

Проводя 1 час в медитации с выбранным вами легким или тяжелым клинком, вы создаете сильную, особую связь со своим оружием. Вы можете позвать связанное с вами оружие в вашу руку стандартным действием, если оно находится в пределах 10 клеток от вас.

Вы можете создать связь с другими клинками, используя тот же процесс медитации (например, если приобретаете новый клинок, обладающий магическими свойствами). Если вы создаете связь с новым клинком, старая связь разрушается.

Если оружие, с которым у вас есть связь, сломано или повреждено, вы можете провести 1 час в медитации, чтобы восстановить оружие из его фрагмента. Этот процесс автоматически разрушает любые другие фрагменты существующего оружия во избежание создания множества копий одного и того же сломанного оружия.

ЭГИДА МЕЧНИКА-МАГА

Вы можете наложить магическую метку на вашего противника, которая позволит вам ответить на его атаки, нацеленные на ваших союзников, контратакой или своевременной защитой.

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

Эгида Атаки: Вы телепортируетесь к атакующему, и отвечаете на его атаку своей собственной.

Эгида Защиты: Вы отражаете часть урона вражеской атаки.

ЗАЩИТА МЕЧНИКА-МАГА

Пока вы находитесь в сознании и вооружены легким или тяжелым клинком, вокруг вас создается магическое силовое поле, поддерживаемое вами.

Это поле предоставляет бонус +1 к КД или +3 к КД, если вы вооружены одноручным оружием и держите вторую руку свободной (не несете щит, не используете дополнительное или двуручное оружие или что-либо еще).

Таланты Мечника-Мага

Ваши таланты также известны как заклинания. Вы используете свой клинок как инструмент, применяя его в бою как оружие и проводник магической энергии.

Некоторые таланты включают в себя строку под названием "Эгида Атаки" или "Эгида Защиты". Вы получаете эти дополнительные выгоды, если выбрали *эгиду атаки* или *эгиду защиты* соответственно.

Классовые Особенности

Каждый мечник-маг обладает классовой чертой, которая работает как талант. Ниже представлены две различные Эгиды Мечника-мага, *эгида атаки* и *эгида защиты*.

Эгида Атаки

Особенность Мечника-мага

Вы создаете магическую связь между вами и вашим врагом, которая позволяет вам немедленно ответить на его атаку контратакой.

Неограниченный ♦ Магический, Телепортация

Малое действие

Ближняя вспышка 2

Цель: Одно существо во вспышке

Эффект: Вы помечаете цель. Цель остается помеченной до тех пор, пока вы не используете этот талант на другом существе. Если вы пометили другое существо, используя другой талант, то цель остается помеченной. Существо может быть субъектом одной метки одновременно. Новая метка заменяет ту, которая была на существе до этого.

Если помеченная вами цель совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, то она получает штраф -2 к броску атаки. Если атака цели попадает, а сама цель находится в пределах 10 клеток от вас, то вы можете телепортироваться в смежную с ней клетку немедленным ответом и совершить против нее стандартную рукопашную атаку. Если рядом с целью не существует свободных клеток, то вы не можете использовать немедленный ответ.

Эгида Защиты

Особенность Мечника-мага

Вы создаете магическую связь между вами и вашим врагом, которая позволяет вам притупить его атаку, совершаемую против ваших союзников.

Неограниченный ♦ Магический, Телепортация

Малое действие

Ближняя вспышка 2

Цель: Одно существо во вспышке

Эффект: Вы помечаете цель. Цель остается помеченной до тех пор, пока вы не используете этот талант на другом существе. Если вы пометили другое существо, используя другой талант, то цель остается помеченной. Существо может быть субъектом одновременно одной метки. Новая метка заменяет ту, которая была на существе до этого.

Если помеченная вами цель совершает атаку, не включающую вас в качестве цели, то она получает штраф -2 к броску атаки. Если атака цели попадает, а сама цель находится в пределах 10 клеток от вас, то вы можете уменьшить урон, наносимый этой атакой на число, равное 5 + ваш модификатор Телосложения, немедленным прерыванием.

На 11-м уровне вы можете уменьшить наносимый урон на 10 + модификатор Телосложения. На 21-м уровне вы можете уменьшить урон на 15 + модификатор Телосложения.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 1 УРОВНЯ

Взрывающийся Меч Атака Мечника-мага 1

Звуковое поле карает вашего врага, а если он пытается убежать, то звук становится громче.

Неограниченный ✦ Звук, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и если цель находится в начале своего хода в смежной с вами клетке и двигается от вас прочь в этом же раунде, то она получает урон звуком 1к6 + модификатор Телосложения.

Уровень 21: Урон повышается до 2[Ор.] + модификатор Интеллекта

Меч Зеленого Пламени Атака Мечника-мага 1

С каждым ударом ваш клинок зажигается смертельным зеленым пламенем.

Неограниченный ✦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем 1[Ор.] + модификатор Интеллекта, и все враги, смежные с целью, получают урон огнем, равный вашему модификатору Силы.

Уровень 21: Урон повышается до 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта

Электрическая Западня Атака Мечника-мага 1

Вы ловите врага арканом, сплетенным из молнии, и притягиваете его в досягаемость своего меча.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Электричество

Стандартное действие Дальнобойный 3

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон электричеством 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы притягиваете цель в ближайшее незанятое пространство, смежное с вами.

Уровень 21: Урон повышается до 2к6 + модификатор Интеллекта

Особенность: Если вы не можете притянуть цель в смежную клетку, то этот талант терпит неудачу и не наносит урона.

Вспышка Мечом Атака Мечника-мага 1

Взмахом своего меча вы накрываете всех вокруг вас силовой волной.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 1к6 + модификатор Интеллекта.

Уровень 21: Урон повышается до 2к6 + модификатор Интеллекта

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Охлаждающий Удар Атака Мечника-мага 1

Ваш клинок рассекает тело вашего врага, а холод вливается через его рану, покрывая тело коркой льда.

На сцену ✦ Магический, Оружие, Холод

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон холодом 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и цель получает урон холодом, равный вашему модификатору Телосложения, всякий раз, когда совершает атаку до начала вашего следующего хода.

Огненный Циклон Атака Мечника-мага 1

Магическая энергия кружится вокруг вашего клинка и устремляется к вашим врагам, охватывая их адским пламенем.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнем 1к8 + модификатор Интеллекта + модификатор Силы.

Капкан для Врага Атака Мечника-мага 1

Вы рубите своего противника, выхватываете из его тела часть энергии, и связываете его кости с землей.

На сцену ✦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и цель становится обезвдвиженной до конца вашего следующего хода.

Особенность: Вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки при атаке в броске.

Электрическое Столкновение Атака Мечника-мага 1

Как только ваша атака мечом завершается, испепеляющая вспышка молнии перепрыгивает с вашего противника к его ближайшему союзнику.

На сцену ✦ Магический, Оружие, Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, находящееся в пределах 5 клеток от первичной цели.

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1к6 + модификатор Интеллекта.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Пылающий Клинок Атака Мечника-мага 1

Ваш клинок покрывается пламенем, и вы совершаете несколько выпадов по врагу, а его магическая энергия стремится вспыхнуть в его ранах снова.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: До конца сцены ваши рукопашные атаки наносят дополнительный урон огнем, равный вашему модификатору Силы.

Инеевая Черная Плеть Атака Мечника-мага 1

Как только враг попытается вас убить, ваша защита внезапно превращается в лед и набрасывается на противника с зимней яростью.

На день ♦ Магический, Оружие, Холод

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

Триггер: Существо, смежное с вами, попадает по вам атакой

Цель: Существо, попавшее по вам

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон холодом 3 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Промах: Половина урона.

Кружащееся Лезвие Атака Мечника-мага 1

Вы раскручиваете и швыряете свой меч. Ваш клинок вращается в воздухе и ищет врага, которого будет кромсать со смертоносной решимостью.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Дальнобойный 5

Требование: Вы должны метнуть свое рукопашное оружие во врага.

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и ваше оружие возвращается к вам в руку.

Промах: Повторите атаку против цели, находящейся в пределах 5 клеток от первой. Если вы промахнулись, повторите атаку против третьей цели, находящейся в пределах 5 клеток от второй цели. Если вы промахнулись, повторите атаку против четвертой цели, находящейся в пределах 5 клеток от третьей цели. Затем ваше оружие возвращается к вам в руку.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ

Пространственное Искривление Прием Мечника-мага 2

Вы пользуетесь магической силой, и двое из ваших ближайших союзников внезапно исчезают и появляются на местах друг друга.

На сцену ♦ Магический, Телепортация

Малое действие Ближняя вспышка 3

Цель: Вы и один или два союзника во вспышке

Эффект: Цели меняются друг с другом местами. Обе цели должны одинакового размера, иначе талант не срабатывает.

Неестественная Скорость Прием Мечника-мага 2

Магическая энергия течет по вашим венам, и когда начинается битва, энергия увеличивает вашу скорость.

На день ♦ Магический

Нет действия Персональный

Эффект: Используйте этот талант перед броском инициативы. Вы получаете бонус +5 к броску инициативы. Вы получаете возможность совершить дополнительное действие движения в первом раунде боевой сцены или совершить движение в раунде неожиданности, если вам позволено действовать во время этого раунда.

Страх не Стихия Прием Мечника-мага 2

Стихии вселенной являются вам, подчиняясь вашему велению и защищают вас от повреждений.

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Выберите звук, кислоту, огонь, холод или электричество. До конца сцены вы получаете сопротивление 5 + модификатор Телосложения к этому типу урона.

Мифическое Восстановление Прием Мечника-мага 2

Вы направляетесь свою защиту внутрь себя, чтобы противостоять атаке изнутри.

На сцену ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Совершите спасбросок против эффекта, который заканчивается спасением.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Отталкивающий Удар Атака Мечника-мага 3

Ваш меч оглушает вашего врага как удар грома, заставляя его отшатнуться.

На сцену ♦ Звук, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 2 клетки.

Особенность: Вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки при атаке в броске.

Эгида Атаки: Используя эгиду атаки немедленным ответом, вы можете воспользоваться этим талантом вместо стандартной рукопашной атаки.

Разъедающее Уничтожение Атака Мечника-мага 3

Вы ведете свой меч перед собой по тяжелому кругу, атакуя противников брызгами разъедающей кислоты.

На сцену ♦ **Инструмент, Кислота, Магический**

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон кислотой 1к8 + модификатор Интеллекта.

Удар Лени Атака Мечника-мага 3

Как только вы погружаете во врага свой клинок, его кровь становится свинцового цвета от холода, и ему становится тяжело перемещаться.

На сцену ♦ **Магический, Оружие, Холод**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон холодом 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Перемещающий Выпад Атака Мечника-мага 3

Вы толкаете своего врага, яркая вспышка охватывает его, и он внезапно появляется в другом месте.

На сцену ♦ **Магический, Оружие, Телепортация**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и вы телепортируете цель в пространство, смежное с вами.

Эгида Защиты: Когда вы используете эгиду защиты немедленным прерыванием, вы можете использовать этот талант против цели частью немедленного ответа, даже если цель находится за пределами вашей досягаемости.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Глубокая Заморозка Атака Мечника-мага 5

Ведя свой клинок обратно, вы шепчете слово силы, и тело вашего противника начинает источать холодный белый как кость туман.

На день ♦ **Магический, Оружие, Холод**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Всякий враг, входящий или начинающий свой ход в соседней с целью клетке, получает 1к10 урона холодом. Эффект длится до конца сцены.

Стихийный Недостаток Атака Мечника-мага 5

Вы ткете смертельный символ на теле противника. Этот ненавистный набор символов делает тело вашего врага очень хрупким по отношению к стихии.

На день ♦ **Магический, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Цель получает уязвимость 5 к выбранному вами типу урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Уязвимость длится до конца сцены.

Ослабляющая Молния Атака Мечника-мага 5

Разветвленная синевато-белая молния срывается с вашего клинка, стремясь казнить ваших врагов.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Электричество**

Стандартное действие Дальнобойный 5

Цель: Одно, два или три существа

Атака: Интеллект против Реакции, одна атака против одной цели

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон электричеством 5 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и нет продолжительного урона.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

Шаг Арматора Прием Мечника-мага 6

Магические силы перемещают вас в битву.

На сцену ♦ **Магический, Телепортация**

Действие движения Персональный

Эффект: Вы телепортируетесь на 5 клеток. Если это движение оканчивается рядом с врагом, то вы получаете бонус таланта +2 к следующему броску атаки против этого врага, совершенной в ваш нынешний ход.

Пространственная Защита Прием Мечника-мага 6

Ваша защита искажает поток волшебства вокруг вас, предотвращая трусливый побег или нападение врагов.

На день ♦ **Зона, Магический, Стойка**

Малое действие Ближняя вспышка 2

Эффект: Вспышка создает зону, которая длится до тех пор, пока поддерживается стойка. Враги, находящиеся в пределах зоны, не могут телепортироваться, а враги, находящиеся за ее пределами, не могут телепортироваться внутрь нее.

Особенность: Зона остается центрированной на вас, даже если вы двигаетесь.

Отвергнутый Судьбой Противник Прием Мечника-мага 6

Противник не способен понять, как силы судьбы подчиняются вашим приказам.

На день ♦ **Магический**

Малое действие Персональный

Эффект: Враг получает штраф -2 к спасброскам от эффектов, которые были наложены на него вами, и которые могут окончиться спасением. Эффект этого таланта длится до конца сцены.

Вуаль Серебряной Стали Прием Мечника-мага 6

Вы поднимаете тонкий серебряный туман магической защиты. Он кажется не более материальным, чем теплое дыхание морозным утром, но он собирается под вражескими атаками и отражает их.

На сцену ♦ **Магический, Силовое поле**

Малое действие Ближняя вспышка 1

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все существа, находящиеся под воздействием, получают бонус +2 к КД и Реакции до конца вашего следующего хода.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Электризованная Плеть Атака Мечника-мага 7

Вы фиксируете свой меч в воздухе, и жесткие когти белой молнии протягиваются к вашим врагам.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Электричество**

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон электричеством 2к8 + модификатор Интеллекта.

Удар Огненной Стены Атака Мечника-мага 7

После мощной атаки вашего меча под ногами ваших врагов появляются танцующие языки магического пламени.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Огонь, Созидание**

Стандартное действие Зональная стена 3 в пределах 1 клетки

Эффект: Вы создаете стену, клетки которой заполняются танцующим огнем, которая длится до начала вашего следующего хода. Стена может быть длиной в 3 клетки и не больше 1 клетки в высоту. Только 1 клетка стены должна быть в пределах 1 клетки от вас.

Всякое существо, входящее в пространство стены или начинающее в ней свой ход, получает урон огнем 1к8 + модификатор Телосложения. Существо может получить этот урон только один раз за раунд.

Изолирующий Удар Атака Мечника-мага 7

Как только ваше лезвие ранит врага перед вами, поток магической энергии с силой врезается в ближайших врагов, разбрасывая их, как бурная волна разбрасывает суда.

На сцену ♦ **Магический, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги, смежные с первичной целью.

Вторичная атака: Интеллект против Стойкости, одна атака против одной цели

Попадание: Вы отталкиваете вторичную цель от первичной на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения.

Шипы Агонии Атака Мечника-мага 7

Ваш удар оставляет осколки чистой силы, проникающей в плоть вашего врага, раздирая его, если он двигается.

На сцену ♦ **Магический, Оружие, Силовое поле**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон силовым полем 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта. Если цель совершает движение до конца своего следующего хода, то получает урон силовым полем, равный 5 + модификатор Силы.

Эгида Атаки: Когда вы используете эгиду атаки немедленным ответом, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ**Указывающий Путь Клинок** Атака Мечника-мага 9

Как только вы рассекаете противника, ваш меч светится ослепительным светом, разгоняя мрак вокруг вас.

На день ♦ **Магический, Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и цель становится ослепленной (спасение оканчивает).

Эффект: Цель становится освещенной до конца сцены, и исходит яркий свет в пределах 10 клеток от себя. Даже если цель станет невидимой, ее местоположение можно точно определить, но штраф -5 к броску атаки все также будет применяться обычным образом.

Уходи Атака Мечника-мага 9

Ваш удар тыльной стороной ладони отбрасывает врага в другое место.

На день ♦ **Магический, Надежный, Оружие, Телепортация**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и вы телепортируете цель на 5 клеток.

Чарующий Клинок Атака Мечника-мага 9

Как только вы раните врага, воздух вокруг вас мерцает, и в мгновение ока перед врагом стоят два одинаковых мечника.

На день ♦ **Магический, Оружие, Созидание**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Вы создаете свою собственную копию на твердой поверхности в смежной с целью клетке. Копия существует до конца сцены или до тех пор, пока ваши хиты не опустятся до 0 или ниже. Враги не могут проходить через пространство копии, но союзники могут. Копия исчезает, если вы заканчиваете свой ход дальше, чем в 5 клетках от нее.

Вы и ваша копия вместе разделяете вашу статистику и действия. Действия копии берутся из выделенных вам нормальных действий, и она может совершать те же действия, что доступны вам. Вы можете совершать атаки, включая провоцированные атаки, как если бы вы занимали то же самое место, что и копия. Копия может быть целью провоцированных и других атак. Любой эффект, нацеленный на вас и копию, воздействует на вас только один раз.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ**Магическая Осведомленность** Прием Мечника-мага 10

Магическая сила руководит вашей позой, защищая вас от приближающихся атак, которые вы даже не можете увидеть.

На сцену ♦ **Магический**

Свободное действие Персональный

Эффект: Вы не предоставляете боевого превосходства ни одному из ваших врагов до конца своего следующего хода.

Пространственное Уклонение Прием Мечника-мага 10

Когда противник вдалеке выпускает в вас стрелу, вы исчезаете и появляетесь прямо перед ним.

На день ♦ **Магический, Телепортация**

Немедленное прерывание Персональный

Триггер: Враг, находящийся в пределах 20 клеток от вас, попадает по вам дальнобойной атакой.

Эффект: Вы телепортируетесь в клетку, смежную с врагом, вызвавшим триггер.

Непроницаемая Защита Прием Мечника-мага 10

Воздух вокруг вас мерцает и сгущается перед атакой врага. Мифал всегда защитит вас.

На день ♦ **Магический, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Ваша защита предоставляет вам бонус ко всем защитам, а не только к КД.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ**Клинок Кислотного Взрыва** Атака Мечника-мага 13

Ваш клинок превращается в поток кислоты, который обливает вашего врага, а брызги обжигающей кислоты попадают на соседних врагов.

На сцену ♦ **Кислота, Магический, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон кислотой 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и враги, смежные с целью, получают 1кб + модификатор Силы урона кислотой.

Эгида Атаки: Когда вы используете эгиду атаки немедленным ответом, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Пространственное Рассекание Атака Мечника-мага 13

Рассекая противника, ваше лезвие открывает разрыв в реальности, перенося вас и вашего врага в новое место неподалеку.

На сцену ♦ **Магический, Оружие, Телепортация**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Телепортируйте себя и цель на равное вашему модификатору Телосложения + 1 количество клеток. Вы должны появиться в клетке, смежной с целью.

Семя Огня Атака Мечника-мага 13

Ваша атака оставляет светящееся пятно магической энергии в ране вашего врага. Вы толкаете врага ногой и смотрите, как расцветает адское пламя.

На сцену ♦ **Магический, Огонь, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на равное вашему модификатору Телосложению + 2 количество клеток. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все существа, находящиеся в пределах 2 клеток от нового местоположения цели.

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнем 2кб + модификатор Интеллекта.

Эгида Защиты: Вторичная атака воздействует только на врагов.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ**Кислота для Крови** Атака Мечника-мага 15

Ваш меч впивается в тело врага, вы шепчете фэйское слово силы и видите, как плоть вашего врага начинает вспениваться.

На день ♦ **Кислота, Магический, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона и нет продолжительного урона.

Адский Меч Атака Мечника-мага 15

Смелым взмахом своего меча, вы устраиваете огненный взрыв, огонь которого проносится в безумном танце, заставляя противников пылать.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Огонь**

Стандартное действие **Ближняя волна 3**

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнем 2к10 + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона и нет продолжительного урона.

Свобода в Шторме Атака Мечника-мага 15

Вы собираете всю свою ярость, создавая вокруг себя бурю, угрожающую вашим врагам.

На день ♦ **Звук, Магический, Стойка, Электричество**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Враг, начинающий свой ход в смежной с вами клетке, и уходящий от вас прочь, получает 2к8 урона звуком и электричеством.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 16 УРОВНЯ**Поддерживающая Защита** Прием Мечника-мага 16

Защита вокруг вас испускает успокаивающее свечение, восстанавливая вашу жизненную силу.

На день ♦ **Магический, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: В конце своего хода, перед тем как совершить спасбросок, снимите с себя один эффект, который может окончиться спасением.

Стихийная Защита Прием Мечника-мага 16

Вы сворачиваете слои своей защиты в оберег, который защищает вас от стихийной энергии.

На день ♦ **Магический**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Выберите звук, кислоту, огонь, холод или электричество. До конца сцены вы получаете сопротивление 10 + ваш модификатор Телосложения к этому типу урона.

Железная Кожа Прием Мечника-мага 16

Ваша кожа приобретает серебристый цвет, а мышцы становятся прочными, как сталь.

На день ♦ **Магический**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете сопротивление 5 ко всем типам урона до конца сцены.

Неожиданный Побег Прием Мечника-мага 16

Враг не успевает моргнуть глазом, как вы оказываетесь в другом месте.

На день ♦ Магический, Телепортация

Немедленное прерывание Персональный

Триггер: По вам собираются совершить атаку

Эффект: Вы телепортируетесь на 2 клетки.

Обладатель Адского Меча Атака Мечника-мага 19

Вы метаете свой меч, и он погружается в тело врага, находящегося в стороне. Меч взрывается волнами бушующего пламени, устремляющегося во все стороны, прежде чем возникает в вашей руке.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Дальнобойный 10

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Первичная цель и все враги, находящиеся в пределах 2 клеток от нее.

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнем 3к8 + модификатор Интеллекта.

Промак: Половина урона.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ**Ледяная Клетка** Атака Мечника-мага 17

Как только вы пронзаете врага своим мечом, из его раны извергается лед, обвивающийся вокруг конечностей противника в сокрушающих объятиях.

На сцену ♦ Магический, Оружие, Холод

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода. Если цель атакует в ослабленном состоянии, то она получает урон холодом, равный 5 + ваш модификатор Телосложения.

Рассекание Шелковой Паутины Атака Мечника-мага 17

Вы вращаете лезвием невероятно быстро, создавая серебристые шелковые пряди, которые опутывают ваших ближайших врагов.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Интеллекта, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Электромеч Атака Мечника-мага 17

Когда вы погружаете меч в тело врага, по нему пробегают смертоносные электрические импульсы.

На сцену ♦ Магический, Оружие, Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон электричеством 3 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Жезл Молний Атака Мечника-мага 19

Вонзая во врага острие своего меча, вы направляете в его тело ядро смертоносной силы. Раны вытекают тучи, и молнии бьют повсюду, атакуя ваших врагов.

На день ♦ Магический, Оружие, Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон электричеством 10 (спасение оканчивается). Когда цель получает продолжительный урон от этого таланта, враги, смежные с целью, получают 10 урона электричеством.

Промак: Половина урона и нет продолжительного урона.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 22 УРОВНЯ**Глаза Мага** Прием Мечника-мага 22

В ваших глазах появляется сияние, отражающее потусторонний мир – вы видите все, даже обрывки будущего.

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Внимательности и игнорируете штрафы к атакам по врагам, которые обладают покровом или полным покровом, и вы можете видеть невидимые цели, как если бы они были видимыми.

Пока этот талант активен, вы можете заставить врага, находящегося в пределах линии обзора, перебросить бросок атаки, совершенный против вас или вашего союзника, со штрафом, равным вашему модификатору Телосложения. Враг должен использовать новый результат. Используя эту выгоду, вы немедленно заканчиваете эффект таланта.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ**Проклинающий Меч** Атака Мечника-мага 19

Созвучно магической мощи вашего клинка, вы наносите шквал порезов и ударов по своему противнику.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 3 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Выберите тип существа, на которое вы нацеливаетесь (зверь, гуманоид, магический зверь или оживленный). До конца сцены ваши атаки наносят 2к6 дополнительного урона существам этого типа.

Мощь Великана Прием Мечника-мага 22

Вы впитываете магическую силу из окружающего мира, а ваше тело растет вширь и ввысь. Вы становитесь подобны великану и наполняетесь устрашающей силой.

На день ♦ Магический

Малое действие **Персональный**

Эффект: Категория вашего размера увеличивается на одну, например, со Среднего до Большого. Вы получаете бонус таланта +5 к проверкам навыков, основанных на Силе, бонус таланта +2 к броскам рукопашных атак, и бонус таланта +5 к броскам рукопашного урона.

Если этот талант увеличивает ваш размер до Большого, Огромного или Гигантского, то место, занимаемое вами, увеличивается в соответствии с вашим новым размером, а также ваша досягаемость увеличивается на 1. Если в комнате не хватает места для вашего увеличения, то этот таланта автоматически терпит неудачу.

Это превращение поддерживается до конца сцены или до тех пор, пока вы не решите окончить эффект малым действием.

Сковывающая Защита Прием Мечника-мага 22

Каскад энергии ниспадает с вас, окружая врагов и перекрывая им пути к отступлению.

На день ♦ Зона, Магический, Стойка

Малое действие **Ближняя вспышка 5**

Эффект: Вспышка создает зону, которая длится до конца стойки. Враги, находящиеся в пределах зоны, не могут телепортироваться. Враги, находящиеся за пределами зоны, не могут телепортироваться в ее пределы. Враги, начинающие свой ход в пределах зоны, становятся замедленными до конца своего хода.

Особенность: Центр зоны остается на вас, даже если вы движетесь.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ**Кислотный Фонтан** Атака Мечника-мага 23

Ваш клинок превращается в хлещущий кислотный гейзер.

На сцену ♦ Инструмент, Кислота, Магический

Стандартное действие **Ближняя волна 3**

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон кислотой 3к10 + модификатор Интеллекта.

Удар Метеора Атака Мечника-мага 23

Лезвие вашего меча преобразовывается в опалаяющий метеор, который взрывается рядом с вашим противником, а затем отскакивает в сторону ближайших врагов, сжигая их в огненном саване.

На сцену ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнем 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта. Совершите вторичную атаку.

Вторичные цели: Одно или два существа, отличных от первичной цели, и находящихся в пределах 2 + ваш модификатор Силы клеток от нее.

Вторичная атака: Интеллект против Реакции, бросок против каждой из целей

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

Эгида Атаки: Используя эгиду атаки немедленным ответом, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Громовой Ответ Атака Мечника-мага 23

Отвечая на атаку врага, ваше лезвие издаст разрушительную громогласную волну.

На сцену ♦ Звук, Магический, Оружие

Немедленный ответ **Ближняя волна 3**

Триггер: Смежное с вами существо попадает по вам атакой

Цель: Все существа в волне. Существо, вызвавшее триггер, должно быть в зоне поражения волны.

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и цель падает ничком и становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Эгида Защиты: Когда вы используете эгиду защиты немедленным прерыванием, вы можете использовать этот талант частью этого действия. Волна может исходить от союзника, на которого нацелен помеченный враг. Этот враг должен быть в пределах поражения волны.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ**Связывающая Молния** Атака Мечника-мага 25

Вы метаете свой меч, и он превращается во вспыхивающую молнию, перескакивающую от одного противника к другому, а затем возвращается к вам в руку.

На день ♦ Инструмент, Магический, Электричество

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 3к8 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Если в пределах 5 клеток от цели находится еще один враг, то совершите против этого врага вторичную атаку.

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к8 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Если в пределах 5 клеток от цели находится третий враг, то совершите против этого врага третичную атаку.

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1к8 + модификатор Интеллекта.

Ледяные Оковы Атака Мечника-мага 25

Вы ведете свой клинок обратно, и мерцающие потоки мороза проходят сквозь противника, окружая его конечности и скрепляя их с землей.

На день ♦ Магический, Надежный, Оружие, Холод

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 4 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и продолжительный урон холодом 10 (спасение оканчивает). Всякий раз, когда цель использует действие движения до того, как продолжительный урон закончится спасением, она получает дополнительный урон холодом, равный вашему модификатору Телосложения.

Ртутный Клинок Атака Мечника-мага 25

Магическая сила бежит по вашим венам, наделяя ваш клинок невероятной скоростью.

На день ♦ Магический, Стойка

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы можете совершить стандартную рукопашную атаку малым действием один раз за раунд.

Громогласное Сердце

Атака Мечника-мага 25

Вы отталкиваете шатающегося врага в сторону других противников, и его сердцебиение выстраивает громогласное крещендо, которое взрывается волной энергии.

На день ♦ Звук, Магический, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Один враг

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на равное 1 + ваш модификатор Силы количество клеток.

Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все существа, в пределах 2 клеток от первичной цели, одна атака против каждой цели

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон звуком 3к8 + модификатор Интеллекта.

Заклинания на сцену 27 уровня

Клинок Вихря

Атака Мечника-мага 27

Движениями своего меча, вы ткете мощную бурю из нитей магической энергии, обрушивая стихийную ярость на своих врагов.

На сцену ♦ Звук, Магический, Огонь, Оружие, Электричество

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон звуком, огнем и электричеством 3 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эгида Атаки: Используя эгиду атаки немедленным ответом, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Круг Опустошения

Атака Мечника-мага 27

Вращая мечом вокруг себя, вы выпускаете волны раздирающей магической силы, разрывающей врагов на куски и развеивающей их по ветру.

На сцену ♦ Магический, Оружие, Силовое поле

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 3 клетки.

Эгида Защиты: Когда вы используете эгиду защиты немедленным прерыванием, вы можете использовать этот талант частью этого действия. Выберите союзника, на которого нацелена атака, вызывающая триггер вашей эгиды защиты. Этот союзник будет центром вспышки.

Межпространственная атака

Атака Мечника-мага 27

Ваш клинок отрывает разлом в реальности, и вы прыгаете через него, нападая на врага.

На сцену ♦ Звук, Магический, Огонь, Оружие, Телепортация, Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Эффект: Перед атакой вы можете телепортироваться на 10 клеток в пространство, смежное с целью. Если вы делаете это, то атака считается атакой в броске.

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон звуком, огнем и электричеством 4 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 29 уровня

Клинок Астрального Грома

Атака Мечника-мага 29

Ваш клинок обрушивается на врага, и шум, подобный ярости бога, вырывается, охватывая врага и его союзников.

На день ♦ Звук, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон звуком 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Первичная цель и все враги, находящиеся в пределах 2 клеток от нее.

Вторичная атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2к8, и цель становится ошеломленной до начала вашего следующего хода

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

Всеуничтожающее Пламя

Атака Мечника-мага 29

Ударом своего ужасающего меча, вы активируете пламенную цепную реакцию в теле вашего врага.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 5 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Магическое пламя непрерывно пылает в жилах вашей цели. Если хиты цели опускаются до 0 или ниже (и если это происходит до окончания сцены), то вы можете совершить вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги, находящиеся в пределах 2 клеток от первичной цели.

Вторичная атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон огнем 4к10

Промех: Половина урона.

Вострый Рок

Атака Мечника-мага 29

Ваше оружие становится острым, как бритва, и покрывается серебряным сиянием.

На день ♦ Магический, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 7 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Ваши рукопашные атаки этим оружием, включая эту тоже, могут совершать до конца сцены критическое попадание при выпадении 19-20, если у вас обычный кубик атаки.

Дроу, которые тянутся к магической силе, зачастую следуют по пути колдуна, нежели ученого волшебника. Как манипулирующая раса, сье общество основано на тщательно взвешенных сделках с опасными силами, колдуны дроу обнаружили, что могут вполне естественно сформировать свой собственный магический пакт. Темный пакт создан в городах дроу в Подземье и постепенно проникал на поверхность, где совершенствовался колдунами живущих на поверхности рас. Наисильнейшими колдунами темного пакта являются дроу, но люди, драконорожденные, дварфы и даже эладрины освоили темный пакт и, как известно, используют его против его же создателей.

Класс колдуна приведен в Книге Игрока. В этом разделе описывается новый ужасающий пакт для колдуна, который вы можете выбрать при создании персонажа.

Темный Пакт

Вы заключили договор с темными сущностями, скрывающимися в тени цивилизации дроу. Заклинания тьмы, яда, безумия и злобы наполняют ваш разум. Вы можете пустить свои силы на благородные цели, но перед вашими глазами всегда мелькает соблазн усилить свою магию посредством причинения вреда своим друзьям. Лишь капельку.

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

Темноспиральная Аура: Вы обладаете даром пакта – Темноспиральной Ауры. Ваша Аура становится сильнее, когда ваши враги погибают в бою. Вы можете обрушить ее на врага, разрывая его разум и тело.

Когда хиты врага, находящегося под вашим Проклятием Колдуна, опускаются до 0 или ниже, добавьте 1 к вашей Темноспиральной Ауре. Ваша Аура начинает со значения 0, и сбрасывается до 0, когда вы совершаете короткий или продолжительный отдых.

Когда враг совершает рукопашную или дальнобойную атаку против вас, вы можете использовать Темноспиральную Ауру немедленным прерыванием, нанося этому врагу 1к6 урона психической и некротической энергией за каждую единицу действующего значения Темноспиральной Ауры. Если эта атака наносит меньше 12 урона, то значение вашей Ауры становится равно 0. Если эта атака наносит 12 урона и больше, то вы можете сделать врага ослабленным для одной своей атаки (а это значит, что эта атака наносит половину урона), а значение вашей Темноспиральной Ауры становится равно 1.

На 11-м уровне урон, наносимый вашей Темноспиральной Аурой, увеличивается до 1к8 за каждую единицу значения, а на 21-м уровне урон увеличивается до 1к10 за каждую единицу значения Ауры.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 1 УРОВНЯ

Злобное Очарование

Атака Колдуна (темный) 1

Один ваш взгляд проклинает врага.

Неограниченный ♦ **Инструмент, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор

Харизмы или урон психической энергией 1к12 + модификатор

Харизмы, если у цели максимальное количество хитов.

Уровень 21: Урон психической энергией повышается до 2к8 + модификатор Харизмы или урон психической энергией 2к12 + модификатор Харизмы, если у цели максимальное количество хитов.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Укус Проклятия

Атака Колдуна (темный) 1

У темной ауры вашего проклятия вырастают достаточно длинные зубы, чтобы оставить глубокие раны.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Некротическая энергия**

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 20

Цель: Все существа во вспышке, находящиеся под вашим проклятием

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 2к8.

Темный Пакт: Атака наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

Мерцающий Яд

Атака Колдуна (темный) 1

Вы бьете врага кинжалоподобным сгустком магической энергии, которая ранит и заражает врага, не ожидающего этого.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Силовое поле, Яд**

Стандартное действие **Дальнобойный** 5

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 2к8 + модификатор Харизмы, и

если вы обладаете боевым превосходством над целью, то

наносите ей дополнительный урон ядом, равный вашему модификатору Интеллекта.

Темный Пакт: Дальнобойный 10 вместо 5.



ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Зараза Атака Колдуна (темный) 1

По вашему слову раны и воспаленные нарывы вздуваются на плоти вашего врага. Его кровь смешивается с гнилью, и нарывы взрываются, разнося эту смесь по воздуху, которая попадает в глаза и уши других ваших врагов.

На день ♦ Инструмент, Магический, Яд

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает). Если в цель проваливает свой первый спасбросок от этого продолжительного урона, то все враги, находящиеся в пределах 2 клеток от нее, получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Темный Пакт: При проваленном спасброске продолжительный урон распространяется среди всех врагов, находящихся в пределах 2 + ваш модификатор Интеллекта количества клеток.

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

Твоя Великая Жертва Атака Колдуна (темный) 1

Ваши истинные друзья понимают, что им нужно принести жертву, чтобы вы стали сильнее.

На день ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия, Яд

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

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

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Харизмы. Если вы наносите союзнику урон частью этого таланта, то цель получает продолжительный урон ядом, равный вашему модификатору Харизмы (спасение оканчивает).

Темный Пакт: Продолжительный урон ядом равен вашему модификатору Интеллекта + модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона и нет продолжительного урона.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ

Походка Паука Прием Колдуна (темный) 2

Когда вы с легкостью залезли на стену, зрители мельком увидели сотни темных ножек и паучьих частей, которые никак не могли соответствовать вам.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

Эффект: До конца своего следующего хода вы получаете скорость лаза, равную вашей скорости, и вы можете двигаться со своей обычной скоростью, даже когда лежите ничком.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Осаждающая Атака Атака Колдуна (темный) 3

Ваше нападение заставляет вашего врага качаться из стороны в сторону, делая его неспособным вернуться в нормальное состояние без вреда для себя.

На сцену ♦ Инструмент, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Харизмы, и цель становится изумленной до конца своего следующего хода. Цель может свободным действием отказаться быть изумленной, но вместо этого получить еще 2к8 урона.

Темный Пакт: Вы можете нацелиться этим талантом на Стойкость вместо Воли.

Твоя Сладкая Слабость Атака Колдуна (темный) 3

Ледяные голоса шепчутся между звездами, между жизнями. Вы улыбаетесь, и заклинание, которым вы атакуете своих врагов, погружает свои ледяные клыки в их кипящую кровь.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы. Если цель обладает уязвимостью к какому-либо типу урона, то вместо психической энергии вы наносите урон этого типа. Если цель обладает больше чем одной уязвимостью, то вы выбираете, какой тип урона вы нанесете.

Темный Пакт: Если цель получает урон того типа, к которому она уязвима, то она получает дополнительный урон психической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Силовое Нападение Атака Колдуна (темный) 5

Вы причиняете боль неосторожному противнику чистой силой своей сущности, а оставшейся силой этой атаки вы выпускаете болт ослабляющей энергии

На день ♦ **Инструмент, Магический, Силовое поле**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Харизмы, и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и нет изумления.

Темный Пакт: Дальнобойность таланта равна 15 вместо 10.

Погибель Души Атака Колдуна (темный) 5

Серая аура иссушает вашего противника, подавляя не только свет, но и волю к жизни.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Надежный, Некротическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 2к6 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

Темный Пакт: Цель получает штраф -2 к спасброску от этого продолжительного урона некротической энергией.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

Скольжение Тени Прием Колдуна (темный) 6

Они хотят крови. Вы оставляете им лишь тень.

На сцену ♦ **Магический, Телепортация**

Немедленный ответ **Персональный**

Триггер: Враг промахивается по вам рукопашной или далекобойной атакой.

Эффект: Телепортируетесь на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Дар Смерти Атака Колдуна (темный) 7

После торга с вами покровитель Царства Теней оказывает вам помощь через нить жизни цели. Если нить рвется, то вы получаете часть силы. Остальное принадлежит покровителю.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Некротическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма + 2 против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. Если эта атака опускает хиты цели до 0 или ниже, то вы дополнительно наносите 1к8 урона следующей атакой, совершенной до конца вашего следующего хода.

Темный Пакт: Если эта атака сделает цель раненой, то вы дополнительно наносите 1к8 урона следующей атакой, совершенной до конца вашего следующего хода.

Приказы Смерти Атака Колдуна (темный) 7

Для живого врага ваша темная речь предвещает приближение его собственной смерти. Для нежити ваши слова звучат как приказ.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Некротическая энергия,**

Очарование

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 1к12 + модификатор Харизмы, и цель становится изумленной до конца своего следующего хода. Если целью является нежить, то она также не может передвигаться в вашу сторону в течение своего следующего хода.

Темный Пакт: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки этим талантом против нежити.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Нежные Ласки Смерти Атака Колдуна (темный) 9

Завиток этой трупно-желтой энергии кажется таким нежным, когда он касается ваших врагов, потому что в глубине души все люди стремятся к смерти.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Надежный, Некротическая энергия**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 3к10 + модификатор Харизмы.

Темный Пакт: Эта атака игнорирует сопротивление некротическому урону.

Кольцо Боли Атака Колдуна (темный) 9

Вы ударяете кулаком о кулак и резонирующий круг тьмы поглощает вашего противника, сокрушая его волю, пока тьма не перейдет к более сильной цели.

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

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Один враг

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: Цель получает продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает). Если цель проваливает первый сбросок против этого продолжительного урона, то выберите второе существо, находящееся в пределах 10 клеток от вас, и нанесите ему продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).

Темный Пакт: Добавьте к продолжительному урону свой модификатор Интеллекта.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ**Темнейшее Зеркало** Прием Колдуна (темный) 10

Пленка тьмы смыкается перед вашими глазами. Теперь она отражает другой мир, наполненный тенями и призрачными врагами.

На сцену ♦ **Магический**

Малое действие Персональный

Эффект: Вы можете видеть невидимых существ, как если бы они были видимыми, до конца сцены. Все остальные существа, включая ваших союзников, становятся невидимыми для вас. Вы можете окончить эффект малым действием.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ**Молот Проклятия** Атака Колдуна (темный) 13

Вы шепчете, и кости тех, кого вы прокляли, скручиваются с каждым произнесенным вами словом.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Некротическая энергия**

Стандартное действие Ближняя вспышка 20

Цель: Все существа во вспышке, находящиеся под вашим проклятием

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

Темный Пакт: Атака наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта.

Все Должны Платить Атака Колдуна (темный) 13

Заклинание разрезает врага кльком черного света, и, если ваши союзники принесли в жертву свою боль, он проникает глубже.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Некротическая энергия**

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + модификатор Харизмы. При желании вы можете нанести 1к8 урона каждому союзнику, находящемуся в пределах 3 клеток от вас, чтобы дополнительно нанести цели 1к8 урона этим талантом за каждого союзника, получившего урон.

Темный Пакт: Вместо 1к8 вы наносите 1к10 урона за каждого союзника, получившего урон.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ**Улыбка Киммеризль** Атака Колдуна (темный) 15

Жертвы этого великого убийцы помнят только сардоническую улыбку. Эту улыбку.

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

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Харизмы, и цель становится изумленной до тех пор, пока не попадет атакой.

Промаш: Половина урона, и цель не становится изумленной.

Темный Пакт: Дальность таланта равна 20 вместо 10.

Подарок Темной Леди Атака Колдуна (темный) 15

Вы проклоняете своего противника злым словом, даря ему поцелуй древней тени. Ваш противник в ужасе озирается, ведь его ближайшие союзники тоже стали жертвами.

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

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: Цель получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает). Всякий раз, когда цель проваливает сбросок от этого продолжительного урона, все враги, находящиеся в пределах 3 клеток от цели, получают 5 урона психической энергией.

Темный Пакт: Враги в пределах 5 клеток, вместо 3, получают урон психической энергией.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 16 УРОВНЯ**Губительное Соппротивление** Прием Колдуна (темный) 16

Вы защитили себя от получения возможных ран, но у вашего союзника возникает странное чувство незащищенности.

На день ♦ **Магический**

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы и один союзник во вспышке

Эффект: Выберите тип урона: звук, излучение, кислота, некротическая энергия, огонь, психическая энергия, холод или электричество. До конца сцены выбранный вами союзник получает уязвимость 5, а вы получаете сопротивление 15 к этому типу урона.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ**Злобное Ликование** Атака Колдуна (темный) 17

Ваш мистический жест подталкивает врага причинить себе убийственную боль.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Яд**

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Харизмы, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает). Цель может закончить этот продолжительный урон в свой ход свободным действием, но взамен получить 4к6 урона.

Темный Пакт: При желании вы можете нацелиться на Стойкость цели вместо Воли цели.

Твоя Сладкая Боль Атака Колдуна (темный) 17

Слабые места вашего противника очевидны, и вы слышите пение его души на языке, который понимаете только вы.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор

Харизмы. Если цель обладает уязвимостью к какому-либо типу урона, то вместо психической энергии вы наносите урон этого типа. Если цель обладает больше чем одной уязвимостью, то вы выбираете, какой тип урона вы нанесете.

Темный Пакт: Если цель получает урон того типа, к которому она уязвима, то она получает дополнительный урон психической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта.

**Заклинания на день 19 уровня****Взрывная Болезнь** Атака Колдуна (темный) 19

Черная с фиолетовым или зеленоватая энергия вырывается из всех отверстий вашего врага.

На день ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия, Яд

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор

Харизмы, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает). Если в цель проваливает свой первый спасбросок от этого продолжительного урона, то все враги, находящиеся в пределах 5 клеток от нее, получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Темный Пакт: Добавьте к продолжительному урону свой модификатор Интеллекта.

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

Страстное Предательство Атака Колдуна (темный) 19

Тьма сулит разрушение сознания вашего врага. Те, кто был ему друзьями, теперь стали врагами.

На день ♦ Инструмент, Магический, Очарование

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно раненое существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Цель получает штраф -2 к спасброскам за каждого нераненого врага (другими словами, ее союзников) в сцене, не считая миньонов. Если ее атакуете вы или ваши союзники, то цель немедленно совершает спасбросок против доминирования.

Темный Пакт: Пока цель является доминируемой, прибавьте ко всем ее стандартным атакам свой модификатор Интеллекта в качестве бонуса таланта к броскам атаки.

Промех: Цель становится изумленной (спасение оканчивает).

Заклинания-приемы 22 уровня**Выгодная Жертва** Прием Колдуна (темный) 22

Иссушение эссенции души вашего друга ускоряет вас, как ртуть во тьме.

На день ♦ Магический

Малое действие

Рукопашный 1

Цель: Один союзник

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

Заклинания на сцену 23 уровня**Ужасная Кража** Атака Колдуна (темный) 23

Пурпурный луч вырывается из вашей руки, отнимая жизненные силы ваших врагов.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно или два существа

Атака: Харизма + 2 против Воли, одна атака против одной цели

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

Темный Пакт: До конца своего следующего хода вы получаете один тип сопротивления, которым обладает цель.

Мечи Победенной Армии Атака Колдуна (темный) 23

Предательски ожившая тьма кружится вокруг вас, становясь телохранителем с теневыми клинками, владеющим древними стилями, которые уже давно исчезли.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Некротическая энергия**

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон некротической энергией 2к6, и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода. В дополнение, до конца вашего следующего хода, все существа, которые попадают по вам рукопашной атакой, получают урон некротической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта.

Темный Пакт: Если вы попадаете этим талантом, то до конца вашего следующего хода существа, по которым вы попали дальнобойной атакой, получают урон некротической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта.

Заклинания на день 25 уровня

Невидимая Смерть Атака Колдуна (темный) 25

Убийственная сила заклинания, направленная издали, приговаривает вашего неприятеля к смерти.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Силовое поле**

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 4к8, и если цель предоставляет вам боевое превосходство, то она также получает продолжительный урон силовым полем 10 (спасение оканчивает).

Темный Пакт: Добавьте к продолжительному урону свой модификатор Интеллекта.

Промех: Половина урона и нет продолжительного урона.

Кольцо Мучения Атака Колдуна (темный) 25

Вы сжимаете своей волей крошечный фрагмент ада в шар тьмы, безумия и мучения. Затем вы делите его.

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

Психическая Энергия

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

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

Постэффект: Вы выбираете второе существо, находящееся в пределах 20 клеток от вас, и наносите ему 5 урона психической энергией (спасение оканчивает). Если существо проваливает первый спасбросок от этого продолжительного урона, то вы выбираете третье существо, находящееся в пределах 20 клеток от вас и наносите ему продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и продолжительный урон психической энергией 10 (спасение оканчивает). Этот продолжительный урон не распространяется.

Темный Пакт: Добавьте к продолжительному урону свой модификатор Интеллекта.

Заклинания на сцену 27 уровня

Неизбежный Удар Атака Колдуна (темный) 27

Вся сила обречена на уничтожение. Атака вашего визжащего заклинание показывает это наглядно.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Психическая энергия**

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости. Если у цели больше хитов, чем у вас на момент атаки, то вы получаете бонус таланта +2 к броскам атаки

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор Харизмы.

Темный Пакт: Бонус таланта к броскам атаки против цели, у которой хитов больше, чем у вас, становится +4.

Заклинания на день 29 уровня

Одна Последняя Жертва Атака Колдуна (темный) 29

Вы выкачиваете жизненную энергию из своих союзников, чтобы причинить вашему общему врагу больше боли и страданий атакой.

На день ♦ **Инструмент, Магический**

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 4к8 + модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона.

Эффект: Все союзники, находящиеся в пределах 5 клеток от вас, получают 10 урона. Вы наносите цели 1к8 урона за каждого союзника, получившего урон.

Темный Пакт: Вместо 1к8 вы наносите цели 1к12 урона за каждого союзника, получившего урон.

Одна Последняя Жертва Атака Колдуна (темный) 29

Вы носите по полю боя, оставляя после себя обжигающие муки.

На день ♦ **Инструмент, Кислота, Магический**

Стандартное действие Рукопашный 1

Эффект: Перед атакой вы можете совершить шаг на 5 клеток.

Цель: Одно, два или три существа, с которыми вы были смежны во время совершения шага.

Атака: Харизма против Реакции, одна атака против одной цели

Попадание: Урон кислотой 4к12 + модификатор Харизмы.

Темный Пакт: Вы можете использовать этот талант, чтобы атаковать существ в количестве трех или в количестве, равном вашему модификатору Интеллекта.

ОБОЖЖЕННЫЙ МАГИЕЙ

Если изменения в существе, вызванные Магической Чумой, скрыты от глаз под нормальным внешним видом, то его называют обожженным магией. Хотя многие народы и воспринимают ожоги магии как отвратительные отметины, обрекая их носителей на изгнание, некоторые научились управлять способностями, которые им предоставили ожоги.

Получение Ожогов Магии

Обожженным магией может стать любое существо. Воздействие Магической Чумы может оставить последствия и выразиться в любой форме, а некоторые люди становятся обожженными магией даже если никогда не проходили возле опасных земель или существ. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж был обожженным магией, то можете добавить эту опцию при создании персонажа, либо на более позднем уровне, договорившись с Мастером.

Чувствительность обожженного магией: Существо, обожженное магией, получает штраф -2 ко всем защита и спасброскам против Магической Чумы, а также против измененных чумой или обожженных магией существ.

Ощущение Магической Чумы: Существо, обожженное магией, знает, когда зона Магической Чумы, измененное чумой или обожженное магией существо, находится в пределах 5 клеток от него.

Создание Обожженного Магией

У многих существ есть магические ожоги, которые не дают им никаких особых способностей – они просто изуродованы Магической Чумой или ее последствиями. В противоположность этому, обожженный магией персонаж, это тот, кто научился использовать энергию, содержащуюся в его магическом ожоге.

Для управления магическим ожогом необходимы строгие ментальные тренировки и мужество, чтобы экспериментировать с энергией Магической Чумы и использовать ее в качестве инструмента. Для начала следует взять мультиклассовую черту Ученик Чумы. Эта черта наделяет вас определенными способностями ваш магический ожог (см. ниже черту Ученик Чумы). Выбирая черты замены талантов – Талант Новичка, Талант Помощника и Талант Эксперта (см. на стр. 209 *Книги Игрока*) – вы можете обменять таланты своего класса на один или несколько талантов из этого раздела.

Несмотря на то, что магические ожоги лишь иногда являются физической аномалией, чаще всего они проявляются в качестве нематериальных знаков, которые появляются только в момент использования талантов обожженного магией. Активный магический ожог может предстать в виде зазубренных трещин синего цвета, бегущих через предплечья и руки, в виде короны лазурного пламени, пылающим синим символом на лбу, или даже в виде крыльев синего пламени. Во всех случаях показателем наличия магического ожога будет являться синее пламя.

Мультиклассовый путь совершенства обожженного магией: Для мультиклассового обожженного магией есть путь совершенства – обожженный магией ученый (см. страницу 64). Вы не используете обычные правила мультиклассовых путей совершенства из *Книги Игрока* для персонажа, обожженного магией.

УЧЕНИК ЧУМЫ

[МУЛЬТИКЛАСС ОБОЖЖЕННОГО МАГИЕЙ]

Условие: У вас должен быть магический ожог.

Выгода: Вы получаете возможность использовать свой магический ожог в полезных целях. Вы обучаетесь Таланту Новичка, Таланту Помощника и Таланту Эксперта (КИ 209), считая обожженного магией классом, в который вы мультиклассировались. Также, вы можете выбрать одну черту из списка ниже. Ваш ДМ может создать другие черты и добавить их к этому списку или позволить вам придумать собственную черту.

- ◆ **Видение Невидимого:** Вы обладаете темным зрением, распространяющимся на 1 клетку во все стороны, которое вы можете активировать по своему желанию. Когда ваше темное зрение активно, ваши глаза светятся мерцающим синим пламенем.
- ◆ **Быстрота Огня:** Один раз за сцену, малым действием, вы получаете бонус +1 к скорости или бонус +2 к скорости, если вы атакуете в броске или бежите. Бонус длится до конца вашего следующего хода. Синее пламя на мгновение вспыхивает в том месте, где ступили ваши ноги.
- ◆ **Больше чем Жизнь:** Один раз в день, свободным действием, ваши руки вспыхивают синим светом и вы добавляете 1 к досягаемости атаки, которую совершаете.

Таланты Обожженного Магией

Обожженные магией опираются на раны, полученные от контакта с Магической Чумой, из которых они черпают свои силы. Существа, обуздывающие Магическую Чуму, используют различные навыки, заставляя течь эссенцию чумы по их желанию. Некоторые таланты обожженных магией не связаны с определенной характеристикой (см. Таланты с Выбором Модификатора Характеристики на странице 22).

Обожженный магией умеет фокусировать энергию Магической Чумы через привычные ему инструменты. Он может использовать инструменты своего класса, как если бы он владел инструментами благодаря черте, когда использует таланты обожженного магией с ключевым словом "инструмент".

ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Ужасающий Укус Пасти Атака Обожженного Магией 1

Ваша челюсть растягивается, а ваши зубы полыхают синем пламенем.

На сцену **♦ Магический**

Стандартное действие **Рукопашный 1**

Цель: Одно существо

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

На 11-м уровне бонус броска атаки увеличивается до +4, а на 21-м до +6.

Попадание: Урон 1к12 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Плеть Чумы Атака Обожженного Магией 1

Кнут мерцающего синего света проходит сквозь грудь вашего врага, отнимая у него частичку жизни.

На сцену **♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия,**

Психическая энергия

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы. Всякий раз, когда цель совершает атаку в течение своего следующего хода, она откашливает тошнотворную иссиня-черную кровь, получая 5 урона некротической энергией.

ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Пылающее Сосредоточие Атака Обожженного Магией 1

Синее пламя омывает все вокруг вас, прежде чем сосредоточится на кончике вашего меча.

На день **♦ Магический, Огонь, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон огнем 2 [Ор.] + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Промех: Половина урона.

Эффект: Все существа, смежные с вами, получают урон огнем 1к6 + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости.

Магическое Зеркало Атака Обожженного Магией 1

Пространство вокруг вас отражает атаку врага.

На день **♦ Инструмент, Магический**

Немедленный ответ **Ближняя вспышка 20**

Триггер: Существо промахивается по вам атакой

Цель: Существо во вспышке, вызвавшее триггер

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

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы; этот урон имеет тот же тип урона (типы урона), что и атака, промахнувшаяся по вам. Также, цель получает все эффекты (и ту же длительность), которые могли бы получить вы, если бы атака попала.

Промех: Половина урона, и атака не накладывает эффектов.

ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ

Пространственное Искривление Прием Обожженного Магией 2

Магия сводит на нет урон, который вы могли бы получить.

На сцену **♦ Магический**

Немедленное прерывание **Персональный**

Триггер: Атака нацеливается на вас

Эффект: Добавьте 4 к своей Стойкости, Реакции и Воле против этой атаки. Если атака промахивается, то вы восстанавливаете хиты, равные половине уровня атакующего или эффекта.

Чума Укоренившегося Величия Прием Обожженного Магией 2

Ваши ноги прикрепляются к земле толстыми корнями.

На сцену **♦ Магический**

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены вы снижаете эффекты сдвигания, притягивания и отталкивания на 1 клетку и не можете быть сбиты с ног. Ваша скорость уменьшается на 2, и вы получаете скорость лазая, равную вашей новой скорости.

ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Оставляющее Шрамы Лезвие Атака Обожженного Магией 3

На вашей кисти руки вырастают пузыри, которые взрываются красно-голубой кровью, которая поднимается по вашему мечу, когда вы совершаете удар.

На сцену **♦ Магический, Некротическая энергия, Огонь, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы, Телосложения или Ловкости, и цель становится запятанной вашей пылающей синим пламенем кровью. Ваша следующая успешная атака, совершенная против цели до конца вашего следующего хода, наносит дополнительно 5 урона огнем и некротической энергией.

Зов Чумы Атака Обожженного Магией 3

Неосязаемая сила притягивает врагов ближе перед тем, как на них накроет волна пламени.

На сцену **♦ Инструмент, Магический, Огонь**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 5**

Первичная цель: Все существа во вспышке

Первичная атака: Интеллект против Стойкости, Мудрость против Стойкости или Харизма против Стойкости

Попадание: Вы притягиваете все цели на 1к6 клеток.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все существа в пределах 2 клеток от вас.

Вторичная атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнем 1к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы + 1к10 урона, и вы отталкиваете цель на 1к6 клеток.

ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Пылающее Сосредоточие Атака Обожженного Магией 5

Кажется, будто ваш клинок сливается во едино с вашим телом, так как вы движете им вокруг себя с невероятной скоростью.

На день **♦ Магический, Некротическая энергия, Огонь, Стойка**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Все враги, начинающие свой ход в смежной с вами клетке, получают продолжительный урон 5 огнем и некротической энергией (спасение оканчивает).

Грозное Вхождение Атака Обожженного Магией 5

Вы входите в тело врага и излучаете огонь изнутри.

На день ♦ Магический, Огонь, Телепортация

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо вашего или большего размера

Атака: Интеллект +2 против Стойкости, Мудрость +2 против

Стойкости или Харизма +2 против Стойкости

На 11-м уровне бонус броска атаки увеличивается до +4, а на 21-м до +6.

Попадание: Вы исчезаете в искажении пространства, создаваемого внутри цели. У вас есть линия обзора и эффектов только по отношению к цели, другие существа не имеют линии обзора и эффектов по отношению к вам. Цель становится замедленной и получает 10 урона в начале своего хода. В свой следующий ход вы можете нанести цели 5 урона огнем малым действием, а также вы можете атаковать цель, как если бы вы были рядом с ней (однако, цель не может совершить по вам спровоцированную атаку). В конце этого хода вы появляетесь в смежном с целью пространстве на ваш выбор.

Промак: 5 урона, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

Становление Призраком Прием Обожженного Магией 6

Кажется, будто удар полностью разрывает ваше тело, а остатки сгорают в синем пламени. В этот момент вы бьете врага сзади.

На день ♦ Магический, Телепортация

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Вы получаете урон от атаки

Эффект: Вы исчезаете. В начале своего хода вы появляетесь в любой незанятой клетке в пределах 5 клеток от существа, атаковавшего вас, и это существо предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Огнечумное Тело Прием Обожженного Магией 6

Вы чувствуете, что ваши кости пылают огнем внутри вас, и все вокруг вас могут увидеть слабые контуры вашего горящего огнем скелета.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

Эффект: Окончите одну болезнь, эффект очарования, страха или яда, который воздействует на вас в данный момент.

ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Влияние Обреченного Атака Обожженного Магией 7

Ваши руки увеличиваются, чтобы вы могли достать врага, а затем ваша высохшая кожа трескается и падает на землю, где сгорает голубым пламенем.

На сцену ♦ Магический, Оружие, Яд

Стандартное действие Рукопашное оружие (достижимость 3)

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД, Ловкость против КД или

Телосложение против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения. Вы можете потратить исцеление, чтобы совершить вторичную атаку против цели.

Вторичная атака: Сила против Стойкости, Ловкость против Стойкости или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон ядом 2к10, и цель становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Ветер Хваткого Проклятия Атака Обожженного Магией 7

Лента изгибающейся силы хватает ваших врагов и притягивает друг к другу.

На сцену ♦ Инструмент, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 15

Цель: Два существа

Атака: Интеллект против Реакции, Мудрость против Реакции или Харизма против Реакции, одна атака против одной цели

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

Ядовитый Кровавый Клык Атака Обожженного Магией 7

Ваша кровь бежит по клинку к вашему противнику, становясь нездорового зеленого цвета, когда она приближается к ране врага.

На сцену ♦ Магический, Некротическая энергия, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения + 2к6 урона некротической энергией. Вы восстанавливаете хиты, равные удвоенному количеству урону некротической энергией, который вы нанесли.

ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Пылающие Мехи Чумы Атака Обожженного Магией 9

Ваше голубое огненное дыхание вливает в ваши цели эссенцию Магической Чумы.

На день ♦ Инструмент, Магический, Огонь

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

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

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

Промак: Половина урона.

Поддержание малым: Все цели, по которым вы попали, горят магическим огнем (спасение оканчивает). До тех пор, пока цель не спасется, вы можете повторять атаку против нее, когда поддерживаете талант. При попадании атака наносит 1к8 урона огнем цели и всем существам, смежным с ней.

Подчинение Земли Атака Обожженного Магией 9

Вы отбрасываете врага в пылающую пасть, которая раскрывается в земле по вашей команде.

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

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

Промак: Половина урона, нет продолжительного урона огнем и цель не становится обездвиженной.

ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ

Ожог Голубых Крыльев Прием Обожженного Магией 10

Из ваших лопаток появляются крылья голубого пламени, которые разворачиваются, подобно парусам.

На сцену ♦ Магический

Действие движения Персональный

Эффект: Вы получаете скорость летая, равную вашей удвоенной скорости для этого действия движения.

Слезы Огня и Крови Прием Обожженного Магией 10

Капли крови и голубого огня катятся по вашим щекам, и запах вашей горелой кожи распространяется по всюду.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы промахиваетесь атакой.

Эффект: Вы получаете урон огнем, равный вашему уровню. Вы можете перебросить кубик атаки с бонусом таланта +4.

ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ

Линии на Раскаленном Песке Атака Обожженного Магией 13

Клетка голубого огня поднимается из земли, окружая ваших врагов.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Огонь

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 20

Цель: Все существа во вспышке

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

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

Эффект: Вспышка создает область огня до конца вашего следующего хода. Существо должно дополнительно потратить 3 клетки передвижения, чтобы перейти из одной клетки внутри области в другую, а также, чтобы выйти за пределы области. Когда существо покидает зону, оно получает 1к10 урона огнем.

Объятия Матери-Магии Атака Обожженного Магией 13

Ваши объятия становятся желеобразными и тянутся, чтобы поглотить ближайшего врага.

На сцену ♦ Кислота, Магический, Превращение

Стандартное действие Рукопашный 1

Требование: У вас должны быть свободна рука.

Цель: Одно существо

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

На 11-м уровне бонус броска атаки увеличивается до +4, а на 21-м до +6.

Попадание: Вы берете цель в захват. Она получает 5 урона кислотой в конце каждого своего хода, пока не высвободится из захвата

ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ

Наказание Атака Обожженного Магией 15

Пылающего Тумана

Там, где хлыщит магия, ваши враги растворяются в пылающем тумане.

На день ♦ Инструмент, Магический, Огонь, Превращение

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

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

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

Промех: Половина урона, цель не становится неосязаемой, не наносит половину урона, не получает уязвимость к огню и продолжительный урон огнем.

Бешенная Цепь из Стали Атака Обожженного Магией 15

Ваш пыл обожженного магией заражает ваших врагов.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 3 [Ор.] + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения. Цель совершает стандартную рукопашную атаку против смежного существа на ваш выбор, которое еще не было атаковано в этом ходу. Существо, атакованное стандартной рукопашной атакой продолжает этот эффект и передает его по цепочке, пока атака не промахнется.

Промех: Половина урона, и нет дополнительной атаки.

ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 16 УРОВНЯ

Тело, Нет Тела Прием Обожженного Магией 16

На мгновение вы перестаете существовать.

На сцену ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете неосязаемость и фазирование до конца своего хода.

Исцеляющая Прием Обожженного Магией 16

Плоть Зараженного

Ломоть плоти, вырванный из вашего тела, вливает в союзника жизнь.

На сцену ♦ Исцеление, Магический

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Эффект: Вы используете исцеление, но не восстанавливаете хитов. В место этого хиты может восстановить цель, как если бы она использовала исцеление, и получает такое же количество временных хитов.

ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ

Железный зуб Жажды Крови Атака Обожженного Магией 17

Ваш клинок окрашивается красным, когда он вытягивает кровь из ваших врагов, чтобы укрепить вас.

На сцену ♦ Исцеление, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения + 2к6 урона некротической энергией. Вы восстанавливаете хиты, равные удвоенному количеству урону некротической энергией, который вы нанесли.

Маска Полуночи Атака Обожженного Магией 17

Ваше лицо искажается гримасой истинного страдания.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Психическая энергия

Стандартное действие Ближняя волна 4

Цель: Все существа в волне

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

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

ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

Проклятие Магии Атака Обожженного Магией 19

Ваша атака несет в себе больше, чем просто сталь.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения, и цель становится обездвиженной и изумленной (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и цель не становится обездвиженной или изумленной.

Тяжесть Момента Атака Обожженного Магией 19

Вы сгибаете законы вселенной, прежде чем позволяете им принять форму.

На день ♦ Инструмент, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

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

Попадание: Сдвиньте цель на 15 клеток.

Промех: Сдвиньте цель на 10 клеток.

Поддержание малым: Если цель в пределах дальности, сдвиньте ее на 10 клеток.

ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 22 УРОВНЯ

Одеяние Грязной Плоти Прием Обожженного Магией 22

Ваше тело становится похожим на воду, по которой бежит рыба, позволяя оружию пройти прямо сквозь вас, причиняя меньше вреда.

На день ♦ Магический, Превращение, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Вы становитесь неосязаемым. Стойка оканчивается, если вы становитесь раненым.

Защитники Магической Чумы Прием Обожженного Магией 22

Вы создаете объекты масла и пламени, которые изменяют поле боя по вашему желанию.

На день ♦ Магический, Созидание

Стандартное действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы создаете пять человекоподобных существ. Каждое из них занимает 1 клетку. Когда вы используете действие движения, вы можете передвинуть каждое существо на 3 клетки. Враги не могут войти в пространство, занятое созданными защитниками, но союзники могут проходить через пространство защитников, как если бы защитники были союзниками. Созданные защитники предоставляют союзникам покров, но не врагам.

ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

Отвратительная Привязь Атака Обожженного Магией 23

Черная, мясистая жижга держит вашего врага, не давая ему сбежать от вас.

На сцену ♦ Кислота, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

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

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

Языки Земли Атака Обожженного Магией 23

С земляных канатов начинает капать гиль, когда они удерживают противника.

На сцену ♦ Инструмент, Кислота, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

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

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

ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Зловредное Развитие Атака Обожженного Магией 25

Болезненный свет, исходящий от вашей волшебной палочки, льется на противника, и из-за этого на его теле вырастают скрежещущие, голодные пасти.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Превращение**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и на теле цели вырастают две голодные пасти. В начале хода цели пасти атакуют двух существ, смежных с целью, по вашему выбору. Атака использует бонус стандартной рукопашной атаки цели и наносит 1к10 урона. Одно спасение уменьшает число пастей на одну (и атаки тоже), а второе спасение оканчивает эффект.

Промех: Половина урона, и одна пасть атакует в начале хода цели одно существо, смежное с целью, по вашему выбору.

Заразительное Пламя Атака Обожженного Магией 25

Ваш враг начинает гореть. Пламя не собирается гаснуть, и оно стремится наружу, к союзникам вашего врага.

На день ♦ **Магический, Некротическая энергия, Огонь, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения, и продолжительный урон огнем и некротической энергией 10 (спасение оканчивает). В начале хода цели все существа, смежные с ней, получают продолжительный урон огнем и некротической энергией 10 (спасение оканчивает). Существа, получившие продолжительный урон от этого таланта, передают его другим существам таким же образом.

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

ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Перемещающие Волны Атака Обожженного Магией 27

Волна боли льется из вас на противников. Она телепортирует ваших врагов и друзей.

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

Стандартное действие **Ближняя вспышка 3**

Цель: Все враги во вспышке

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

Попадание: Урон огнем и психической энергией 3к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и вы телепортируете цель на 4 клетки. Вы можете телепортировать каждого из своих союзников, находящихся во вспышке, на 4 клетки.

Невозможное Волнение Атака Обожженного Магией 27

Вы движетесь и ударяете так быстро, что никто не может вас увидеть или остановить.

На сцену ♦ **Магический, Оружие**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 3**

Цель: Все враги во вспышке

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

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

Эффект: Совершите шаг в любую клетку в пределах вспышки.

ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ

Отголоски Доблести Атака Обожженного Магией 29

Эта атака будет напоминать о себе, потому что она повторяется.

На день ♦ **Магический, Надежный, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

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

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

Поддержание малым: Повторите эту атаку против цели. Вам не обязательно быть в пределах рукопашной досягаемости с целью. Вы можете продолжать поддержание этой атаки до тех пор, пока не промахнетесь.

Перерождение Атака Обожженного Магией 29 **Магического Огня**

Только слова обожженного магией могут превратить вашего врага в столб жаркого голубого пламени.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Психическая энергия, Огонь**

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

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

Особенность: Нацелиться можно на Стойкость или Волю по желанию.

Попадание: Урон огнем и психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и продолжительный урон огнем и психической энергией 10 (спасение оканчивает). Всякий раз, когда цель проваливает спасбросок против этого таланта, продолжительный урон увеличивается на 10. Если продолжительный урон убивает цель, то она распадается на массу, горящую голубым пламенем.

Искателей приключений, которые выживают и совершенствуются в своей деятельности, ждут древние сокровища и великая слава. Персонаж, переходящий границу 10-го уровня, получает доступ к путям совершенства, которые даруют ему новые силы и способности.

АНАРХ ШАЙРА

“Этот меч древнее, чем вся ваша цивилизация, а также это сила, которой я обладаю”.

Условие: Мечник-маг, эгида атаки

Вы изучали пути анархов Шайра – ордена мечников-магов дженази, которые тысячи лет назад развивали своё искусство в Абеире. Ученики этой школы использовали силу Стихийного Хаоса, выпуская на своих врагов дух опустошения.

В течение многих столетий анархи защищали царство Дженази от драконьих империй. Также, они испытывали силы повелителей Шайрана в те времена, когда правители этих земель обратились в тиранию. Орден распался на части, когда анархи потеряли свой путь, вмешавшись в политику и занявшись деланием королей. Горстка мастеров, которые были верны древней цели ордена, сохранили учения анархов. Их ученики принесли с собой эти древние традиции в Фаэрун, когда Абеир и Торил были слиты воедино из-за Магической Чумы.



За прошедшие десятилетия анархи Шайра медленно распространились по Фаэруну. Школы, посвященные этому пути, можно найти в Акануле, Агларонде, Калимнаше и на Побережье Дракона. Анархи Шайра больше не являются единым обществом и не служат Шайру, но некоторые из них до сих пор чтят древние традиции.

УМЕНИЯ АНАРХА ШАЙРА

Действие беспокойного клинка (11-й уровень): Если вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, то вы также можете совершить стандартную рукопашную атаку после совершения этого действия.

Усиленная эгида атаки (11-й уровень): Когда вы используете *эгиду атаки* немедленным ответом, вы получаете бонус +2 к броскам стандартной рукопашной атаки.

Расширенная эгида (16-й уровень): Дальность, в пределах которой должен находиться атакующий, когда вы используете *эгиду атаки* немедленным ответом, увеличивается до 20 клеток (вместо обычных 10).

ЗАКЛИНАНИЯ АНАРХА ШАЙРА

Тиски Молнии

Атака Анарха Шайра 11

Струйки молнии переходят с вашей руки на меч, связывая вас и вашего врага. Теперь враг должен остерегаться вашей эгиды до конца боя.

На сцену ♦ Магический, Оружие, Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон электричеством 2 [Ор.] + модификатор

Интеллекта, и вы можете использовать свой талант *эгиды атаки* против цели этой атаки свободным действием. Цель остается помеченной вашей *эгидой атаки* до конца сцены, даже если вы используете этот талант против новой цели. Эта метка все так же может быть заменена эффектами других меток.

Стойка Хаоса

Прием Анарха Шайра 12

Вы взываете к гневу стихии, яростно атакуя. Мороз, огонь и молнии начинают танцевать вокруг вашего меча, когда вы стремительно бросаетесь к врагам.

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

Электричество

Малое действие

Персональный

Эффект: Вы получаете до конца стойки штраф -2 к броскам атаки, но атаки вашим оружием дополнительно наносят 1к12 урона огнем, холодом или электричеством (на ваш выбор). Вы можете окончить стойку малым действием.

Катаклизм Шайрана

Атака Анарха Шайра 20

Вы разрываете пространство между мирами. Из него вырывается стихийный вихрь, сметающий все на своем пути.

На день ♦ Звук, Инструмент, Кислота, Магический, Огонь, Холод,

Электричество

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон звуком, кислотой, огнем холодом и электричеством 5к8 + модификатор Интеллекта.

Промех: Половина урона. Выберите один тип урона, наносимый при промехе: звук, кислота, огонь холод или электричество.

СТРАЖ КОРОНЫ

“Непорочная честь, идеальный контроль – вот ключи к истинной силе. Познай себя, и ты выиграешь битву”.

Условие: Мечник-маг

Эладрины изучали искусство мечников-магов со времён Войн Короны, стремясь слить магические и боевые навыки в единый монолитный стиль. Вы – ученик этих особых традиций. Вы освоили изящное и сдержанное боевое искусство эльфов в тех землях, где учения дженази Абеира известны своим захватывающим, неистовым и ярким стилем. Вы покрываете тайной магией свою броню и строите с ее помощью защиту, используя её в тот момент, когда враг ожидает от вас удар меньше всего.

Несколько учений магического меча эладринов существуют и в Фаэруне. Стиль Стража Короны совершенствовался в королевстве Кормантир более двух тысяч лет назад. В те дни арматоры были элитными стражами короны Миф Драннора. Не смотря на их отвагу и мастерство, Миф Драннор пал во время Скорбной Войны более семи сотен лет назад, а большинство арматоров было убито. Тем не менее, некоторые из них выжили, чтобы передать свои знания. С возрождением Миф Драннора арматоры вновь служат Стражами Короны в Городе Песен.

Эладрины Миф Драннора не учат искусству арматора первого встречного. Однако, это учение известно и в других местах, например, в Эвереске, Эвермите и в Серебристой Луне. Как известно, искусные мечники-маги других рас подражают стилю арматоров даже при отсутствии формального обучения.

УМЕНИЯ СТРАЖА КОРОНЫ

Действие клинка защиты (11-й уровень): Если вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, то вы также получаете бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Улучшенный серебряный щит (11-й уровень): Если вы используете *згиду защиты* немедленным прерыванием, то вы также получаете временные хиты, равные 10 + ваш модификатор Телосложения. На 21-м уровне это количество увеличивается до 15 + ваш модификатор Телосложения.

Расширенная защита мечника-мага (16-й уровень): Бонус вашей Защиты Мечника-мага увеличивается на 1. Бонус становится +2 к КД или +4 к КД, если у вас одна рука свободна.

ЗАКЛИНАНИЯ СТРАЖА КОРОНЫ

Противостоящий Раскат Грома Атака Стража Короны 11

Вы прерываете вражескую атаку раскатом грома, отбрасывая врага назад прежде, чем он сможет нанести удар по вашему союзнику.

На сцену ♦ Звук, Инструмент, Магический

Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 5

Триггер: Существо бьет по вашему союзнику рукопашной атакой

Цель: Атакующий, вызвавший триггер

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к6 + модификатор Интеллекта, и вы толкаете цель на 1 клетку. Если ваш союзник больше не находится в пределах досягаемости цели, то ее атака промахивается.

Чешуйки Дракона Прием Стража Короны 12

Вы защищаете себя аурой светящихся осколков энергии, ниспадающих каскадом. Ромбовидные кусочки покрываются рябью и изгибаются подобно чешуе дракона.

На день ♦ Магический, Силовое поле

Малое действие **Персональный**

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

Изгнание Врага Атака Стража Короны 20

Вы отбрасываете противника своей атакой сквозь пространство.

На день ♦ Магический, Оружие, Телепортация

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 5 [Ор.] + модификатор Интеллекта, и вы телепортируете цель на 5 клеток. Цель должна закончить это передвижение на поверхности, которое способно выдержать ее вес.

Промех: Половина урона, и вы телепортируете цель на 2 клетки. Цель должна закончить это передвижение на поверхности, которое способно выдержать ее вес.



ИДУЩИЙ ВО ТЬМЕ

“Не вставай на моём пути в своей следующей жизни”.

Условие: Колдун, тёмный пакт

Все колдуны заключают сделки с силами, находящимися далеко за пределами разума смертных. Большинство из них договаривается осторожно, закрывая часть своей души от той темной сущности, с которой они собираются заключить пакт. Они боятся того, кем могут стать, если перейдут черту. Они боятся, что будут похожи на вас.

Мало кто готов бороться с темными силами вплотную, взглянуть прямо в глаза безумному лицу нечестивой сущности, как это сделали вы. У вас достаточно сил, чтобы контролировать свою внутреннюю тьму. Каждый день вы делаете ставку на свою душу, рискуя быть проклятым в обмен на темное вознаграждение. Теперь ваше тело лишь оковы, держащие вас в мире, которое, кажется, больше вам не принадлежит. Сейчас вы идете во тьму, совершая каждый день по несколько шагов и оставляя свет позади.

Вы стоите между мирами призракоподобной тенью, сражаясь с величайшим злом, которое мало кто может себе представить. Силы тьмы внутри вас зовут вашу душу, и до этого момента вы сопротивлялись им, подчиняя эту таинственную силу и используя ее в своих собственных целях, но с каждым днем вам становится все труднее вернуться к свету.

УМЕНИЯ ПУТИ ИДУЩЕГО ВО ТЬМЕ

Убийственное отрицание (11-й уровень): Пока вы неосязаемы, вы получаете бонус к броскам атаки талантами колдуна, равный вашему модификатору Интеллекта.

Действие идущего во тьме (11-й уровень): Если вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, то вы можете ее использовать, чтобы стать неосязаемым до начала своего следующего хода.

Знание о призраках (16-й уровень): Ваши атаки наносят неосязаемым существам обычный (не половину) урон.

ЗАКЛИНАНИЯ ИДУЩЕГО ВО ТЬМЕ

Призрачное Проклятие Атака Идущего во Тьме 11

Вы частично исчезаете из этого мира, и тянете за собой нить души вашего врага.

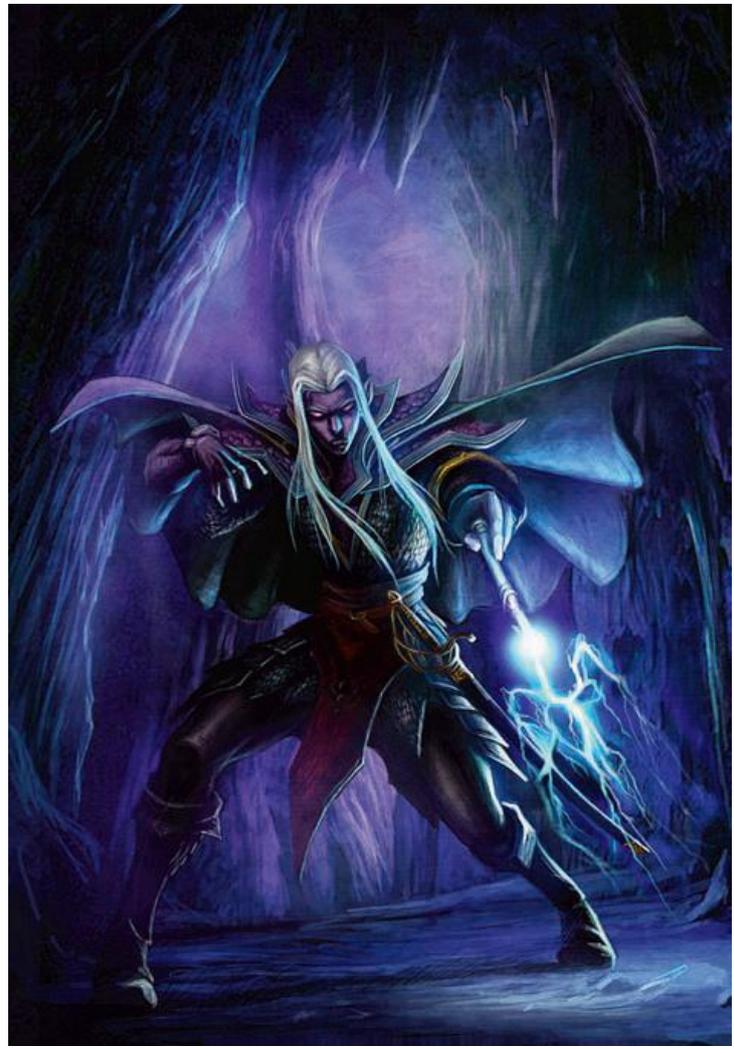
На сцену ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

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



Призрачное Проклятие Прием Идущего во Тьме 12

Вы выходите за пределы реальности, когда спираль темной энергии врезается в нападающее существо.

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

Попадание: Используйте этот талант во время использования Темноспиральной Ауры. Вы становитесь неосязаемым до конца своего следующего хода.

Призрачная Волна Атака Идущего во Тьме 20

Вы позволяете себе войти глубоко во тьму, вызывая сокрушающую души волну, которая грозит вашему врагу.

На день ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия,

Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

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

Эффект: Вы становитесь неосязаемым и получаете фазирование. Эти выгоды длятся до конца сцены или до тех пор, пока вы не станете раненым.

Несущий Судьбу

“Ты отложил час своего конца, нечистый дух, но суд Келемвора ждет”.

Условие: Любой духовный класс, должен поклоняться Келемвору

Нежить – самые богохульные создания из всех чудовищ. Демоны рождаются такими, какие они есть, но нет большего зла, чем приковать дух умершего к разлагающейся оболочке или привязать его к этому миру с помощью ненависти и страданий. От вас зависит освобождение душ несчастной нежити и отправление их на отсроченный суд Келемвора. Вы посылаете эти сбившиеся с пути души к заключительному воздаянию, чтобы, как пророчит Келемвор, они могли войти в вечность.

Ваш божественный покровитель помогает вам в поисках. Вы неутомимо трудитесь, купаясь в его благодати. Сила самого Келемвора течет по вашему мечу и бьет нежить. Его власть над смертью дает вам невероятную живучесть и способность отбрасывать безжалостные ледяные когти смерти. Нежить боится вашего меча и стальной целеустремленности.

Некоторые люди ошибочно считают Келемвора помешанным на одном лишь уничтожении нежити. Будучи несущим судьбу, вы можете при желании показать, что так же фанатичны. Но где же здесь судьба? Судьба ждет нежить и тех, кто мешает душам умерших достигнуть конца своего пути. Если кто и заслуживает вашего гнева больше, чем нежить, то это тот, кто стремится извратить чужие души этим проклятием бессмертия. Те, кто погружается в



некромантские искусства, делают это на свой страх и риск, ведь ваш меч никогда не дремлет.

УМЕНИЯ НЕСУЩЕГО СУДЬБУ

Благословение Келемвора (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы получаете бонус +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Магия несущего судьбу (11-й уровень): Если вы используете талант, в котором есть ключевое слово "исцеление", то вы восстанавливаете 2 хита дополнительно. Если в пределах 10 клеток от вас есть вражеская нежить, то эта выгода возрастает до 5 хитов.

Решимость несущего судьбу (16-й уровень): Когда вы опускаете хиты врага до 0 или ниже, вы можете немедленно совершить спасбросок против одного эффекта, который оканчивается спасением. Если вы опускаете до 0 хиты враждебной нежити, то вместо этого вы можете немедленно совершить спасбросок против всех эффектов, которые заканчиваются спасением.

МОЛИТВЫ НЕСУЩЕГО СУДЬБУ

Круг Келемвора

Атака Несущего Судьбу 11

Вы широко раскидываете свои руки, очерчивая круг божественного света. Ближайшие враги вспыхивают, а нежить рассыпается белой пылью, но ваши союзники успокаиваются от этого священного тепла.

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление

Стандартное действие

Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон излучением 2к6 + модификатор Харизмы.

Эффект: Ваши союзники, находящиеся во вспышке, восстанавливают 5 хитов или 10 хитов, если ваша атака попадает хотя бы по одному существу-нежити.

Чистое Сердце

Прием Несущего Судьбу 12

Келемвор защищает тех, кого вы называете друзьями. Вы отчищаете союзника от зловредного эффекта, прежде чем он станет сильнее.

На день ♦ Духовный

Немедленное прерывание

Дальнобойный 10

Триггер: Вы или ваш союзник атакованы талантом, нацеленным на Стойкость или Волю

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

Меч Келемвора

Атака Несущего Судьбу 20

Вы высоко держите меч, а священный огонь обволакивает его лезвие. Ваш удар наполнен ослепляющей силой света, а вы и ваги союзники исцеляетесь в благодати Келемвора.

На день ♦ Духовный, Излучение, Исцеление, Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон излучением 4 [Ор.] + модификатор Силы, и цель становится изумленной (спасение оканчивается).

Существо-нежить, по которому попадает эта атака, становится ошеломленным (спасение оканчивает), а не изумленным.

Эффект: Вы и все ваши союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас, восстанавливаете 15 хитов.

Дроу Скиталец

“Эта тьма – мой дом, и тебе не стоило сюда приходить”.

Условие: Дроу, тренированный в Подземельях

Подземье ужасает большинство жителей поверхности. Стены покрыты плотоядными грибами, во тьме скрываются необычные чудовища, а в беспросветных глубинах процветают огромные злые цивилизации. Это ваш родной дом. Вы очень хорошо знаете извилистые тоннели Подземья. Все изгибы в каждой пещере и все углы в каждом подземелье – ваши союзники, помогающие вам подкрасться к врагам поближе. Вы охотитесь во тьме и бьете из тени до того, как противник почувствует опасность.

Вам нет дела до остальных представителей вашего вида. В то время как вы оттачиваете свои навыки в темных лабиринтах, остальные дроу погружаются в декаданс и жестокость в своих городах. Вы много практикуетесь, оттачивая магические способности своего наследия, и теперь сила, текущая по вашим жилам, намного мощнее, чем у них. Вы идете во тьме, будучи свободным, в то время как ваши родственники заключены в рабские оковы очарования Лолт.

Жизнь – это путешествие. Вы живете ради удивительных и захватывающих приключений, с которыми вам еще предстоит встретиться. Тьма – беспощадная возлюбленная, но вы знаете ее слишком хорошо. Выберите свой путь в Фаэруне или под ним. Никто вас не остановит.

УМЕНИЯ ДРОУ СКИТАЛЬЦА

Действие поджидającego (11-й уровень): Всякий раз, когда вы используете единицу действия, чтобы совершить атаку, вы получаете бонус +2 к броскам атаки, если цель не подозревает о вашем присутствии.

Чувства камня (11-й уровень): Вы получаете бонус +2 к проверкам инициативы, Подземелий и Внимательности, когда находитесь под землей.

Огоньки (16-й уровень): Вы получаете бонус +5 к броскам урона по целям, находящимся под воздействием вашего *темного пламени*.

ТАЛАНТЫ ДРОУ СКИТАЛЬЦА

Из Ниоткуда

Атака Дроу Скитальца 11

Вы атакуете. Если ваш противник не подозревает о вашем присутствии, то ваш удар ошеломляет его на короткий промежуток времени.

На сцену ♦ Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения.

Особенность: Если цель предоставляет вам боевое превосходство, то она также становится изумленной до конца вашего следующего хода.



Сила во Тьме

Прием Дроу Скитальца 12

Холодные потоки тьмы втекают в ваши раны, заменяя вашу живую кровь своей эбеновой силой.

На день ♦ Исцеление

Малое действие

Персональный

Эффект: Используйте исцеление.

Если вы стоите во тьме, добавьте модификатор Телосложения к хитам, которые вы восстанавливаете.

Темный Клинок

Атака Несущего Судьбу 20

Во время удара вы посылаете облако тьмы к своему врагу, которое окутывает его своей мглой. Оно следует за ним, заслоня обзор.

На день ♦ Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 5 [Ор.] + модификатор Силы, Ловкости или Телосложения.

Эффект: Используйте свой талант *облако тьмы* свободным действием, а центром будет цель вместо вас. В остальном талант работает как обычно.

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

ЗАЩИТНИК ЗЕМЛЯНОЕ СЕРДЦЕ

“Камень силен. Он не поддастся. Как и я”.

Условие: Дварф воин или дварф паладин

Зло роится повсюду, и земля нуждается в защитниках, которые сдержат гнойную волну. Вы – щит, отражающий атаку; вы – молот, разбивающий мечи тиранов; вы – топор, разрубающий кандалы рабов; и вы – кулак, сокрушающий зло всюду, где оно показывает свою мерзкую морду. За источником силы вы обращаетесь к камням под своими ногами. Вы черпаете эту священную мощь, чтобы отбросить своих врагов и избавиться от боли сотни ран.

Вы суровы как сама земля, и вас невозможно сломить. Валун можно передвинуть, но не уничтожить, и даже измельченный в песок, он остается одним из множества. Вы и ваши союзники вытесаны из одной и той же скалы. Вы – одно целое, даже если вас много, а их жизнь – ваша собственная. Вы никогда не позволите безнаказанно навредить вашему союзнику, и вы с удовольствием предадитесь смерти, чтобы уберечь друга от опасности.

Сила камня у вас в сердце. Она позволяет вам сражаться суровее, ошеломляя врагов, когда они этого меньше всего ожидают, и оставаться в бою на ногах тогда, когда меньшие герои уже пали. Вы твердо стоите на земле, и вас нельзя победить. Всем, кто ступает на священные камни этого мира, лучше делать это мягче, ведь если они запятнают эту землю злом, вы найдете их и заставите заплатит.



УМЕНИЯ ЗАЩИТНИКА ЗЕМЛЯНОГО СЕРДЦА

Решимость земляного сердца (11-й уровень): Всякий раз, когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете немедленно совершить спасброски против двух различных эффектов, которые оканчиваются спасением.

Сердце земли (11-й уровень): Если вы используете второе дыхание, когда ранены, вы получаете бонус +2 к броскам рукопашной атаки до конца своего следующего хода.

Большое сердце (16-й уровень): Если вы используете второе дыхание, когда ранены, союзники, находящиеся в пределах 4 клеток от вас, получают бонус +1 к броскам рукопашной атаки до конца вашего следующего хода.

ТАЛАНТЫ ЗАЩИТНИКА ЗЕМЛЯНОГО СЕРДЦА

Усиливающее Сердце Атака Защитника Земляного Сердца 11

Вы отдаете приказ силам земли, чтобы залечить свои раны и усилить вашу атаку.

На сцену ♦ Духовный, Исцеление, Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3 [Ор.].

Если вы ранены во время использования этого таланта, то вы восстанавливаете хиты, равные половине вашего уровня + ваш модификатор Телосложения.

Земляное Зрение Прием Защитника Земляного Сердца 12

Земля тихо шепчет вам о том, когда ваш противник приблизится, ведь глаза могут вам соврать.

На сцену ♦ Исцеление

Стандартное действие

Персональный

Эффект: До конца своего следующего хода, до тех пор, пока соприкасаетесь с землей, вы получаете бонус +5 к проверкам Внимательности и можете видеть невидимые цели.

Земляная Волна Атака Защитника Земляного Сердца 20

Вы обрушиваете удар своим оружием на землю под вашими ногами. В ответ земля отвечает вам, волнуясь подобно штормящему морю и препятствуя вашим врагам.

На день ♦ Духовный, Зона, Оружие

Стандартное действие

Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 5 [Ор.].

Эффект: Вспышка создает зону, которая длится до конца сцены. Враг, входящий или начинающий свой ход в пределах 3 клеток от вас, становится замедленным до конца вашего следующего хода.

Особенность: Центр зоны всегда остается на вас, даже если вы перемещаетесь после использования этого таланта.

Стихийная Буря

“Убить меня? Легче разрубить ветер пополам или остановить яростный вулкан. Ты бы смог рассечь гору?”.

Условие: Дженази, черта Дополнительное Проявление

Вы переменчивы, как морской ветер, однако, в вас пылает страсть, подобная гневу дракона. В вас заключен хаос, в котором родился ваш народ. Через вашу душу протекает всё: огонь опалает адамантин, вода смывает армаду, ветер замораживает дракона в полете, а молнии превращают замок в руины. Вы – воплощение сил природы.

УМЕНИЯ ЗАЩИТНИКА ЗЕМЛЯНОГО СЕРДЦА

Двойное проявление (11-й уровень): Вы можете использовать два проявления одновременно. Вы можете выбрать проявляемые элементы после каждого короткого или продолжительного отдыха. Вы можете использовать в одной и той же сцене таланты на сцену обоих проявлений. Ваш внешний вид соответствует одному из проявлений (они не смешиваются).

Стихийные атаки (11-й уровень): Ваши атакующие таланты Стихийной Бури наносят тип урона, основанный на ваших текущих стихийных проявлениях. Проявление души земли наносит урон силовым полем, душа ветра – урон холодом, душа воды – кислотой, душа огня – огнем, а душа шторма – электричеством.

Стихийный всплеск (11-й уровень): Всякий раз, когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете принять одно из пяти стихийных проявлений. Если вы не можете проявить элемент обычным способом, то вы получаете выгоду этого проявления до конца сцены. Если вы выбираете проявление, которым можете воспользоваться, то используете его так же, как и Дополнительное Проявление (см. выше), и можете немедленно сменить два вами используемых проявления.

Повелитель бури (16-й уровень): Если вы обладаете сопротивлением к огню, холоду или электричеству, то увеличьте каждое из них на 5.

ТАЛАНТЫ СТИХИЙНОЙ БУРИ

Взрыв Бури Атака Стихийной Бури 11

Вы наводняете окрестности кислотой, огнем, силовым полем, холодом или молниями, которые проявляются в вас.

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

Электричество

Стандартное действие

Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

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

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

Особенность: См. особенность пути совершенства Стихийные Атаки, чтобы определить наносимый тип урона этой атакой. Этот талант обладает одним или несколькими соответствующими ключевыми словами для одного или нескольких используемых вами проявлений.



Поглощение Элементов Прием Стихийной Бури 12

Враг атакует вас стихийной силой. Вы поглощаете ее и используете, чтобы усилить собственные атаки.

На сцену

Немедленный ответ

Персональный

Триггер: Ваше сопротивление огню, холоду или электричеству полностью защищает вас от урона.

Эффект: До конца сцены вы можете один раз нанести урон того же типа (одного из трех типов), равный вашему значению сопротивления. При желании, вы должны принять этот бонус к урону после результата броска атаки, но перед тем, как нанесете урон.

Стихийная Ярость Атака Стихийной Бури 20

Силой мысли вы рождаете древнюю стихийную ярость, стирая противника кислотой, огнем, силовым полем, холодом или молнией.

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

Электричество

Стандартное действие

Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

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

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

Промех: Половина урона, и ваши сопротивления не меняются.

Особенность: См. особенность пути совершенства Стихийные Атаки, чтобы определить наносимый тип урона этой атакой. Этот талант обладает одним или несколькими соответствующими ключевыми словами для одного или нескольких используемых вами проявлений.

Колдун Эвермита

“Светлые земли отбрасывают большие тени”.

Условие: Колдун

Эвермит – это маяк, чьё красивое яркое сияние светит даже в самые темные часы. Вы усилили свой договор колдуна, приобщившись к древним силам, что обитают в лесах родного острова эладринов. Духи Эвермита могут многое дать колдунам, связанным с другими феями (заключившими фейский договор), но не независимо от пакта, найти выгоду в заключении договора Эвермита способен любой колдун.

Почти забытые, едва заметные духи Эвермита хорошо наградят тех, кто взовёт к их тайным именам, которые не произносились устами смертных уже многие тысячелетия. Феи Эвермита свободно перемещаются в Страну Фей и обратно. С их помощью вы можете завладеть силой, которая не снилась простым людям.

Вы – свет во тьме, маяк надежды в самых ледяных глубинах ночи.

Умения Колдуна Эвермита

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



Подвижное действие (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также получаете действие движения, а ваша скорость увеличивается на 1 до конца вашего следующего хода.

Мастерство Перемещения (16-й уровень): Если вы телепортируетесь на 10 или меньше клеток, вы можете взять одного смежного союзника с собой. Ваш союзник появляется в любой клетке по вашему выбору, смежной с вашей конечной точкой перемещения.

Заклинания Колдуна Эвермита

Тиски Молнии

Атака Колдуна Эвермита 11

Ослепительный свет окружает вашего врага, иссушая его волной дикой энергии.

На сцену ♦ Излучение, Инструмент, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Харизмы, и цель становится ослепленной до конца вашего следующего хода. Пока цель ослеплена, она сияет, излучая яркий свет в радиусе 5 клеток от себя.

Фейские Огни

Приём Колдуна Эвермита 12

Вокруг вас танцуют сферы серебряного пламени, благодаря которым у скрывшихся врагов отбрасываются тени.

На день ♦ Зона, Магический

Малое действие

Ближняя вспышка 3

Эффект: Вы создаете зону яркого света до конца своего следующего хода. Все неосознаемые существа теряют это свойство, пока находятся в пределах зоны. Все эффекты покрова (в том числе невидимость) игнорируются в пределах зоны.

Поддержание малым: Зона длится до конца вашего следующего хода, но ее радиус уменьшается на 1 клетку (до минимальной вспышки 1).

Поддержание стандартным: Зона длится до конца вашего следующего хода, а радиус увеличивается на 1.

Благоухание Лунных Цветов

Атака Колдуна Эвермита 20

Сверху падает луч лунного света, который вливается в тела и разум всех врагов, окружающих вас. Ваши союзники исцеляются, а враги мучаются.

На день ♦ Инструмент, Исцеление, Магический

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 20

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Харизма против Стойкости, Реакции или Воли (на ваш выбор против каждой цели)

Попадание: Если вы совершили бросок против Стойкости, то цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Если вы совершили бросок против Реакции, то цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Если вы совершили бросок против Воли, то цель становится изумленной (спасение оканчивает).

Эффект: Все союзники, находящиеся во вспышке, восстанавливают хиты, равные вашему модификатору Интеллекта.

Всякий раз, когда союзник заканчивает свой ход в смежной клетке с врагом, который еще не спасся от этого таланта, он восстанавливает это количество хитов снова.

ВЕЧЕРНИЙ ПРИЗРАК

“Незерил хочет поработить нас. У меня есть, что сказать по этому поводу. Я думаю, что позволю вести переговоры своего клинку”.

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

Ваше время настает между закатом и ночью. Всё, что помогает вам остаться в живых – тени сумерек. Это саван, через который не способны проникнуть даже Шадовары, и из которого вы сражаете их порочные сердца. Вы возвращаетесь в сумеречный саван задолго до того, как Незерильцам представится шанс найти вас.

Вы – бесшумный клинок в тумане, обученный убийца, навыки скрытности которого могут помешать даже противникам, живущим среди теней и иллюзий. Вы – вечерний призрак, мстительный дух, сражающийся с древним противником, чья тирания давно держит вашу расу в ежовых рукавицах. Против таких ужасающих противников может выстоять лишь остроумный, умелый и находчивый. Вы воздаёте за их зло смертью, а ваши тренировки делают вас лучшим и храбрейшим среди плутов или теневых воинов. Вы живёте на острие ножа, испытывая судьбу и вызывая гнев у некоторых влиятельнейших и мерзейших врагов во всем Ториле.

УМЕНИЯ ВЕЧЕРНЕГО ПРИЗРАКА

Затенённое действие (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также скрываетесь в саване теней, получая покров до начала своего следующего хода.

Вечерняя точность (11-й уровень): Ваши рукопашные атаки наносят дополнительно 1к6 урона, если вы облагаете покровом или полным покровом от цели.

Вечернее зрение (16-й уровень): Броски ваших рукопашных атак против цели, обладающей покровом, не получают обычного штрафа -2.

ДЕЯНИЯ ВЕЧЕРНЕГО ПРИЗРАКА

Атака Теневой Руки Атака Вечернего Призрака 11

Ваш меч одновременно повсюду и нигде, а ваш враг умирает, не зная, что его сразило.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Особенность: Когда вы совершаете эту атаку, совершите также проверку Воровства против проверки Внимательности цели. Если совершенная проверка, либо бросок атаки успешен, то вы попадаете по цели.

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости. Если бросок атаки и проверка Воровства успешны, то увеличьте урон до 4 [Ор.] + модификатор Ловкости.



Вечернее Исчезновение Приём Вечернего Призрака 12

Враг приближается к вам, но его убийственный удар достанется только теням. Вы уже давно в другом месте.

На день ♦ Воинский

Немедленный ответ

Персональный

Триггер: Враг входит в смежную с вами клетку.

Эффект: Совершите шаг со своей скоростью.

Одетый в Тени Атака Вечернего Призрака 20

Вы призываете плащ бархатной тени, чтобы скрыться из виду. Вашим противникам кажется, что вы исчезаете как струйка дыма на ветру.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 4 [Ор.] + модификатор Ловкости.

Эффект: До конца сцены и всякий раз, когда вы заканчиваете свой ход в смежной с врагом клетке, вы становитесь невидимым для этого врага до начала своего следующего хода.

ОБЕРЕГАЮЩИЙ СЕРДЦА

“Что может быть выше сохранения красоты и защиты любви?”

Условие: Любой духовный класс, должен поклоняться Сьюн

Вы – защитник Сьюн, богини любви и красоты. Вы восхищаетесь искусством, музыкой, танцами, поэзией и всей той деятельностью, которая приносит в жизнь смертных красоту. В центре их деятельности определенно будет романтика, но вы не обычный гедонист – для вас самым высоким выражением настоящей любви являются ухаживания, сопровождаемые доблестью и жестами галантности.

Вы выступаете против всевозможных проявлений жестокости, бессердечия и тирании. Злые существа зачастую стремятся завладеть или уничтожить красивые вещи, и не впускают любовь в свое сердце. Вы стремитесь защитить любовь всюду, где она существует, и даете право на любые ошибки, встающие на пути любви. Вашим сердцем движут отважные поиски любви и надежды, взлелеянные на протяжении долгого промежутка времени, особенно те, в которых красота расцветает в местах, где господствовало зло. Хоть вы и не получаете удовольствия от сражений, иногда зло нельзя проверить никакими другими средствами. Божественная любовь Сьюн ограждает ваших спутников от вреда и наполняет их сердца храбростью с помощью вашей преданности и лояльности к своим друзьям.

Чаще всего оберегающими сердца становятся бродячие рыцари, поэты и красавцы, которые путешествуют по городам и селениям Фаэруна. Большинство не может удержаться от маленьких знакомств, и с удовольствием просвещает молодых юнцов в искусстве романтики.

УМЕНИЯ ОБЕРЕГАЮЩЕГО СЕРДЦА

Слезы вечно озолочённого (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, все враги, находящиеся в пределах 10 клеток от вас и имеющие уязвимость к какому-либо виду урона, получают урон, равный уязвимости. Если у врага больше одной уязвимости к типу урона, используйте наивысшее значение.

Прикосновение Сьюн (11-й уровень): Когда вы используете исцеление, вы можете восстановить хиты смежного союзника, равные половине вашего уровня + ваш модификатор Харизмы.

Инстинктивное раскаяние (16-й уровень): После того, как враг атакует вас, он получает штраф -4 к броскам атаки против вас до тех пор, пока вы не атакуете его, пока вы не пометите его или пока враг не атакует другое существо.

МОЛИТВЫ ОБЕРЕГАЮЩЕГО СЕРДЦА

Голос Сирены

Атака Оберегающего Сердца 11

Ваши слова раздувают пыл вашего противника, гипнотизируя его на короткий промежуток времени.

На сцену ♦ Духовный, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой до конца вашего следующего хода или пока не будет атакована.

Щит Сьюн

Приём Оберегающего Сердца 12

Вы защищаете своего союзника от вреда, божественно ему сострадая и жертвуя собой.

На день ♦ Духовный

Малое действие Дальнобойный 10

Цель: Два союзника, находящиеся в 5 клетках друг от друга, либо вы и один союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас.

Эффект: До конца сцены, всякий раз, когда одна цель получает урон, вторая цель может при желании забрать половину этого урона себе.

Поцелуй Сьюн

Атака Оберегающего Сердца 20

Ваше прикосновение сеет семя любви в сердце вашего противника, сокрушающее вашего врага. Вред, который получаете вы, также ранит и вашего противника.

На день ♦ Духовный, Инструмент

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Харизма + 2 против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 4 клетки, и она становится изумленной (спасение оканчивает). В дополнение, до конца сцены или до тех пор, пока ваши хиты не опустятся до 0 или ниже, всякий раз, когда вы получаете урон, цель получает большую половину от того урона, который получили вы.

Промех: Вы толкаете цель на 2 клетки, и она становится изумленной до конца вашего следующего хода.



РАЗВЕДЧИК ВЫСОКОГО ЛЕСА

“В этих древних лесах водятся существа пострашнее волков и медведей, друг. Держись за моей спиной и молчи, и не успеешь оглянуться, как ты пройдёшь через лес”.

Условие: Следопыт, стиль боя с луком

Секреты дремучего и старого Высокого Леса бдительно охраняются, и мало кто знает о множестве диких существ, бродящих в тени стволов деревьев. Во мраке водятся серебряные олени, мудрые зайцы, единороги, бабочки размером с ястреба и древесные совы, которые пережили сто зим. Живые, обёрнутые в кору столбы держат множество слоёв восходящего лиственного купола, рассеивающего солнечный свет сотней изумрудных и золотых оттенков.

Но Высокий Лес также скрывает в себе смертельную опасность. Основные угрозы, с которыми сталкиваются путешественники, это дикие лесные существа, татуированные дикари и холмы с приведениями. Но худшее находится в глубине леса. В затененных долинах скрываются ужасно уродливые и сильные существа, изменённые чумой, позабытые демонические слуги Незерила, ожидающие возвращения своих хозяев, и юань-ти из Наджары, ищущие что-то, но они не говорят что именно. Множество опасностей угрожает затенённым чащам вашего дома.

Эти враги не проходят безнаказанно. Вы – призрак среди деревьев, стрела на ветру, а для монстров, бродящих в лесах, вы – быстрая и беспощадная смерть. Лес – ваша страна, и вы не станете любезно принимать незваных гостей. Ни змеелюды, ни демоны не смогут скрыться от ваших стрел.

УМЕНИЯ РАЗВЕДЧИКА ВЫСОКОГО ЛЕСА

Связывающее зрение (11-й уровень): Всякий раз, когда вы используете единицу действия, чтобы атаковать, ваша цель не может использовать эффекты телепорта до конца вашего следующего хода.

Искоренитель Чумы (11-й уровень): Вы становитесь сильнее против существ, изменённых Магической Чумой. Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и наносите дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости, когда атакуете изменённых или обожжённых магией существ. Если вы совершаете двойную атаку против одной цели, то дополнительный урон применяется только в первой атаке.

Лесной шаг (16-й уровень): Вы игнорируете труднопроходимую местность, если она образовалась из-за деревьев, подлесков, растений и другой природной растительности.

ЗАКЛИНАНИЯ РАЗВЕДЧИКА ВЫСОКОГО ЛЕСА

Серебряная Стрела Атака Разведчика Высокого Леса 11

Вы шепчете волшебное слово стреле, вложенной в ваш лук, и она загорается серебряным сиянием. Когда вы отпускаете её, стрела бросается к вашей цели напрямик через Страну Фей.

На сцену ♦ Магический, Телепортация, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Ловкости, и вы телепортируете цель на 1 клетку.



Особенность: Эта атака игнорирует укрытие, а также отличное укрытие. Вам необходимо иметь линию обзора, чтобы атаковать цель.

Неограниченное Приём Разведчика Высокого Леса 12 Перемещение

Вы шепчете ветру, и деревья тихонько сгибаются, облегчая вам передвижение. Вы и те, о ком вы заботитесь, какое-то время наслаждаетесь безопасным и быстрым переходом.

На день ♦ Магический

Малое действие Ближняя вспышка 10

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Цели игнорируют труднопроходимую местность до конца сцены.

Ослепляющие Стрелы Атака Разведчика Высокого Леса 20

У ваших стрел внезапно отрастают корни и лозы после удара, закрепляясь в соседних деревьях и впиваясь в землю под ногами ваших противников.

На день ♦ Зона, Магический, Оружие

Стандартное действие Дальнобойное оружие

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

Атака: Ловкость против Реакции (или Ловкость против 10, если клетка незанята), одна атака против одной цели

Попадание: Если вы попадаете по существу: Урон 3 [Ор.] + модификатор Ловкости, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Если вы попадаете по клетке: Создайте зону радиусом в 1 клетку, центром которой будет клетка, и она длится до конца сцены. Существо, проходящее через зону или начинающее в ней свой ход, становится замедленным до конца своего хода.

Импилтуранский Убийца Демонов

“Извергай огонь и кислоту, если хочешь, тварь. В этот день я пополню свою коллекцию твоим почерневшим черепом”.

Условие: Следопыт, стиль боя с двумя клинками

Импилтур – это осаждённая земля. Когда-то он был процветающим оплотом цивилизации, который ничуть не отставал от ближайших королевств, а его казна была заполнена золотом и искрящимися бесценными драгоценными камнями. Сейчас по его пустошам бродят демоны, а из-за гор Каменного Шпиля каждый день приходит всё больше кошмарных изменённых и обожжённых магией существ.

Будучи убийцей демонов, вы бесстрашно охотитесь на грязных и отвратительных существ, бродящих по вашей родине. Для большинства приключенцев демоны кошмарны, но ваши тренировки и неистовое желание уничтожить их племя дает вам силы отбросить эти страхи. Вы охотитесь на демонов так же, как младшие следопыты охотятся на волков или медведей, находите этих отвратительных чудовищ и шинкуете их на кусочки. Ваши смертоносные навыки дают возможность союзникам обойти потрясающую защиту демона. Ваши парные клинки – это проклятие для демонов, сокращающее ряды их грязных легионов и отчищающее ваше некогда великое королевство от их темного присутствия.

Умения Импилтуранского Убийцы Демонов

Клинок убийцы демонов (11-й уровень): Ваша классовая особенность Добыча Охотника наносит демонам 1к6 урона дополнительно.

Вы также получаете бонус +5 к проверкам Магии, чтобы раскрыть знания о демонах.



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

Для демонов штраф -2 вместо -1.

Неудача демона (16-й уровень): Когда вы наносите урон демону, он теряет все сопротивления до конца вашего следующего хода. Если вы совершаете критическое попадание по врагу, не являющемуся демоном, то это существо теряет все сопротивления до конца вашего следующего хода.

Таланты Убийцы Демонов Импилтурана

Барьер Убийцы Демонов Атака Импилтуранского Убийцы Демонов 11

Вы наносите удары по двум различным противникам.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно или два существа

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

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы за атаку, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Если цель является демоном, она получает урон 2 [Ор.] + модификатор Силы за атаку, и становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Щит от Демонов Приём Импилтуранского Убийцы Демонов 12

Вы быстро приспосабливаетесь к энергии, которую использует нападающий против вас.

На сцену ♦ Магический

Немедленное прерывание

Персональный

Триггер: Вы получаете урон особого типа, например, излучением или огнём

Эффект: Вы получаете сопротивление 15 против этого типа или типов урона до конца своего следующего хода.

Поток Отравы Демонов Атака Импилтуранского Убийцы Демонов 20

Ваше оружие совершает смертельный танец, расплетая саму эссенцию вашего противника и опалия его соседних союзников.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон 3 [Ор.] + модификатор Силы за атаку, и первая попавшая атака также наносит продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Если цель является демоном, то в дополнение этот урон игнорирует все сопротивления, и до конца этой сцены, когда демон получает продолжительный урон, его союзники, находящиеся в пределах 2 клеток от него, получают такое же количество урона.

ПОВЕЛИТЕЛЬ УТРА

“Надежда есть там, где сияет свет нашего божества. Если света нет, то мы ищем”.

Условие: Любой духовный класс, должен поклоняться Амонатору

В годы после Магической Чумы Латандер, вечно молодой бог новых начинаний и надежды, преобразился в свое древнее воплощение – Амонатора. Хоть он сбросил свою маску юности, которую носил в течение многих столетий, опыт Повелителя Рассвета потряс его древнее мышление. Амонатор – достойный бог неисчислимого возраста, и он помнит свою юность и призывает своих последователей делать то же самое.

Будучи Повелителем Утра, вы являетесь защитником юности своего бога. Оптимистичный дух Латандера ведет вас, когда вы стремитесь справиться с хаосом нового мира. Огонь вашего бога горит внутри вас, давая вам неистощимую энергию молодости. Вы неистовы, неустанны, непослушны и полны надежд. Вы светитесь подобно маяку в самые тёмные часы ночи, вдохновляя окружающих величием, о котором они никогда не могли мечтать.

Для врагов вы само палящее солнце, излучающее жгучее сияние всем своим видом. Злу грозит огненное уничтожение, ведь хоть вы и идёте с беззаботным духом Латандера, ваше сердце горит всежигающим огнём Амонатора.



УМЕНИЯ ПОВЕЛИТЕЛЯ УТРА

Воинственный рассвет (11-й уровень): Когда вы используете любой талант *вызова божественной силы*, вы также можете выбрать врага, находящегося в пределах 5 клеток от вас, и нанести ему урон излучением, равный вашему модификатору Харизмы.

Неугасающая энергия (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы атаковать, эта атака совершает критическое попадание при выпадении на кубике 18 и больше.

Палящее излучение (16-й уровень): Всякий раз, когда вы попадаете талантом, имеющим ключевое слово "излучение", цель получает уязвимость к излучению 10 до конца вашего следующего хода.

МОЛИТВЫ ПОВЕЛИТЕЛЯ УТРА

Сильный Жар

Атака Повелителя Утра 11

Вместе с прошептанной молитвой от вас волнами распространяется белое тёплое сияние, которые обжигает ваших противников священной энергией.

На сцену ♦ Духовный, Инструмент, Излучение

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

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

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

Эффект: Враги, начинающие свой ход во вспышке до конца вашего следующего хода, получают 10 урона излучением.

Восход Солнца

Приём Повелителя Утра 12

Сияние, исходящее от вас, успокаивает души и раны ваших союзников, соединяя порезанную плоть и придавая сил, чтобы продолжить битву.

На день ♦ Духовный, Исцеление

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Цели восстанавливают хиты, равные 5 + ваш модификатор Харизмы.

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

Копьё Восхода

Атака Повелителя Утра 20

В вашего врага несётся обжигающий глаза нимб сияющей силы, которая наполняет вашего врага священной энергией.

На день ♦ Духовный, Излучение, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

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

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

Эффект: Продолжительный урон излучением 5 (спасение оканчивает). Всякий раз, когда цель проваливает спасбросок от этого продолжительного урона, увеличьте продолжительный урон на 5.

Рыцарь Пурпурного Дракона

“За страну и корону!”

Условие: Воин, паладин или военачальник; присоединившийся к Кормиру

Вы живете только ради службы Короне Кормира и защиты его людей от угрозы зла этого мира. Армии Кормира вооружены мечами и пиками, и они велики, но вы состоите в сердце великолепной и мощной военной национальной машины. Зло всюду охотится на тех, кто не может защититься, но вы – меч и щит, что стоит на страже правосудия.

Для вас, как для рыцаря Кормира, честь – это всё. Вы не отступитесь, ведь тогда это запятнает память ваших павших товарищей. Вы не идёте на компромисс со злом и не можете его игнорировать, как это делает множество людей каждый день. Вы поклялись сражаться с беззаконием, жадностью и злом всюду, где есть хоть малейший намёк на них. Вы нужны больше всего там, где гноится жестокость и грех, где сильна коррупция и где процветают враги вашего королевства.

Вы прошли первоклассное обучение, а ваша непреклонная решимость проводила вас через врата смерти не один раз. В вас процветает боевое мастерство, которое гораздо сильнее навыков ваших противников, но это не самая большая ваша сила. Самый выразительный ваш навык на поле боя это командование. Вы – помазанный рыцарь и прирождённый рыцарь, присутствие которого вдохновляет тех, кто разделил ваши достойные стремления.



Умения Рыцаря Пурпурного Дракона

Тренировки кормирского рыцаря (11-й уровень): Всякий раз, когда вы используете второе дыхание, вы получаете бонус +1 к броску атаки до конца своего следующего хода.

Сосредоточенность пурпурного дракона (11-й уровень): Если вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, то до конца своего хода вы можете использовать второе дыхание свободным действием. Вы не получаете этой выгоды, если уже использовали второе дыхание.

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

Таланты Рыцаря Пурпурного Дракона

Объединяющая Атака Атака Рыцаря Пурпурного Дракона 11

Вы бьете врага очередным мощным ударом, а звон стали и ваш громогласный боевой клич показывает союзникам, что победа уже в ваших руках.

На сцену ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Силы против КД

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

Зов Объединения Приём Рыцаря Пурпурного Дракона 12

Вы выкрикиваете вдохновляющий боевой клич, а ваш голос звонче шума битвы. Ваши союзники бросаются в битву.

На сцену ♦ Воинский

Малое действие

Ближняя вспышка 5

Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели получают бонус таланта +2 к скорости и бонус таланта +1 к спасброскам до конца вашего следующего хода.

За Кормир! Атака Рыцаря Пурпурного Дракона 20

Ваш боевой клич становится напевом, ведь к нему один за другим присоединяются ваши союзники. Враги отскакивают в страхе.

На день ♦ Воинский, Страх

Стандартное действие

Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Харизма + 5 против Воли

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

Промех: Цель получает штраф -2 к броскам атаки, всем защитам и спасброскам (спасение оканчивает всё).

Эффект: Все союзники во вспышке получают 25 временных хитов.

СЕРЕБРЯНАЯ ЗВЕЗДА

“Только Богиня может услышать ваши молитвы, но я сделаю всё возможное, чтобы защитить вас”.

Условие: Любой магический или духовный класс, использующий инструменты; должен поклоняться Селуне

Вы следуете иногда сияющим, иногда темным путем хозяйки небес Селуны. Мир постоянно меняется, но одна история остаётся неизменной: Селуна бдительно противостоит планам своей тёмной сестры Шар. Серебряные звезды несут надежду и свет своей богини во тьму, защищая тех, кого считали по разным причинам потерянными.

В отличие от многих других богов и богинь, Селуна готова дать часть своей силы служителям, которые не предаются всецело изучению её воли. Волшебники, колдуны, барды и чародеи могут стать знаменитыми серебряными звездами.

До Магической Чумы интересы Селуны часто касались ликантропов: вервольфов, веркабанов, вермедведей и других прихожан введомых луной, которые могли перевоплощаться в зверей. После Магической Чумы ликантропия бесконтрольно росла, что не нравилось Селуне. Она делает всё возможное для жертв болезни, но иногда всё, что она может предложить – молниеносный серебряный клинок.

УМЕНИЯ СЕРЕБРЯНОЙ ЗВЕЗДЫ

Богиня изменяющихся (11-й уровень): Вы неуязвимы к болезням, которые переносят ликантропы. Всё ваше оружие и инструменты атакуют так, как если бы они были покрыты серебром.

Отблески луны (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, ни один враг, находящийся в пределах 5 клеток от вас, не может получить выгоду от покрова или невидимости до конца вашего следующего хода.

Свободное обучение (11-й уровень): Используйте наивысшую характеристику из Интеллекта, Мудрости или Харизмы, чтобы использовать атакующие таланты, связанные с этим путём совершенства. Персонажи, пользующиеся магическим источником силы, могут использовать свои инструменты для этих талантов как обычно.

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



МОЛИТВЫ СЕРЕБРЯНОЙ ЗВЕЗДЫ

Слёзы Селуны

Атака Серебряной Звезды 11

Вы создаете маленький шар, сияющий серебряным светом, который несется к вашему врагу. Его сила непредсказуема, но таковы капризы луны.

На сцену ♦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

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

Попадание: Если вы ранены, нанесите 3к10 урона психической энергией + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы. Если вы не ранены, то цель становится ошеломленной до начала вашего следующего хода.

Лунный Свет

Приём Серебряной Звезды 12

Когда вы идёте под покровительство своей богини, тьма расступается перед вами.

На день ♦ Духовный

Малое действие

Персональный

Эффект: Тьма в пределах 6 клеток от вас считается тусклым светом до конца сцены.

Лунный Огонь

Атака Серебряной Звезды 20

На вашего врага сверху падает спиральная колонна холодного белого света. Когда она поглощает грешника, ваши союзники успокаиваются под его прохладным свечением.

На день ♦ Духовный, Излучение, Исцеление, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

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

Попадание: Урон излучением 4к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и все союзники, находящиеся в пределах 5 клеток от цели, восстанавливают хиты, равные половине вашего уровня + модификатор Харизмы.

Промех: Половина урона, и все раненые враги, находящиеся в пределах 5 клеток от цели, получают урон излучением, равный вашему модификатор Харизмы.

Симбарх Агларонда

“Я учился у волшебников, которым преподавала сама Симбул. О её знаниях и силе ещё не забыли”.

Условие: Волшебник

В течение долгих лет своего правления таинственная Симбул – королева-ведьма Агларонда – брала множество учеников и посвящала их в секреты своей силы. Хоть она больше не управляет Агларондом, ученики её учеников формируют элитные группы магов, известные как симбархи. Они сохранили большую часть искусств Симбул и берут себе собственных учеников. Вы учились у волшебников, которые учились у самой Симбул.

Хоть совет, правящий Агларондом, состоит из симбархов, некоторые “потомки” Симбул не состоят в совете и предпочитают практиковать свою магию конфиденциально. Вы попадаете в эту группу. Как симбарх вы имеете право требовать место в совете, но в таком случае вам придётся взять на себя большую ответственность и политические проблемы. Если вы решитесь присоединиться к совету, то могут потребоваться месяцы или даже годы, прежде чем вас официально признают.



Присоединяетесь ли вы к лидерам Агларонда или нет, в вас просыпается дикое безумие, когда вы направляете свою магию на врагов, нагоняя на них страх. Ваши магические силы поддерживают и делают вас сильнее, давая вам, кажется, сверхчеловеческие запасы живучести и здоровья. Вы проповедуете сдержанность и сострадание, но когда дело доходит до гнева, вы становитесь по-настоящему ужасающим противником.

УМЕНИЯ СЕРЕБРЯНОЙ ЗВЕЗДЫ

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

Магическое исцеление (11-й уровень): Всякий раз, когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также можете использовать исцеление свободным действием.

Решительный маг (16-й уровень): Если вы используете исцеление, когда ранены, добавьте 1к10 к количеству хитов, которые вы восстанавливаете.

ЗАКЛИНАНИЯ СИМБАРХА АГЛАРОНДА

Серебряный Огонь

Атака Симбарха Агларонда 11

Вы создаёте струю чистой магической силы, которая прожигает все защиты и усиливает другие ваши заклинания

На сцену ♦ Инструмент, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект + 8 против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Интеллекта, и до конца сцены, каждый последующий раз, когда вы попадает по цели атакой, она получает дополнительный урон, равный половине вашего уровня.

Синостодвеомер

Приём Симбарха Агларонда 12

Вы лечите себя эфирным серебряным огнём из чистой магии.

На сцену ♦ Исцеление, Магический

Малое действие Дальнобойный 20

Цель: Вы или один союзник в пределах 20 клеток

Эффект: Используйте одно своё исцеление, но не восстанавливайте хиты. Цель этого заклинания может использовать исцеление. Если целью являетесь вы, то используйте два исцеления, чтобы восстановить хиты, равные одному исцелению.

Буря Симбул

Атака Симбарха Агларонда 20

Вы создаёте сильный телекинетический шторм, избивающий ваших врагов. Ваш магический гнев облачает вас в пламя серебряного огня, сжигая вашу смертную хрупкость.

На день ♦ Инструмент, Магический, Силовое поле

Стандартное действие Зональная вспышка 3 в пределах 20

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 5к10. После того, как вы бросили все кубики атаки для этого таланта, вы можете немедленно бросить один спасбросок за каждого врага, по которому попали, против эффекта, который оканчивается спасением. Вы можете совершить несколько спасбросков против одного эффекта, оканчивающегося спасением, если ваша первая попытка провалилась.

Промех: Половина урона и нет дополнительных спасбросков.

ВОЛШЕБНИК МАГИЧЕСКОЙ СТРАЖИ

“Если мы отвечаем за героев, ушедших до нас, то никто в Серебристой Луне не должен знать о том, что мифали больше нет”.

Условие: Волшебник

Мифаль Серебристой Луны была почти такой же, что защищает Миф Драннор. В отличие от магического щита Миф Драннора, мифаль Серебристой Луны ослабла и, в конце концов, исчезла во время Магической Чумы. Город выжил и продолжил процветать, за что во многом обязан труду Магической Стражи, организации магов-защитников.

Магическая Стража бдительно защищает Серебристую Луну, выслеживает угрозу для города, бросает вызов смерти и перехватывает смертельных врагов прежде, чем они достигнут сердца Луруара. Магической Страже, работающей за пределами города, предоставляются широкие полномочия до тех пор, пока они действуют от имени Серебристой Луны.

В рядах Магической Стражи приветствуют всех героев-магов. Организации с честью служат колдуны, мечники-маги и другие, но ваша сила волшебника – это её сердце. Как и при Мистре, нынешние маги используются в качестве мобильного оружия в защите любимого ими города. Может щит и разбит, но не забыт, а его остатки принадлежат вам, и вы используете их против врагов Серебристой Луны.

УМЕНИЯ ВОЛШЕБНИКА МАГИЧЕСКОЙ СТРАЖИ

Тренировки магической стражи (11-й уровень): При желании вы можете превратить таланты с зональной вспышкой в ближнюю волну во время их использования. Радиус волны будет тем же, что и вспышка.

Если вы изменяете талант этим способом, то вы получаете бонус +1 к броскам атаки для этого таланта.

Действие магической стражи (11-й уровень): Всякий раз, когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете добавить свой модификатор Ловкости к урону, который наносите каким-либо талантом ближней вспышкой, используя это дополнительное действие.

Также вы получаете бонус +2 к КД против рукопашных атак до начала своего следующего хода.

Боевая прочность магической стражи (16-й уровень): Вы получаете два дополнительных исцеления за день.

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА МАГИЧЕСКОЙ СТРАЖИ

Силовая Плеть Атака Волшебника Магической Стражи 11 Магической Стражи

Обуздывая свой осколок мифали, вы метаете его во врага как бритву и сбиваете его с ног.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Силовое поле

Немедленный ответ Дальнобойный 3

Триггер: Существо входит в клетку в пределах дальности

Цель: Существо, вызвавшее триггер

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 1к10 + модификатор Интеллекта, и цель падает ничком.



Осколок Мифали Приём Волшебника Магической Стражи 12

Ваш приказ энергии мифали позволяет вам изменять как реальность, так и магию.

На день ♦ Зона, Магический

Малое действие Ближняя вспышка 5

Эффект: Вы создаёте зону, которая длится до конца вашего следующего хода. Никто из врагов, находящихся в зоне, не может использовать таланты с ключевыми словами "исцеление" и "телепортация".

Поддержание малым: Зона поддерживается.

Искры Мифали Атака Волшебника Магической Стражи 20

Сырая сила мифали исходит от вас, создавая волну серебристого света, который льётся на врагов и подавляет их силы.

На день ♦ Инструмент, Магический, Силовое поле

Стандартное действие Зональная вспышка 5 в пределах 20

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон силовым полем 3к10.

Эффект: Цель не может использовать таланты с ключевыми словами "исцеление" и "телепортация" до конца вашего следующего хода.

ОБОЖЖЁННЫЙ МАГИЕЙ УЧЁНЫЙ

“Я не монстр”.

Условие: Должен обладать хотя бы одним ожогом магии, мультиклассовая черта Ученик Чумы

Во время бушующей Магической Чумы по всему Торилу распространились разнообразнейшие мерзкие и страшные существа. Те, у кого есть магические ожоги, заполняют этот мир и сеют безумие и страх всюду, где появляются. Однако, лишь немногие избранники, которых поразили магический ожог, получают не проклятие, но могущественное благословение. Вы – один из этих избранников, обожжённый магией учёный. Вы носите свой ожог как знак силы и агрессивное предупреждение для врагов.

Вы научились использовать тёмный дар своего магического ожога и направлять его разрушительную мощь. Теперь беспорядочные силы, стоящие за вашим магическим ожогом, подчиняются вашим приказам. Власть над магическим ожогом позволяет вам напитаться сырой магической энергией, известной как магический огонь, чтобы исцелить себя этой испепеляющей силой, либо обновить свое тело в бою. По мере увеличения силы, вы можете управлять яростью магического огня так же легко, как воин управляет своим мечом, призывая незакалённую эссенцию магии сойти с ума и сжечь врагов в пепел.

УМЕНИЯ ОБОЖЖЁННОГО МАГИЕЙ УЧЁНОГО

Знакомый с Чумой (11-й уровень): Вы больше не получаете штраф -2 ко всем защитам и спасброскам против Магической Чумы, обожжённых и изменённых магией существ. Вместо этого, вы получаете бонус +2 ко всем защитам и спасброскам против них.

Повелитель Чумы (11-й уровень): Этот путь совершенства предназначен для мультикласса обожжённого магией. На 11-м уровне выберите атакующий талант обожжённого магией на сцену 7-го уровня или ниже.

На 12-м уровне вы получаете таланта *целительный магический огонь*.

На 20-м уровне выберите атакующий талант обожжённого магией на день 19-го уровня или ниже.

Действие магического огня (11-й уровень): Вместо того чтобы использовать дополнительное действие, когда вы используете единицу действия, вы можете восстановить один талант обожжённого магией на сцену, который вы уже использовали.

Повелитель магического огня (16-й уровень): Вы можете использовать талант обожжённого магией на сцену свободным действием, но не получить эффекта, чтобы воспользоваться возможностью самому или предоставить её союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас, второй раз использовать талант на сцену, который уже использовался в этой сцене.



ТАЛАНТЫ ОБОЖЖЁННОГО МАГИЕЙ УЧЁНОГО

Целительный Магический Огонь Приём Обожжённого Магией Учёного 12

Вы повелитель магического огня. Мирской огонь для вас презрителен.

На сцену + Исцеление

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы получаете урон огнём

Эффект: Вы можете использовать исцеление.

Если урон огнём был вызван из-за продолжительного эффекта, то этот эффект оканчивается.

Освободитель Стальных Небес

“Смерть всем тиранам”.

Условие: Драконорождённый, дженази, полуорк или человек

На протяжении многих веков ваш народ боролся с повелителями Абейра – могущественными драконами. Хоть катастрофа Магической Чумы разрушила в некоторых странах силу драконьей тирании, другие по-прежнему угнетены жестокими когтями и магией драконов как в Фазруне, так и в Возвращённом Абейре. Вы поклялись бдительно защищать свободные земли от драконов и освободить всех тех, кто всё ещё поработён огромными змеями.

Освободители стальных небес черпают силы из древнего божественного благословения, данного многие годы назад смертным, страдавшим от драконьего ярма. Никто не знает, какой бог или сущность дала им это благословение, но со временем оно становится всё сильнее и сильнее. Каждая смертная душа, притеснённая драконами, усиливает своей печалью и возмущением эту мистическую силу; чем больше Абейрские повелители-драконы пытались искоренить освободителей, тем сильнее они делали своих врагов.

Большинство освободителей стальных небес родом из возвращённого Абейра, так как жестокость драконьего гнёта продолжается там уже долгие годы по сей день. Однако некоторые освободители были из числа драконорождённых и дженази Аканула, Тимантера и других



земель, переместившихся в Фазрун во время Магической Чумы. Из-за драконьей угрозы за прошедшие десятилетия герои этих земель приходили в Абейрские королевства, чтобы изучать секреты победы над такими сильными противниками.

Умения Освободителя Стальных Небес

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

Наследие стальных небес (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы восстанавливаете использование расового таланта на сцену, если вы использовали его в этой сцене. Если вы человек, то вы получаете бонус +1 ко всем броскам к20 до конца своего следующего хода.

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

Молитвы Освободителя Стальных Небес

Поток Освободителя Атака Освободителя Стальных Небес 11

Духи множества поколений рабов, которые решили сражаться и умереть свободными, ведут ваш праведный клинок.

На сцену ♦ Духовный, Оружие

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы. Если цель Большого или большего размера, то все союзники, смежные с целью, могут совершить шаг на 1 клетку.

Стойка Приём Освободителя Стальных Небес 12

Сосредоточенная в вашем клинке древняя сила, которая создала небеса Абейра, потрясает желающих стать повелителями этого мира.

На день ♦ Духовный, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: Если вы попадаете по дракону или элементалу рукопашной атакой, то эта цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Разбитые Оковы Атака Освободителя Стальных Небес 20

Дикая энергия танцует на вашем клинке. Удар вашего меча разрушает волшебство, которое использовали драконы и другие монстры, чтобы подчинить смертных своей воле.

На день ♦ Духовный, Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 4 [Ор.] + модификатор Силы, и все союзники, находящиеся в пределах 10 клеток от вас под воздействием очарования или страха, созданными целью, могут совершить спасбросок, даже если эффект не оканчивается спасением.



КОРСАР ПОБЕРЕЖЬЯ МЕЧА

“От Лускана до Нелантера не найдётся корабля, который я не смогу обогнать, или чудовища, которого я не смогу победить”.

Условие: Любой воинский класс

Море – это открытая дорога, и приключения зовут вас к десятками чужих берегов. Вы постоянно ищете большой куш или дерзкую авантюру. Что бы то ни было – забытый клад в пещере морского демона, легендарное кораблекрушение, вызванное призраками утопленников, огромный корабль с сокровищами подлого лорда-торгаша или затуманный островок, окутанный магией и мистикой – вы полны решимости найти это и проверить свою изобретательность и мужество, какие бы препятствия не встали на вашем пути. Вы стремитесь к славе и известности, о которой все будут говорить сотню лет.

Даже если вы бороздите моря, как безумный пират и свирепый хищник, вам не обязательно быть убийцей, чьи руки по локоть в чужой крови. Вы предпочтёте украсть у тех, кто нечист на руку, чем грабить бедных и слабых. В конце концов, Море Мечей и так достаточно опасно: не стоит делать себе врагов из цивилизованных народов. Будет лучше, если честные люди заплатят вам за защиту. А если вы сможете управиться с по-настоящему смертоносными морскими отбросами, то у вас будет меньше конкуренции в поисках сокровищ, лежащих на видных местах.

УМЕНИЯ КОРСАРА ПОБЕРЕЖЬЯ МЕЧА

Опытный моряк (11-й уровень): Вы получаете бонус +2 к инициативе, когда находитесь на борту корабля, и вы считаетесь тренированным в любых проверках навыков, отвечающих за движение, навигацию, судовождение или избегание опасностей на борту корабля. Если у вас уже тренированы эти навыки, то вы получаете бонус +2 к этим проверкам. Примеры включают в себя:

Проверки Акробатики нужны, чтобы балансировать на рее или сильно качающейся палубе.

Проверки Атлетики нужны, чтобы взобраться на корпус или мачту корабля.

Проверки Восприятия позволяют обнаружить приближающихся врагов или опасность.

Проверки Интеллекта позволят определить местоположение или наметить курс.

Проверки Ловкости позволят вести судно через опасные воды.

Если вы состоите в команде судна, то вы представляете эти бонусы всем членам команды, кто может вас видеть или слышать.

Морские ноги (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы получаете бонус +2 к скорости и игнорируете труднопроходимую местность до конца своего следующего хода.

Дерзкий нападающий (16-й уровень): Когда вы попадаете рукопашной атакой, вы получаете бонус +2 к Воле до конца своего следующего хода.

ДЕЯНИЯ КОРСАРА ПОБЕРЕЖЬЯ МЕЧА

Удар Страха

Атака Корсара Побережья Меча 11

Вы нападаете с леденящим кровь криком. Во враге укореняется страх.

На сцену ♦ Воинский, Оружие, Страх

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции или Ловкость против Реакции

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

Стальные Нервы

Приём Корсара Побережья Меча 12

Вы неуязвимы. В то время как другие сдаются, вы стряхиваете с себя отчаяние и страх.

На сцену ♦ Воинский

Свободное действие Персональный

Эффект: Совершите спасбросок против влияющего на вас условия, которое оканчивается спасением. Если это эффект страха, то вы получаете бонус таланта +5 к спасброску.

Кильгол

Атака Корсара Побережья Меча 20

Вы протыкаете врага своим оружием и протаскиваете его через поле боя бесчеловечным способом.

На день ♦ Воинский, Оружие

Стандартное действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5 [Ор.] + модификатор Силы, и вы совершаете шаг на 3 клетки, притягивая цель на 3 клетки. Цель должна оставаться в смежной с вами клетке.

Промех: Половина урона, и вы не совершаете шаг и не сдвигаете цель.

УМБРИРИ

“Остры лезвия теней”.

Условие: Мечник-маг

Незерильские мечники-маги – мастера тени и стали; они объединяют воинские искусства Незерила с темной магией своих волшебников. Вы обучились искусствам мечника-мага в Незериле, и стали одним из смертоносных умбрири. Ваши навыки владения мечом сочетают в себе тьму, магию и тонкие приёмы теневых мастеров, воплощённые в идеальном искусстве убийства.

Незерильцы даже не помышляют о том, что кто-то может использовать их секретные техники боя против них же. На вас охотятся Тени в тенях. Они хотят увидеть вас мёртвым прежде, чем вы раскроете ужасные тайны своего мастерства посторонним. Умбрири, лояльные к волшебникам Незерила, презируют вас, чувствуя, что вы позорите тех, кто потратил тысячелетия на совершенствование этого древнего искусства.

Большинство умбрири – это люди Незерила, потомки тех тенерождённых, которые вернулись в Фаэрун более ста лет назад. Они служат защитниками и элитными стражами Теневому Анклаву. Те сембианцы, которые смогли доказать, что сдержат своё слово и будут повиноваться приказам, приглашаются на обучение искусству умбрири. Некоторые из них тайно верны памяти свободной Сембии и скрывают непокорность от своих повелителей. Наисильнейшими умбрири являются тени мастеров меча, родственники



Шадоваров, которые были вознаграждены за своё мастерство и верность превращением в бессмертные тени.

УМЕНИЯ УМБРИРИ

Теневое действие (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы и все смежные с вами союзники получаете покров до начала вашего следующего хода.

Теневая защита (11-й уровень): Вы получаете сопротивление некротической энергией 5 + половина вашего уровня.

Когда вы используете какой-либо талант эгиды мечника-мага, это сопротивление увеличивается на 10, а ваши стандартные рукопашные атаки наносят 5 урона некротической энергией дополнительно. Эта выгода длится до конца вашего следующего хода.

Теневой саван (16-й уровень): Если вы имеете покров против врага, то вы получаете над ним боевое превосходство.

ТАЛАНТЫ УМБРИРИ

Тень Убийцы

Атака Умбрири 11

Когда вы бьёте, тени застывают твёрдой фигурой за спиной вашего врага. Силуэт напоминает вас, но черты лица окутаны мраком, а меч его из чернильной млы.

На сцену ♦ Магический, Оружие, Созидание, Тень

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2 [Ор.] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Вы создаёте теневое проявление себя. Это создание может появиться в любой клетке, смежной с целью. Это существо можно использовать для окружения позиций и совершения спровоцированных атак (как если бы эту атаку совершаете вы), но у него нет никаких других действий. Проявление исчезает в конце вашего следующего хода.

Укрывающая Умбра

Приём Умбрири 12

Вы влияете своей волей на материю теней и скрываете союзника в непроглядной тьме. Теперь никакой свет не способен разоблачить вашего друга.

На сцену ♦ Иллюзия, Магический, Тень

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке

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

Затенённая Душа

Атака Умбрири 20

Вы окутываете чувства врага теневой иллюзией. Враг наносит удары по мнимым противникам и движется как марионетка, повинаясь, когда вы дёргаете за ниточки.

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

Стандартное действие Рукопашное касание

Требование: У вас должно быть боевое превосходство.

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: С начала своего следующего хода цель становится доминируемой вами до начала своего следующего хода. Вы не можете заставить его совершать какие-либо действия, которые очевидно навредят ему (например, прыгнуть с утёса или войти в ловушку, о которой существо знает). У вас должна быть линия обзора по отношению к цели в начале её хода, иначе вы не можете над ней доминировать.

СТРАНСТВУЮЩИЙ МЕЧНИК-МАГ

“Слова магии, слова стали. Моя история написана и тем, и другим”.

Условие: Мечник-маг

Хоть все мечники-маги учатся как магическому, так и боевому искусству, вы используете это многообразие интересов для максимального самовыражения. Вас не интересует строгое соблюдение отдельного стиля или официальной школы боевых искусств. Вместо этого вы строите эклектичный стиль боя с помощью техник, собранных в дальних уголках множества стран. Заклинания, созданные мастерами, чьи стили не входят в распространённые школы мечников-магов – ваше лучшее оружие.

Ваши знания охватывают огромное количество вопросов. Возможно, вы знаете истории о древнем Кормантире, последние события в Муншае, легенды о храбрых убийцах драконов, которые жили в Абейре задолго до того, как тот вернулся. В разговоре с кем-либо вы можете узнать что-то новое. Даже противоречащие друг другу мнения об одном и том же событии могут показать вам, как предвзятое отношение народа может повлиять на его осведомлённость – слабость, которую вы можете использовать в бою. В фольклоре каждого региона есть учения, которые могут пригодиться любому воину. Вы извлекаете философский урок из каждой басни, любой мелочи или отрывка новостей, который способен помочь вам в бою.

УМЕНИЯ СТРАНСТВУЮЩЕГО МЕЧНИКА-МАГА

Понимание эгиды (11-й уровень): Когда вы используете талант эгиды атаки или эгиды защиты, добавьте свой модификатор Мудрости к радиусу вспышки таланта.



История народа (11-й уровень): Добавьте свой модификатор Мудрости к своим проверкам Истории.

Действие телепортации (11-й уровень): Перед тем, как использовать единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете телепортироваться на 5 клеток свободным действием.

Наученный опытом (16-й уровень): Если враг совершает по вам критическое попадание, то вы получаете бонус к своему следующему броску атаки и урона против этого существа, равные вашему модификатору Мудрости, совершенным до конца сцены.

ЗАКЛИНАНИЯ СТРАНСТВУЮЩЕГО МЕЧНИКА-МАГА

Атака Четырёх Краёв Атака Странствующего Мечника-Мага 11

Вы повсюду, лезвие вашего меча рассекает врага сверху, снизу, и ото всех сторон.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 1 [Ор.] + модификатор Интеллекта + модификатор Мудрости. Совершите вторичную атаку против цели.

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

Попадание (Стойкость): Если атака попадает по Стойкости цели, то цель получает урон 1 [Ор.] и падает ничком.

Попадание (Реакция): Если атака попадает по Реакции цели, то цель получает урон 1 [Ор.] и становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Попадание (Воля): Если атака попадает по Воли цели, то цель получает урон 1 [Ор.] и становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Магический Приём Странствующего Мечника-Мага 12 Спутанный Шаг

Вихрь вашего меча создаёт магическую ловушку и два запутанных портала. Вы шагаете в свой портал, и в этот момент противник чувствует, что попал в западню.

На сцену ♦ Магический, Телепортация

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Враг, помеченный вами, попадает по вашему союзнику атакой, не включающей вас в качестве цели

Эффект: Вместо обычного использования эгиды атаки немедленным ответом или эгиды защиты немедленным прерыванием, вы телепортируетесь в любое место в пределах количества клеток, равного 5 + модификатор Мудрости, и вы телепортируете врага, вызвавшего триггер этого таланта в смежную с вами клетку.

Наследие Клинков Атака Странствующего Мечника-Мага 20

Вас окружают разноцветные лезвия силы. Они защищают ваших союзников и рассекают врагов.

На день ♦ Магический, Стойка, Силовое поле

Стандартное действие Персональный

Эффект: Ваши союзники, находящиеся в пределах 2 клеток от вас, получают бонус таланта +1 к КД и Реакции.

Один раз в свой ход вы можете использовать малое действие, чтобы нанести урон силовым полем врагу по своему выбору, находящемуся в пределах 5 клеток от вас. Вы наносите урон силовым полем, равный 2кб + ваш модификатор Мудрости.

Боевой Маг Кормира

“Я сражался с теневыми адептами Незерила. Тебе придётся придумать что-нибудь получше, чтобы произвести на меня впечатление”.

Условие: Волшебник, связанный с Кормиром

Вы состоите в элитном ордена боевых магов, которые сложили свои посохи перед Коронай Кормира. Вы и ваши товарищи подобны мечу и щиту, защищающим королевство от коварных чародеев Незерила и других менее уловимых угроз. Боевые Маги работают совместно с армией Кормира, защищая королевство от вражеских атак. Они идут в бой бок обок с Пурпурными Драконами, нанося хирургически точные удары и выпуская на своих врагов потоки молний, холода и огня.

Будучи Боевым Магом, вы являетесь мастером заклинателем, чьи таланты сосредоточены не на самообразовании или открытии тайн вселенной, но на боевом искусстве и военной изобретательности. Вы бы предпочли спокойный мир, нетронутый силами зла, но одним желанием этого не достичь, и поэтому вы каждый день оттачиваете своё магическое мастерство, чтобы отбросить волну тьмы и добиться победы. Основой для ваших талантов будет контроль поля боя и магическая ярость, обрушивающаяся на максимально возможное количество врагов.

Большинство Боевых Магов родом из Кормира, однако, в академии Боевых Магов Кормира учится небольшое количество людей из других стран, которые впоследствии присягают на верность короне. Боевой Маг, желающий следовать своим собственным интересам и искать приключения в других странах, имеет на это право до тех

пор, пока он держит глаза открытыми в отношении проблем, важных для короны, и не смеет действовать против интересов Лесного Королевства.

УМЕНИЯ БОЕВОГО МАГА КОРМИРА

Обучение боевого мага (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить атаку, ни один из дальнбойных или зональных талантов, которые вы используете в этой атаке, не вызывают спровоцированной атаки.

Основы магии (11-й уровень): Выберите один из своих неограниченных талантов волшебника или талантов волшебника на сцену, который нацеливается на одно существо. Этот талант считается стандартной атакой. Когда талант позволяет вам использовать стандартную атаку, вы можете использовать этот талант. Если вы использовали талант на сцену подобным образом, то он будет считаться потраченным. Если вы переобучаетесь и решаете больше не использовать этот талант, то благодаря этой черте вы можете выбрать новый талант.

Казнь боевого мага (16-й уровень): Когда вы совершаете критическое попадание ближней или зональной атакой, вы дополнительно наносите 5 урона всем целям этой атаки.

ЗАКЛИНАНИЯ БОЕВОГО МАГА КОРМИРА

Рябь Молнии

Атака Боевого Мага Кормира 11

Как только вы сталкиваете свои кулаки друг с другом, раздаётся раскат грома. Волны бегущей молнии скашивают ряды противников.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Электричество**

Стандартное действие Ближняя волна 6

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 3к8 + модификатор Интеллекта.

Вы получаете бонус таланта +2 к следующему броску атаки, основанному на Интеллекте, в свой следующий ход, если вы попали этим талантом хотя бы по одной цели.

Односторонний Барьер

Приём Боевого Мага Кормира 12

Вы возводите непробиваемую стену мерцающей силы, способную остановить бегущего великана или заряд катапульты.

На день ♦ **Магический, Силовое поле, Созидание**

Стандартное действие Зональная стена 4 в пределах 10

Эффект: Вы создаёте невидимую стену в смежных клетках, проницаемую для ваших магических способностей. Стена может быть 4 клетки длиной и 4 клетки высотой. Барьер не мешает перемещению, но вместо этого он блокирует линию эффектов для дальнбойных и зональных атак. Тем не менее, ваши дальнбойные и зональные атакующие таланты игнорируют этот барьер.

Поддержание малым: Стена поддерживается.

Буря Победы

Атака Боевого Мага Кормира 20

Вы пробуждаете ярость небес. Гром, молния и надвигающийся бритвенно острый град обжигают кожу, плавят щиты и разрывают пластины доспехов на части.

На день ♦ **Звук, Инструмент, Магический**

Стандартное действие Зональная вспышка 3 в пределах 20

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон звуком 4к6 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Все цели предоставляют боевое превосходство вашим союзникам до конца вашего следующего хода.



Ураганный Дженази

“Только дурак сражается с ветром”.

Условие: Дженази, стихийное проявление души ветра

Ветер бессмертен. Воздух движется и течёт вокруг всех нас – это источник жизни, и тем не менее, он способен сеять ужасные разрушения. Ураганы и бури могут разрушить замок короля или даже сбросить величайшего героя вниз с высокой скалы. Ваша раса связана с течениями воздуха так же, как и вы связаны со всеми остальными элементами, но для вас воздух не только часть души; также это источник невероятной силы. Вы ураганный дженази, и ваша власть над ветром достойна быть записанной в легенды.

Полет, способности, сметающие ваших врагов ураганным ветром, или сила торнадо, сметающая с пути валуны и разламывающая деревья – всё это для вас столь же обычно, как случайный взмах рукой. Вы управляете потоком боя, используя свою власть над воздухом, чтобы перемещать врагов как пешки на шахматной доске.



УМЕНИЯ УРАГАННОГО ДЖЕНАЗИ

Ураганное действие (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы получаете возможность использовать талант на сцену *ходок по воздуху* ещё один раз в этой сцене.

Ураганный ветер (11-й уровень): Когда вы используете талант на сцену *ходок по воздуху*, вы получаете скорость летая 8 до конца своего следующего хода.

Ураганное противодействие (16-й уровень): Когда вас притягивают, отталкивают или сдвигают, вы можете уменьшить дистанцию перемещения на 1 клетку или увеличить её на 1 клетку. Если вы хотите увеличить перемещение на 1, то последнюю клетку, в которую войдёте, вы выбираете сами. Если существо притягивает вас в клетку, смежную с собой, вы можете увеличивать притягивание на 1 клетку и закончить своё движение в другой клетке, смежной с ним.

ЗАКЛИНАНИЯ УРАГАННОГО ДЖЕНАЗИ

Опрокидывающая Буря Атака Ураганного Дженази 11

Одной лишь мыслью вы направляете волну наказующего ветра на врагов и отбрасываете их назад.

На сцену

Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект + 4 против Стойкости, Мудрость + 4 против Стойкости, Харизма + 4 против Стойкости

На 21-м уровне увеличьте бонус к броскам атаки до +6.

Попадание: Урон 5к4 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и вы толкаете цель на 3 клетки.

Зефир Души Ветра Приём Ураганного Дженази 12

Вы приказываете ветру шёпотом, и потоки воздуха осторожно поднимают вас и ваших союзников от земли.

На сцену

Действие движения **Ближняя** вспышка 5

Цель: Вы и один или два союзника во вспышке

Эффект: Вы пролетаете 8 клеток. Союзники, находящиеся под воздействием этого таланта, могут пролететь 8 клеток свободным действием.

Ураган Души Ветра Атака Ураганного Дженази 20

Кружащийся циклон раздирающих ветров формируется вокруг вас, подбрасывая врагов в воздух. Вихрь сеет хаос среди врагов, двигаясь по вашему приказу.

На день ♦ **Зона, Созидание**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект + 5 против Стойкости, Мудрость + 5 против Стойкости, Харизма + 5 против Стойкости

На 26-м уровне увеличьте бонус к броскам атаки до +7

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы, и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Эффект: Зона длится до конца вашего следующего хода

Поддержание малым: Вы можете передвинуть вспышку на 3 клетки, а затем сдвинуть каждую цель во вспышке на 1 клетку.

ДЖЕНАЗИ НЕОБУЗДАННОЕ ПЛАМЯ

“Спрячь свой меч в ножны, дурак, а не то я расплавлю его прямо в твоих руках”.

Условие: Дженази, стихийное проявление души огня

Все говорят, что огонь горит в сердцах всех дженази, но если они правы, то это ничто по сравнению с преисподней, бушующей внутри вас. Вы – повелитель огня и дыма, и превращаете всех, кто бросает вам вызов, в тлеющие угли и кучки пепла. Огонь в ваших руках подобен домашнему зверьку, танцует у вас в руках и удовлетворяет все ваши прихоти.

Ваше магматическое наследие даёт вам силу, с помощью которой вы метаете во врагов огонь или защищаете своих союзников от жгучего тепла самого Ада. Вы – сердце вечного огненного вихря, и любой, кто посмеет напасть на вас, будет сожжён.

Ваша жизнь невозможна без огня, и, хоть он разрушает чужие жизни, вы получаете большую живучесть благодаря ему. Тех, кто встретится с вами в бою, должно быть жалко, ведь всякий, кто осмелится направить на вас оружие, сталкивается не со смертельным врагом, но, скорее, с силой вулкана, с все сжигающей лавой и предвестием огненной агонии.

УМЕНИЯ ДЖЕНАЗИ НЕОБУЗДАННОГО ПЛАМЕНИ

Огненный выброс (11-й уровень): Когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, все враги, смежные с вами, получают урон огнём, равный половине вашего уровня + модификатор Силы. В дополнение, вы получаете бонус +1 к броскам атаки талантами с ключевым словом "огонь" до конца своего нынешнего хода.

Власть над Огнём (11-й уровень): Когда вы проявляете душу огня, вы делитесь своим расовым сопротивлением огню со всеми союзниками, находящимися в пределах 2 клеток от вас.

Аура души огня (16-й уровень): Вы всегда покрыты мерцающим покровом пламени. Если враг попадает по вам рукопашной атакой, то он получает 5 урона огнём.

ТАЛАНТЫ ДЖЕНАЗИ НЕОБУЗДАННОГО ПЛАМЕНИ

Воспламенение Души Огня Атака Дженази Необузданного Пламени 11

Обжигающий сгусток пламени вырывается из вашего тела, опрокидывая ближайших врагов.

На сцену ♦ Огонь

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Сила + 4 против Реакции, Ловкость + 4 против Реакции, Телосложение + 4 против Реакции

На 21-м уровне увеличьте бонус к броскам атаки до +6.

Попадание: Урон 3к6 + модификатор Силы или Телосложения, и цель получает уязвимость к огню 5 до конца вашего следующего хода.



Тлеющие Угли Жизни Приём Дженази Необузданного Пламени 12

Из ваших ран волнами вырывается яркое мерцающее пламя. Ленты огня запечатывают ваши раны.

На день ♦ Исцеление

Немедленное прерывание

Персональный

Триггер: Вы получаете урон, который должен опустить ваши хиты до 0 или ниже

Эффект: Используйте исцеление.

Сожжение Души Огня Атака Дженази Необузданного Пламени 20

Вы дотягиваетесь до врага своей силой и впрыскиваете огонь в его кровь.

На день ♦ Огонь

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

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

На 26-м уровне увеличьте бонус к броскам атаки до +7

Попадание: Урон 4к6 + модификатор Силы или Телосложения, и продолжительный урон огнём 10, и цель становится изумленной (спасение оканчивает оба).

Промех: Половина урона, и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Особенность: Эта атака игнорирует сопротивление и иммунитет к огню.

ЭПИЧЕСКИЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Эпические предназначения легендарны, ведь когда вы идёте этими приключенческими путями, вы получаете орудия необычайной силы. Эпические предназначения представляют собой вершину достижений.

ИЗБРАННЫЙ

Ваше божество делает вас живым сосудом своей силы в мире смертных.

Условие: 21-й уровень

Ваше божество выбирает вас в качестве своего доверенного лица в делах смертных. Вы защищаете прихожан вашего божества, сражаетесь с врагами своего бога и отстаиваете его цели. Для того, чтобы вы смогли выполнять эти задачи, божество вдыхает в вас искру божественной энергии, которая даёт вам силы, сопоставимые с силами полубога.

Божественная искра усиливает все ваши силы, как и эпическое предназначение Полубога, в деталях описанное в Книге Игрока. В отличие от предназначения Полубога, вы клянётесь служить определённому божеству. Будучи эпическим героем, вы можете действовать как мирской экзарх, получая от своего божества советы и поручения. В ином случае, вы можете сделать всё по своему усмотрению, развивая цели своего бога так, как считаете нужным.



Не все божества имеют силы или склонность к возвышению своих собственных Избранных. Некоторые божества способны возвысить сразу нескольких Инбранников, однако подобное обстоятельство встречается довольно редко. Чаще всего на подобную должность божества ищут очень преданных смертных, но некоторым богам, кажется, доставляет удовольствие выбирать недостойных или непостоянных смертных в качестве своих агентов в суетном мире. Наиболее вероятно, что окружающие станут добавлять имя вашего божества в обращении к вам, называя вас "Избранником Селуны" или "Избранником Морадина".

СОЮЗНИКИ БОЖЕСТВ ПРЯТЯГУВАЮТ ВРАГОВ БОЖЕСТВ

Вы герой. То, что враги вашего божества хотят вас уничтожить до того, как вы достигните полной божественности, не такая уж и плохая новость. Они прикладывают для этого усилия и благодаря этому их легче найти. Если другим персонажам в партии приключенцев не нравится, что на вас лежит космологическая метка, то это можно оставить в стороне или ДМ может рассчитать, что это может быть как-то связано с финалом.

ПУТЬ К БЕССМЕРТИЮ

Многие Избранные могут жить столетиями. Однако, по мере роста мощи Избранного, божественный огонь, помещенный в его душу, неминуемо преобразует смертную оболочку. Когда не остаётся никаких следов смертной жизни, Избранному приходит время подняться к небесному двору, чтобы отстаивать дела своего божества в бессмертных мирах. Ни один Избранный не остаётся в смертном мире надолго после достижения вершины силы, данной ему божеством.

УМЕНИЯ ПОЛУБОГА

Все Избранные обладают теми же классовыми особенностями, что и эпическое предназначение Полубога.

Божественная искра (21-й уровень): Увеличьте две характеристики по своему выбору на 2 каждую.

Божественное восстановление (24-й уровень): Если ваши хиты опускаются до 0 или ниже впервые за текущий день, то вы восстанавливаете их в количестве, равном значению вашего ранения.

Божественное чудо (30-й уровень): Если вы впервые за сцену потратили свой последний атакующий талант на сцену, то вы по своему выбору восстанавливаете один использованный талант на сцену.

ТАЛАНТЫ ИЗБРАННОГО

На 26-м уровне каждый избранник получает от своего божества определенный приём. Таланты, связанные с одиннадцатью высшими богами доброго, законно-доброго или нейтрального мировоззрения, описаны ниже.

Обновлённый Рассвет Приём Избранника Амонатора 26

Над полем боя вспыхивают настоящие лучи солнца, которые сверкающими копьями впадают в ваших врагов.

На день ✦ **Излучение, Исцеление**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Если до конца вашего следующего хода вы или ваш союзник используете исцеление, то этот талант наносит урон излучением, равный половине вашего уровня + ваш модификатор Харизмы, врагу, находящемуся в пределах 5 клеток от существа, использовавшего исцеление.

Поддержание малым: Эффект поддерживается.

Истинная Смерть Приём Избранника Келемвора 26

Ваш жест лишает нежить всех их трюков. Их ждёт только смерть.

На день ✦ **Исцеление**

Малое действие **Ближняя вспышка 10**

Цель: Вся нежить во вспышке

Эффект: Вы восстанавливаете 2к20 хитов за каждую цель.

Все цели теряют все сопротивления, выгоды неосязаемости и способность перезаряжать таланты (спасение заканчивает всё).

Постэффект: Цель теряет все сопротивления, выгоды неосязаемости и способность перезаряжать таланты (спасение заканчивает всё).

Высшая Магия Приём Избранника Кореллона 26

Власть Кореллона над магией позволяет вам выбирать между расширением возможностей на поле боя и защитой вас и всех ваших союзников.

На день

Малое действие **Ближняя вспышка 10**

Эффект: Выберите одно из следующего: До конца вашего следующего хода, вы и ваши союзники во вспышке получаете бонус таланта +2 к броскам атаки; либо до конца вашего следующего хода, вы и ваши союзники во вспышке получаете бонус таланта +2 ко всем защитам против магических атак.

Кузня Созидания Приём Избранника Морадина 26

Пыл древних мастерских созидания Морадина вдохновляет вас и ваших союзников, когда вы бьёте своего врага молотом.

На день ✦ **Исцеление**

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы и любые союзники, попавшие хотя бы одной атакой, восстанавливают своё второе дыхание, если они уже использовали его в этой сцене, восстанавливают одно исцеление и могут ещё раз использовать дневной талант магического предмета.

Высшее Знание Приём Избранника Огмы 26

С божественной точки зрения понимать – значит контролировать.

На день

Немедленное прерывание **Персональный**

Триггер: По вам попадает атака, нацеленная на Стойкость, Реакцию или Волю

Эффект: Совершите проверку знаний о существе, которое вас атакует. Если результат вашей проверки превышает бросок атаки монстра, то атака промахиывается.

Прибывающая Удача Приём Избранника Селуны 26

Ваша удача в битве увеличивается подобно восходящей полной луне.

На день

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены, каждый свой ход вы получаете бонус к броскам атаки, равный количеству раненых, находящихся в сознании существ, которые находятся в начале вашего хода в пределах 10 клеток от вас.

Божественная Регенерация Приём Избранника Сильвануса 26

Вы зажигаете божественную искру, которая пылает внутри вас, вызывая на короткое время волну регенерации.

На день ✦ **Исцеление**

Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете до конца сцены регенерацию, равную значению вашей наивысшей характеристики.

Порицание Сьун Приём Избранника Сьун 26

Ваша сила заставляет ваших врагов перенять друг у друга слабости.

На день

Малое действие **Ближняя вспышка 20**

Цель: Два существа во вспышке

Эффект: Выберите две цели. Наделите их уязвимостями друг друга до конца сцены. Таким образом, они обе уязвимы до конца сцены, даже если первоначальный источник уязвимости был временным. Если ни у одной из целей нет уязвимости к какому-либо типу урона, то обе цели получают уязвимость ко всему 5 до конца сцены.

Сияние Темпуса Приём Избранника Темпуса 26

В этой битве вы взываете к вниманию Повелителя Битв. Под его божественным сиянием неумелые бойцы быстрее падают наземь сражёнными.

На день

Малое действие **Персональный**

Эффект: Все существа, атакующие вас, но промахивающиеся, получают урон, равный половине своего уровня. Эффект длится до конца сцены.

Приговор Битвы Приём Избранника Торма 26

Вы научились подражать Торму в вынесении приговора.

На день ✦ **Исцеление**

Свободное действие **Персональный**

Триггер: Ваша атака опускает хиты врага до 0 или ниже

Эффект: Вы восстанавливаете хиты, равные урону, который вы нанесли атакой.

Рог Жизни Приём Избранника Чонти 26

Рог изобилия Чонти проливает на вас благословение богини, и вы предвкушаете пир в её владениях.

На день ✦ **Исцеление**

Малое действие **Ближняя вспышка 20**

Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель может использовать исцеление. В начале каждого последующего вашего хода и до конца сцены, ваш союзник с наименьшим количеством хитов, кроме 0, получает регенерацию 20 до начала вашего следующего хода. Эффект заканчивается, если вы падаете без сознания.