



ПОТЕРЯННЫЕ СТРАНИЦЫ ЗАНАТАРА ОБО ВСЁМ ПРОЧЕМ



ГРУППА ПЕРЕВОДА

Данный материал был выпущен интузиастами и Мастерами с сайта Гильдии Мастеров Подземелий. Эта книга была выпущена вскоре после *Руководства Занатара обо всём* и предлагает дополнительные опции для ваших персонажей.

Мы будем благодарны за помощь с этим другими переводами. Как можно помочь, вы можете узнать в группе: https://vk.com/dungeons_ru

Переводчики: САН4ЕJJIА, Kerantis, DUNGEONS_GUEST, deiran, Ayvi, Xattttta

Редактор: Ayvi

Photoshop: r0ot35

Вёрстка: r0ot35



ПОТЕРЯННЫЕ СТРАНИЦЫ ЗАНАТАРА ОБО ВСЁМ ПРОЧЕМ



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущий дизайнер: Рути Рутенберг

Дизайнеры: Лиза Чен, Уилл Доил, Джеймс Хек, Джеймс Интрокасо, Рич Лескуфлер, Шон Мервин, Синди Мур, Сатин Феникс

Разработка: Джеймс Хек, Джеймс Интрокасо, Рич Лескуфлер, Рути Рутенберг

Главный редактор: Джеймс Хек

Редактор: Рути Рутенберг

Дополнительные редакторы: Джеймс Интрокасо, Синди Мур

Арт-директор: Рич Лескуфлер

Дополнительный арт-директор: Джеймс Интрокасо

Графический дизайнер: Рич Лескуфлер

Картограф: Майк Шлей

Художники-иллюстраторы: Иисус Блонес, Джефф Браун, Юрий Бухта, Валентина Чухлёбова, Сторн Кук, Хуан Диего Дландарас, Павел Добош (The Forge Studios), Razoom Games, Виталий Гайдуков, Христос Георгиу, Гари Кемп, Аарон Ли, Наталия Сатиенкач, Сад, Максим Шевченко, Ателье Sommerland, Дин Спенсер, Карлос Торребланка

Дополнительные работы предоставлены Wizards of the Coast и использованы с разрешения. Имена иллюстраторов ожидают рассмотрения.

Продюссер: Рич Лескуфлер

Руководитель проекта: Джеймс Интрокасо

Администратор DM's Guild Adepts: Кристофер Линдсей

Особая благодарность: Джереми Кроуфорд, Майк Мирлс, команда разработчиков Wizards of the Coast

Эта книга включает в себя некоторые расы, подклассы, предметы и заклинания, которые первоначально появились в следующих продуктах.

Железный бастион: Восстание Кровавого Дозора (2016)

Руины Мезро (2017)

Возвращение Короля Ящеров (2017)

Тайные общества Чульта: Маг-Охотник и Повелитель душ (2017)

Руководство игрока Sundered Realms (2016)



НА ОБЛОЖКЕ

По замыслу дизайнера, вдохновленного иллюстрацией «Коллекционного издания» Hudro74, Занатар тщательно изучает недавно приобретенный том, ища новые идеи и древние секреты.

Отказ от ответственности: эта работа была сделана после того, как эти потерянные заметки были восстановлены Занатаром. Мы не имели никакого отношения к тому, что они потерялись каким-либо образом, и мы не связаны с этой сумасшедшей женщиной Аладар. Фактически, эти заметки, возможно, не были потеряны вообще, но являются частью сложной уловки, разработанной бехолдером. Да, это наша история...



Продукт Гильдии Мастеров Подземелий для использования с Руководством Занатара обо всём.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, the dragon ampersand и все другие названия Wizards of Coast и их логотипы, являются торговыми марками в США и других странах

Эта работа содержит материалы, защищающие авторские права Wizards of the Coast и / или других авторов. Такой материал используется с разрешения в соответствии с Соглашением о содержании сообщества для Гильдии мастеров подземелий. Некоторые работы © 2015 Дин Спенсер, используемые с разрешения. Все права защищены.

Все другие оригинальные материалы в этой работе это ©2017 от Guild Adepts и опубликованы в соответствии с Соглашением о содержании сообщества для Гильдии мастеров подземелий.

[This document is for non commercial use only!](#)

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Об этом продукте.....	4
Часть первая – Варианты персонажа	5
Бард.....	6
Коллегии бардов.....	6
Коллегия ключей.....	6
Коллегия раздора.....	7
Коллегия скорби.....	8
Варвар.....	9
Пути дикости.....	9
Путь кровавого жнеца.....	9
Путь священного рода.....	10
Путь храброго сердца.....	12
Воин.....	13
Боевые архетипы.....	13
Драгун.....	13
Рунный рыцарь.....	14
Рунные усиления.....	16
Волшебник.....	17
Магическая школа.....	17
Охотник на магов.....	17
Школа восстановления.....	18
Школа обмана.....	20
Друид.....	21
Круги друида.....	21
Круг владыки духов.....	21
Круг сезонов.....	22
Жрец.....	23
Божественные домены.....	23
Домен выживания.....	23
Домен энтропии.....	24
Коддун.....	25
Потусторонние покровители.....	25
Благородный джин.....	25
Хаос.....	26
Монах.....	29
Монастырские традиции.....	29
Путь искупления.....	29
Путь сочувствия.....	30
Паладин.....	32
Священные клятвы.....	32
Клятва предначертания.....	32
Клятва хищничества.....	33
Плут.....	35
Архетипы плута.....	35
Божественный вестник.....	35
Следопыт.....	37
Архетипы следопыта.....	37
Городской разведчик.....	37
Странник пустошей.....	38
Чародей.....	40
Происхождение чародея.....	40
Магия фей.....	40
Новые предыстории.....	41
Еретик.....	41
Легендарное происхождение.....	42
Превращённый.....	43
Приключенец на пенсии.....	44
Умерший.....	45
Феекровные.....	47
Дух природы.....	47
Добрые сердца и смелые души.....	48
Противоречивые натуры.....	48
Имена феекровных.....	48
Особенности феекровных.....	48

Часть вторая –	
Опции мастера подземелий	49
Эффекты критического попадания.....	49
Критические неудачи.....	49
О проверке способностей.....	49
О спасбросках.....	50
О бросках атаки.....	50
Смерть и воскрешение.....	51
Три смерти, и ты готов.....	51
Душа хрупка.....	52
Комбинирование модулей.....	52
Расширенные травмы.....	53
Подтверждение длительной травмы.....	53
Выбитый глаз, я выбираю тебя.....	53
Ты попал мне в ногу!.....	53
Здравомыслие и порча.....	55
Уровень порчи.....	55
Проверки здравомыслия.....	55
Исторические предметы.....	56
Подозрительность.....	59
Подозрительность в игре.....	59
Подозрительность в работе.....	59
Новые магические предметы.....	59

Часть третья –	
Приключение: всё внимание на Чульт	67
Введение.....	67
Предыстория приключения.....	67
Часть 1: Корабли во тме.....	68
Встреча с Зиндаром.....	68
На корабли.....	68
Корабли из Глубоководья.....	69
Летающая гадюка.....	69
Злой взгляд.....	70
Возвращение к Зиндару.....	71
Часть 2: Гнездо Гадюки.....	72
Встреча с Зиндаром.....	72
Гранд Соук.....	72
Закат: прибытие флорины.....	74
Покидая Гранд Соук.....	74
Возвращаясь к Зиндару.....	74
Следующий ход.....	74
Часть 3: Разум над торговцами.....	74
К вилле Джобала.....	74
Вилла Джобала: Экстерьер.....	75
Вилла Джобала: Интерьер.....	75
Заключение.....	78
Разговор о вознаграждении.....	78
Статблоки монстров.....	79

Приложение А – Новые монстры	81
Городская дриада.....	81
Городские дриады.....	81
Городские сорняки.....	81
Старшие дриады.....	81
Дух.....	83
Водный дух.....	83
Воздушный дух.....	84
Земляной дух.....	84
Огненный дух.....	85

ВВЕДЕНИЕ

ЗНАНИЕ – ключ к достижению власти, величия. Таково мнение Занатара, наблюдающего за преступлением лорда, который стремится узнать всё, о чём нужно знать. Рассеянные о его логовах – бесконечные пучки книг, свитков и различных сокровищ.

Считалось что обширная коллекция томов и заметок Занатара навсегда потеряна, но недавно она была восстановлена мудрой Аладаир при попечительстве Волотаппа Геддарма. Изучая своё новообретённое собрание неясных знаний, она добавляет свои личные заметки как часть своей коллекции «Руководства Занатара» и её справочника под названием «Невозможная задача: руководство Элминстера для осмысливания руководств Воло».

К сожалению для молодой учёной, бехолдер узнал про её работу, и он не остановиться ни перед чем, чтобы вернуть потерянные записи. Когда Аладаир убегает из Глубоководья, она ещё не знает о силе, которая преследует её из тени.

ОБ ЭТОМ ПРОДУКТЕ

Потерянные страницы Занатара обо Всём Прочем являются дополнением для Руководства Занатара обо Всём. Данный сборник содержит собрание новых опций для игроков и мастеров, почти в два раза увеличивая количество новых архетипов и возможностей, представленных ранее.

Первая часть представляет новые архетипы, предыстории и расовые черты.

Вторая часть вводит новые варианты правил и магические предметы, большая часть которых связана с некоторыми из запоминающихся знаний мульти-вселенной D&D.

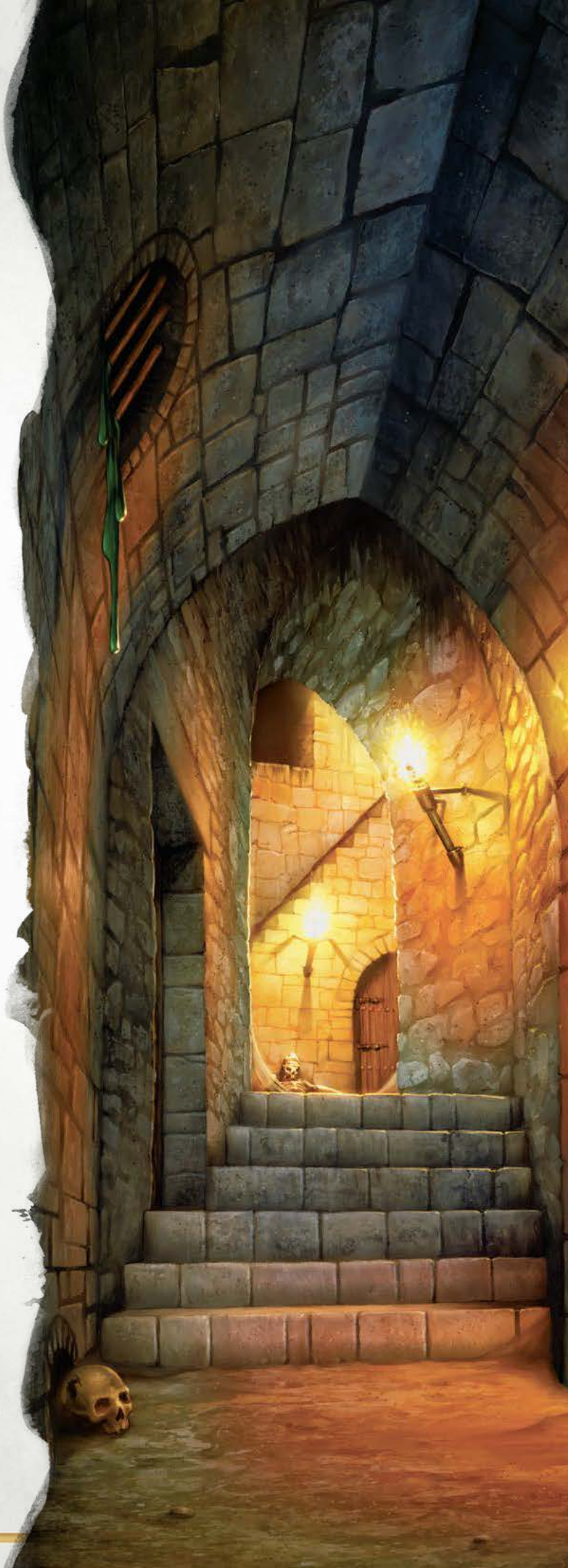
Третья часть содержит краткую коллекцию приключений и новых угроз.

По мере твоего прогресса по этим разделам, которые также дополняют исследования Аладаир, добавляя собственные заметки и замечания к Ксанаторовским, в то время как на него охотятся агенты Большого Глаза. Какова судьба этого незадачливого ученика? Надеемся, вам понравится изучать эти собрания потерянных легенд и новообретённых рассказов.

Еще одна пачка для сортировки. Не бойся, Сильгар, я не забыл про ужин.



Ого, это настоящая находка. Добрый день, мистер Занатар, я возьму это ненадолго, сделаю несколько заметок, возможно оживлю пару вещей. Не волнуйтесь, я всё верну.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ВАРИАНТЫ ПЕРСОНАЖА

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ для создания новых и уникальных персонажей для игроков. Набор дополнительных архетипов, предназначенных для каждого класса из Книги игрока, пять новых предысторий и новый расовый вариант представлены здесь вашему вниманию. Для каждого класса представлен по крайней мере один архетип, вместе с кратким описанием и историей, что позволит игрокам по-настоящему погрузиться в свою новую роль.

После архетипов есть выбор новых предысторий с предлагаемыми владениями и характеристиками. Так же, как и в случае с предысториями, представленными в Книге игрока или любом другом продукте D&D, ваш персонаж не связан ни одной из предложенных характеристик. Их можно использовать или как источник вдохновения или могут быть переработаны на основе уже имеющихся предысторий, для создания чего-то нового и интересного.

В приведённых ниже таблицах указаны все архетипы и предыстории, имеющиеся в этой книге.

АРХЕТИПЫ

Класс	Архетип	Уровень	Описание
Бард	Коллегия ключей	3-ий	Применяет очарование к манипулированию существами и объектами
Бард	Коллегия раздора	3-ий	Предлагает слияние разнообразных расцветок в гармоничный диссонанс
Бард	Коллегия скорби	3-ий	Приносит души ушедших, чувствуя их жизни.
Варвар	Путь кровавого жнеца	3-ий	Подпитываемый кровавой яростью, руководствующийся только чувством цели.
Варвар	Путь священного рода	3-ий	Высвобождает сверхъестественную ярость, основанную на духе предков
Варвар	Путь храброго сердца	3-ий	Стойкий защитник слабых, не прекращающий сражаться.
Воин	Драгун	3-ий	Лёгкая бронированная кавалерия, специализирующаяся на разведке и тактических ударах
Воин	Рунный рыцарь	3-ий	Использует рунную магия для усиления оружия, снаряжения и специальных атак
Волшебник	Охотник на магов	2-ой	Охота за предателями и экстрапланарными заклинателями и существами
Волшебник	Школа восстановления	2-ой	Превращает разрушительную магическую силу в энергию восстановления
Волшебник	Школа обмана	2-ой	Учёные обманчивого очарования и магического ложного направления
Друид	Круг владыки духов	2-ой	Черпает силу от духов, находящихся в естественной среде
Друид	Круг сезонов	2-й	Следит за циклом изменения природы во всех живых существах
Жрец	Домен выживания	1-ый	Служит первородному божеству, чтобы обеспечить сохранение своей земли и племени
Жрец	Домен энтропии	1-ый	Владеет духовной силой от бессмертных существ пустоты
Колдун	Благородный джин	1-ый	Элементальная магия и силы советника-джина.
Колдун	Хаос	1-й	Черпает силы из Хаоса, часто с неожиданными результатами
Монах	Путь искупления	3-ий	Совершает акты покаяния в поисках духовного отпущения грехов
Монах	Путь сочувствия	3-ий	Сосредоточен на своём сострадании и понимании энергий исцеления
Паладин	Клятва предначертания	3-ий	Силу судьбы победят те, кто был отмечен смертью
Паладин	Клятва хищничества	3-ий	Использует силу манипуляции в погоне за завоеванием и контролем
Плут	Божественный вестник	3-ий	Объединяет мошенничество и божественную магию, чтобы охотиться на еретиков
Следопыт	Городской разведчик	3-ий	Охотники и исследователи городских трущоб в подземельях
Следопыт	Странник пустошей	3-ий	Умеет прокладывать путь через разорённые и опустошённые регионы
Чародей	Магия фей	1-ый	Несёт в себе магию природы, наполненную мощью и особенностями фей.

ПРЕДЫСТОРИИ

Предыстория	Особенность	Описание
Еретик	Связи еретика	Практикующий веру, отлучённый от церкви или заклеимённый по приказу своей церкви.
Легендарное происхождение	Хорошая репутация	Выходец из рода известных, почтенных или исторических личностей.
Превращённый	Родственный дух	Бывшая жертва долговременного нежелательного превращения в животное
Приключенец на пенсии	Местная знаменитость	Давно оставил жизнь приключенца, но вновь вернулся на этот путь
Умерший	Разговор с духами	Тот, чья смерть и воскрешение изменили их мировоззрение



БАРД

Уже давно существует теория, что музыка – это универсальный язык, который никто из нас не понимает полностью. Те, у кого есть возможность использовать его, чтобы повлиять на волю других, на один шаг ближе к раскрытию секретов мультивселенной, которую мы ещё только начали открывать.

– Шамар Ридвайз, исследователь

КОЛЛЕГИИ БАРДОВ

В дополнение к Коллегиям бардов, предлагаемым в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара обо всём*, следующие варианты коллегий доступны для бардов на 3-м уровне: Коллегия раздора, Коллегия ключей и Коллегия скорби.

КОЛЛЕГИЯ КЛЮЧЕЙ

Барды Коллегии ключей считают, что через выступление может манипулировать чем и кем угодно, будь то человек, магия или механизм. Их сверхъестественное очарование позволяет этим смелым артистам погружаться в подземелья, кипящие ловушками, будучи уверенными в том, что они могут использовать свои слова и песни, чтобы защитить себя и союзников. Эти барды часто становятся шпионами и лазутчиками, так как ни один замок не может противостоять их очарованию.

ОСОБЕННОСТИ КОЛЛЕГИИ КЛЮЧЕЙ

Уровень барда	Особенность
3-ий	Бонусное владение, Подбор ключей, Выявляющая песнь
6-ой	Зашифрованная композиция
14-ый	Мастер основной мысли

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Когда выбираете Коллегию ключей на 3-ем уровне, вы получаете владение воровскими инструментами, если его раньше не имели.

ПОДБОР КЛЮЧЕЙ

Также на 3-м уровне вы обучаетесь лихо вскрывать замки и обезвреживать ловушки. Если у вас есть Компетентность в одном из ваших навыков, основанных на Харизме, вы можете использовать этот навык вместо того, чтобы совершать проверку Ловкости с воровскими инструментами для вскрытия замков и обезвреживания ловушек.

ВЫЯВЛЯЮЩАЯ ПЕСНЬ

На 3-м уровне вы можете узнать разнообразную информацию о механизме относительно его устройства, используя только стихи и рифмы. Когда вы проводите хотя бы 1 минуту в разговоре или пении на конструкцию или на неодушевлённый механизм, вы можете потратить одну кость Бардовского вдохновения, чтобы узнать определённую информацию о возможностях механизма по сравнению с вашими собственными. ДМ сообщает вам две из следующих характеристик механизма по вашему выбору:

- Цель (блокировка, ловушка, наблюдение и т. д.)
- Строение (простая, средняя или сложная)
- Природа (магическая, природная или иная),
- Приблизительный класс сложности (лёгкий, жёсткий, почти невозможный и т. д.)
- Присутствующие стихийные силы (если таковые имеются)
- Дополнительные вложенные магические качества (если есть)

ЗАШИФРОВАННАЯ КОМПОЗИЦИЯ

Начиная с 6-го уровня, вы научитесь управлять вокальным диапазоном и резонансом своего голоса, чтобы сместить магические или материальные механизмы в рамках заклинаний безопасности и наблюдения.

Когда вы используете своё действие для обезвреживания или рассеивания ловушек и когда вы совершаете спасбросок, чтобы уклониться от атаки гифа, замка, ловушки, руны или как часть заклинания предсказания, нацеленного на определение местоположения и или предсказания будущего с вами, как целью, вы можете использовать одну кость Бардовского вдохновения и добавить результат к проверке навыка или спасброску. Вы можете использовать это умение после броска, но до того, как ДМ определит, будет ли проверка характеристики или спасбросок успешным или неудачным, или до того, как ловушка нанесёт урон.

Из за таких бардов рад,
что я не клубок ушей!



В чем разница между бардом и вором? Самому интересно. До этого момента, барды брали действительно высокие ноты, когда их поджигали. Продолжим эксперименты!



МАСТЕР ТОНАЛЬНОСТИ

На 14-м уровне вы узнаете, как сфокусировать высоту тона и ритм вашего голоса так, чтобы даже самые сложные препятствия не смогли вас остановить. Действием вы можете потратить одно использование своего Бардовского вдохновения, чтобы нарушить механизм работы или магические связи в замке, ловушке и руне в 30 футах от вас. Когда вы используете это умение, бросьте кубик Бардского вдохновения – число, выпавшее на кубике, обозначает количество раундов, на которое эта ловушка или её подобие перестаёт работать. После использования этой способности, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

КОЛЛЕГИЯ РАЗДОРА

Барды Коллегии раздора стремятся вывести исполнение на новый уровень. В то время как некоторые художники чувствуют потребность в подготовке или изучении прогрессий в гармоничной структуре, импровизирующая природа барда поощряет изобретение вариаций их музыкального репертуара прямо посреди выступления. Эта привычка сказывается на их взглядах на жизнь и подходах к ней, и независимо от того путешествуют они с кем-то или одни, эти барды стремятся познать неизвестность, наплевав на цену.

ОСОБЕННОСТИ КОЛЛЕГИИ РАЗДОРА

Уровень барда	Особенность
3	Бонусное владение, Музыкальный погром, Баталия
6	На Бис!
14	Свистопляска

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Когда вы берете Коллегию раздора на 3-м уровне, вы получаете владение средней броней и одним дополнительным музыкальным инструментом.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ПОГРОМ

Начиная с 3-го уровня, вы получаете возможность эффективно использовать свои музыкальные инструменты в бою. Когда вы держите свой музыкальный инструмент в одной или двух руках, и не используете никакого другого оружия, оно может использоваться как оружием, которое наносит 1кб дробящего урона и имеет свойство универсальное (1к8). При удержании в одной руке оно приобретает свойство лёгкое. При использовании двумя руками ваш КД увеличивается на 2.

БАТАЛИЯ

Также на 3-м уровне вы можете предвосхитить ритм сражения и приспособиться для того, чтобы разрушить поток ваших врагов. Бонусным действием вы можете телепортироваться к клетке, примыкающей к любому числу существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Любое существо размера Большой и ниже в пределах 5 футов от вашего нового местоположения должно преуспеть в спасброске Силы или быть сбитым с ног. На 6-м уровне радиус этого эффекта увеличивается до 10 футов, и до 15 футов на 14-м уровне.

Вы можете использовать эту способность количеством раз, равное вашему модификатору Харизмы и восстановить все использования после завершения короткого или продолжительного отдыха.

Частью этого бонусного действия вы можете потратить одну из своих костей Бардовского вдохновения для того, чтобы добавить число, выпавшее на кубике к сложности спасброска. Вы можете использовать эту способность после того, как существо совершит спасбросок, но до того, как Мастер объявит о том, провалило оно спасбросок или прошло.

НА БИС!

На 6-м уровне каждый успех подпитывает ваше исполнение. Когда вы преуспеваете в спасбросках Силы, Ловкости или Телосложения, вы получаете преимущество к своей следующей проверке навыка, спасброска или броска атаки до конца вашего следующего хода.

Кроме того, атаки вашими музыкальными инструментами считаются магическими с целью преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

СВИСТОПЛЯСКА

На 14-м уровне вы обучаетесь извлекать звуки из окружающего вас пространства, и с их помощью усилие удары рук и укрепляя тела союзников, подбадривая их, и в то же время обрушивая на уши врагов ужасающую какофонию звуков, слышимую в 300 футах от вас. Действием вы создаёте гиперзвуковое поле, которое представляет из себя куб с ребром 30 футов, чьё поддержание требует концентрации и длится 1 минуту.

При появлении поля, дружественные существа в пределах поля испытывают ускоряющий эффект и получают бонус +2 к КД и имеют преимущество на спасброски Ловкости, также получают дополнительное действие в каждом своём ходе. Это действие можно использовать только для Атаки (одна атака оружием), на Рывок, Отход, Засаду или Использование предмета. Существо может извлечь выгоду только



от одного такого эффекта за раз. Пока вы концентрируетесь на этом умении, ваша скорость равна 0, и вы можете совершать рукопашные атаки против существ на расстоянии 5 футов от вас. Если у вас есть скорость полёта или вы удерживаетесь на месте магическим образом, вы можете парить на месте.

Кроме того, когда враждебное существо начинает свой ход в поле или перемещается туда в первый раз, оно должно сделать спасбросок Мудрости, или быть подверженным эффекту ауры. Скорость враждебных существ, находящихся в поле, сокращается наполовину, также они получают -2 к КД и спасброскам Ловкости, и не могут использовать реакции. Затронутое существо может использовать либо действие, либо бонусное действие, но не оба. Независимо от возможностей существа, оно не может сделать больше одной ближней или дальнбойной атаки в свой ход.

Если существо пытается наложить заклинание со временем накладывания 1 раунд, пробросьте d20. На 11 или выше заклинание не вступает в силу до следующего хода существа, и существо должно использовать своё действие на этом ходу, чтобы завершить ход. Если это невозможно, заклинание будет потрачено впустую. Если существо, попавшее под действие заклинания, выходит из поля, эффект заканчивается для него в начале его следующего хода.

Когда ваше выступление заканчивается, вы не можете двигаться или совершать действия до начала вашего следующего хода, и вы получаете один уровень истощения. После использования этой способности вы должны закончить продолжительный отдых, чтобы вы могли снова использовать её.

КОЛЛЕГИЯ СКОРБИ

Барды Коллегии скорби специализируются на облегчении перехода от жизни к смерти. В то время как большинство бардов пополняют свой художественный репертуар в праздновании жизней храбрых, траурные барды помогают перейти в иной мир мёртвым рыцарям, праведным священникам и мудрым визирям, посвятившим свою жизнь служению, чтобы облегчить их уход из Материального Плана.



В то время, пока многие видят в романтизации смерти нечто жуткое, Коллегия скорби веками изучает религиозные ритуалы и складывает из учений некромантии прозу, дабы убедить мёртвых оставаться в мире живых достаточно долго.

Будь то духовой или латунный, струнный или барабанный музыкальный инструмент, эти барды знают, как ими пользоваться и часто находят работу на парадах, как правило в качестве носителей гробов или там, где такт и вкус равноценны. Скорбящие барды создают свои мелодии импровизируют, чтобы замаскировать крики и вопли скорбящих близких и часто превращают безудержную скорбь в чествование памяти. И хоть их методы и различаются, барды коллегии Скорби всегда ставят своей целью дополнить ритуал перехода в иной мир церемониальным выступлением, совмещающем изящество и стиль.

ОСОБЕННОСТИ КОЛЛЕГИИ СКОРБИ

Уровень барда	Способность
3	Траур, Мелодия страдания
6	Погребальная песнь гробоносца
14	Страшный парад

ТРАУР

Когда на 3 уровне вы выбираете Коллегию Скорби, вы изучаете заговор Уход за умирающим. Также вы получаете владение одним из двух навыков на ваш выбор: Медицина или Религия.

МЕЛОДИЯ СТРАДАНИЯ

Также на 3 уровне, когда существо, которое вы можете видеть на расстоянии 60 футов от вас, включая вас, наносит урон другому существу, отличному от вас, вы можете использовать свою реакцию, чтобы потратить одно из своих использований Бардовского Вдохновения; результат броска добавьте к общему урону атакой. Атаковавший также восстанавливает хит-поинты, равные числу на кубе.

ПОГРЕБАЛЬНАЯ ПЕСНЬ ГРОБОНОСЦА

На 6-м уровне вы узнаете заклинание Восставший труп, которое считается заклинанием барда для вас, но не учитывается в общем списке заклинаний барда. Кроме того, каждый раз, когда вы создаёте нежить, используя заклинание некромантии, оно получает дополнительные преимущества в течение 1 минуты:

- Существо получает временные хиты, равные уровню вашего барда.
- Существо добавляет ваш модификатор Харизмы к своим броскам атаки и броскам урона.

СТРАШНЫЙ ПАРАД

На 14-м уровне вы можете призвать призрачную процессию из духов менестрелей прошлого. Вы призываете число спектральных трубадуров, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Они идут плотной линией позади вас в течение 1 минуты, и их музыка мешает тем, кто вам пытается навредить вам.

В начале каждого своего хода каждое существо по вашему выбору в пределах 60 футов должно преуспеть в спасброске Мудрости или должно получить 1к4 психического урона за каждого менестреля, которого вы призвали, и получить помеху на следующий бросок атаки. После использования этой функции вы не сможете использовать её снова, пока не закончите длительный отдых.

Оставаться храбрым, то-есть слишком глупым, после того, как тебя избили, бессмысленно. Хотя это возбуждает мой аппетит.



Когда-нибудь тебя заткнут за пояс. Поживём-увидим.

ВАРВАР

Ярость, что лежит в душе варвара, может принимать разные формы. Её можно вызвать равно как чувством цели, так и огнём страсти или холодной мести. Независимо от её источника, страшная участь ждёт любого, кто стоит на её пути.

- Гарин Тристан, генерал

Пути дикости

В дополнение к Путям дикости, предлагаемым в Книге игрока и Руководстве Занатара обо всём, для варваров на 3-м уровне доступны следующие варианты: Путь мужественного сердца, Путь красного разбойника и Путь священного рода.

Путь кровавого жнеца

Путь кровавого жнеца – это воинская охота за смыслом жизни, рождённая страданием и насилием, а не какой-то ритуал набегов каннибалов, как неопытные искатели приключений могли бы подумать. Варвары, которые следуют этому пути, подпитывают свою ярость преследованием цели. Для тех, кто проживает достаточно долго, их дисциплина становится почти монашеской в плане медитаций, удовлетворяя их чувство собственного достоинства через артерии тех, кого они считают достойными битвы.

Поскольку волшебники живут, чтобы утолить свою жажду знаний, варвары, которые следуют Пути Красной разбойника, обычно тянутся к самой большой проблеме на поле боя, для того, чтобы похвастаться правами или даже переломить ход битвы, да и для дальнейшего определения своего места в жилах их мира.

Особенности Пути кровавого жнеца

Уровень варвара	Способность
3	Пожиратель, Чутьё крови
6	Кровавая гончая
10	Кровь стаи
14	Кровавая точность

ПОЖИРАТЕЛЬ

На 3 уровне, когда вы выбираете этот путь, ваша жажда крови направляет жизненную силу ваших противников на поддержание жизни в вас. Когда вы в ярости и у вас количество хитов ниже половины от максимального значения, в начале вашего хода вы можете войти в «Пожирающую ярость», затратив любое количество Костей Хитов в качестве бонусного действия. На время вашей Ярости ваше оружие становится волшебным с целью преодоления сопротивлений и иммунитетов, а при ударе вы получаете несколько очков хитов, равных 1 плюс количество Костей Хитов, которое вы потратили. При критическом ударе вы восстанавливаете вдвое больше хитов.

У вашей цели должна быть кровь, чтобы вы могли восстановить хит-поинты от атаки.

В начале каждого хода, если вы не ударили враждебное существо на прошлом ходу, вы получаете урон, равный числу, которое вы бы восстановили при попадании, но сохраняете свою Пожирающую ярость и её особенности.

Ваша Пожирающая Ярость заканчивается, как только вы достигнете максимального уровня хитов или выходите из ярости, в зависимости от того, что произойдёт раньше.

ЧУТЬЁ КРОВИ

Также на 3-м уровне ваши чувства становятся чрезвычайно чувствительными к запаху крови. Действием вы можете сделать глубокий вдох, чтобы отследить запах существ вокруг вас. В течение следующих 10 минут вы сможете почувствовать приблизительное количество живых существ в пределах 60 футов от вас. Вы можете различать тип, но не личность какого-либо конкретного существа.

Если вы знаете существо, которое ищете и имеете доступ к одной из его вещей, вы можете сосредоточиться исключительно на этой цели. Пока вы сосредоточены, вы не можете использовать эту способность для обнаружения любого другого существа, кроме своего добычи. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Выживание) для отслеживания своей цели, цель должна совершить спасбросок Мудрости со сложностью, равной 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Телосложения. При провале вы узнаете направление и приблизительное расстояние до этого существа и можете следить за его запахом даже через местность, которая обычно скрывает запах, например, проточную воду.

Вы можете пользоваться этой способностью количество раз, равное 1+ модификатор вашего Телосложения. После длительного отдыха все потраченные использования восстанавливаются. Вы должны иметь возможность дышать, чтобы пользоваться этой способностью.

КРОВАВАЯ ГОНЧАЯ

Когда вы достигаете 6-го уровня, ваша мистическая связь с кровью оттачивает ваше обоняние до мифических уровней. Диапазон вашего Чутья Крови увеличен до 120 футов, и вам больше не нужен доступ к вещам существа, чтобы отслеживать его, если вы пробыли как минимум 5 минут в 30 футах от своей цели в течение последних 24 часов.

Кроме того, вы можете потратить 1 Кость Хитов, чтобы узнать точное количество и общее местоположение существ в радиусе действия или, если вы сосредотачиваетесь на одной цели, заставить цель совершить спасбросок от выслеживания с помехой и увеличить дальность слежки до 5 миль.

КРОВЬ СТАИ

На 10-м уровне ваша дикая кровавая ярость укрепляет связь, которую вы поддерживаете со своими союзниками. До тех пор, пока ваше количество хит-поинтов составляет, по крайней мере, половину от максимального значения ваших хитов, вы можете потратить любое количество Кубов Здоровья в качестве действия для излечения равного количества живых существ, кроме вас, в пределах 10 футов от вас. В свой ход бросьте 1 Кость Хитов для каждого существа, на которое вы нацеливаете эту способность. Существо восстанавливает количество хитов, равное результату + ваш модификатор Телосложения (минимум 1). Повторите броски для каждого существа, которое вы выбрали. Как только вы используете эту способность, вы получаете один уровень усталости и не можете использовать эту способность снова, пока не закончите продолжительный отдых.

КРОВАВАЯ ТОЧНОСТЬ

Начиная с 14-го уровня, ваш гнев становится целенаправленным и точным, а не диким и яростным. Когда вы входите в ярость, вы можете потратить до 3-х Кубов здоровья, чтобы увеличить диапазон критического попадания. Например, если вы потратите 2 Куба здоровья, ваши атаки оружием наносят критический урон при выпадении на кубике 18, 19 или 20.

Если вы уже наносите критические попадания при выпадении на кубике числа меньше 20, полученную от других классовых черт, эта способность позволяет вам ещё больше расширить свой критических попаданий.

ПУТЬ СВЯЩЕННОГО РОДА

Как и во всех цивилизациях, истории происхождения жизни переплетаются с путями мифических существ, переплетающимися с путями смертных из-за великой цели или скуки этих самых существа. Эти истории, повествуемые ещё с первого восхода солнца, служат направляющими притчами в моменты, когда племена или народы сталкиваются в своём существовании с чем-то критически важным. Они рассказывают о временах великой опасности, когда сильный человек, направляемый духом предков, появляется среди людей, чтобы вести тех к их судьбе – к добру или ко злу. Обстоятельства, связанные с этим событием, могут быть разными, начиная от смерти вождя клана, и вплоть до угрозы рабства или даже исчезновения.

В большинстве племён старейшины осознают близость духа к своим людям, но часто бывает так, что и они удивлены обнаружением метки. Когда дар проявляется, он легко узнаваем и часто является поводом для радости. Однако есть случаи, когда это

воспринимается как дурное предзнаменование. В битве дух вашего предка поселяется в вас, наполняя ваше безумие сверхъестественной яростью духа, будь она небесной, демонической, драконьей или даже аберрантной по своей природе.

ОСОБЕННОСТИ ПУТИ СВЯЩЕННОГО РОДА

Уровень варвара	Способность
3	Использование заклинаний, Происхождение предков, Мифическое проявление, Сверхъестественная ярость
6	Метамагия, Необыкновенное наследие
10	Указание предков
14	Положенное по праву рождения

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда вы достигнете 3-го уровня, вы обучаетесь взывать к силе своей древней крови, чтобы использовать силу вашего предка. См. Главу 10 для общих правил пользования заклинаниями и главы 11 для выбора заклинаний из списка заклинаний чародея.

Заговоры. Вы изучаете три заговора по своему выбору из списка заговоров чародея. Вы изучаете дополнительный заговор чародея по вашему выбору на 10-м уровне.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний Священного рода показывает, сколько ячеек заклинаний 1-го уровня и выше вы можете накладывать. Чтобы наложить одно из этих заклинаний, вы должны потратить ячейку уровня заклинания или выше. Вы восстанавливаете все ячейки заклинаний после продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание *Туманное облако* 1-го уровня и имеете доступ к ячейке заклинания 1-го уровня и 2-го уровня, вы можете использовать *Туманное облако*, используя любую ячейку заклинаний.

Известные заклинания 1-го уровня и выше. Вы знаете три заклинания чародея 1-го уровня по вашему выбору, два из которых вы должны выбрать из заклинаний школы Воплощения и Прорицания.

Таблица «Использование заклинаний пути священного рода» показывает, когда вы узнаете больше заклинаний чародея 1-го уровня или выше. Каждое из этих заклинаний должно быть заклинанием школы Воплощения или Прорицания по вашему выбору, и должно быть уровня, для которого у вас есть ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 7-го уровня в этом классе, вы можете изучить одно новое заклинание 1-го или 2-го уровня.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ПУТИ СВЯЩЕННОГО РОДА

Уровень варвара	Известные заговоры	Известные заклинания	Очки происхождения	Ячейки заклинаний			
				1	2	3	4
3	2	3	—	2	—	—	—
4	2	4	—	3	—	—	—
5	2	4	—	3	—	—	—
6	2	4	4	3	—	—	—
7	2	5	5	4	2	—	—
8	2	6	5	4	2	—	—
9	2	6	6	4	2	—	—
10	3	7	6	4	3	—	—
11	3	8	7	4	3	—	—
12	3	8	7	4	3	—	—
13	3	9	7	4	3	2	—
14	3	10	8	4	3	2	—
15	3	10	8	4	3	2	—
16	3	11	8	4	3	3	—
17	3	11	9	4	3	3	—
18	3	11	9	4	3	3	—
19	3	12	9	4	3	3	—
20	3	13	10	4	3	3	1

Заклинания, которые вы изучаете на 8-м, 14-м и 20-м уровнях, могут быть из любой школы магии из списка заклинаний чародея.

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний, которые вы знаете на другое заклинание по вашему выбору из списка заклинаний чародея. Новое заклинание должно быть не выше уровня, чем максимальный уровень имеющейся у вас ячейки заклинаний, и оно должно быть заклинанием школы Воплощения или Прорицания, если вы не заменяли заклинание, которое вы выбрали на 8-м, 14-м или 20-м уровнях.



Базовая характеристика заклинаний.

При создании заклинаний вы используете Телосложение, так как сила вашей магии полагается на вашу способность использовать магию, заключённую в вашей крови. Вы используете своё Телосложение каждый раз, когда речь идёт о использовании заклинаний чародея. Кроме того, вы используете свой модификатор Телосложения для определения сложности спасброска от вашего заклинания или при подсчёте бонуса к броску атаки.

Сложность спасброска = 8 + Ваш бонус мастерства + Ваш модификатор Телосложения

Модификатор атаки заклинанием = Ваш бонус мастерства + Ваш модификатор Телосложения

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПРЕДКОВ

На третьем уровне, когда вы выбираете этот путь, вы выбираете происхождение вашего предка. Он может быть небожителем, демоном, драконом или аберрацией.

Выберите один тип предка из таблицы Происхождения предков. Выбранный предок связан с вашим происхождением.

Вы можете говорить, читать и писать на языке своего предка и можете вплетать их проклятия и клятвы в ваши боевые крики. Кроме того, всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы при взаимодействии с существом того же типа, что и ваш предок, ваш бонус мастерства удваивается, если он применим к проверке.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПРЕДКОВ

Происхождение	Наносимый вид урона	Язык
Небесное	Звуком или излучением	Небесный
Демоническое	Некротической энергией или ядом	Глубоководный
Драконье	Холодом, огнём или молнией	Драконий
Аберрантное	Физический или силовым полем	Глубинная речь

МИФИЧЕСКОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ

По мере того, как через вас проходит древняя магия, начинают проявляться физические черты вашей родословной. Начиная с 3-го уровня, всякий раз, когда вы произносите заклинание, вы восстанавливаете пункты здоровья, равные значению взятого уровня ячейки заклинаний, умноженному на 3.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ ЯРОСТЬ

На 3-м уровне вы можете сосредоточиться на магии в своей крови, позволяя сфокусировать свой гнев на древней магии вашей родословной и войти в Сверхъестественную ярость. Вы получаете способность использовать и концентрироваться на заклинаниях, даже в то время, когда находитесь в ярости за счёт вашего физического сопротивления.

При вхождении в Сверхъестественную ярость и при условии, что вы не носите тяжёлую броню, вы получаете следующие преимущества, заменяющие соответствующие преимущества Ярости:

- Вы получаете бонус к КД, равный вашему модификатору Силы вместо Ловкости (минимум +1)

- Вы получаете преимущество на проверки и спасброски Телосложения совершённые для поддержания концентрации на заклинании.
- Вы получаете сопротивление к магическому урону и иммунитет к виду урона, выбранному вами от происхождения предков.

Ваша Сверхъестественная Ярость длится 1 минуту. Она заканчивается раньше, если вы потеряли сознание, если ваш ход заканчивается, и вы не атаковали враждебное существо или не использовали заклинание с момента вашего последнего хода. Вы можете закончить вашу Сверхъестественную ярость в свой ход бонусным действием.

Очки происхождения

На 6 уровне вы получаете 4 очка происхождения, и получаете больше при повышении уровня, как показано в таблице Очки происхождения. Вы восполняете все потраченные очки происхождения после продолжительного отдыха.

Метамагия

Путём траты очков происхождения, вы можете создавать различные магические эффекты. Вы получаете возможность изменять свои заклинания так, чтобы они удовлетворяли вашим нуждам. Вы получаете два варианта метамагии на ваш выбор из списка доступных чародею. Вы получаете ещё один на 10-м и 17-м уровнях.

Вы можете использовать только один вариант метамагии при использовании заклинания, если не указано иное.

Необыкновенное наследие

На 6 уровне, когда вы входите в ярость, вы можете потратить 1 очко происхождения, чтобы наделить ваше оружие видом урона, выбранного вами ранее от происхождения предка. В течение 1 часа ваши атаки оружием наносят магический урон этим типом вместо дробящего, колющего или режущего урона. На 14 уровне атаки оружием с этой способностью игнорируют сопротивление, но не иммунитет, к виду повреждений от вашего Происхождения предков.

Указание предков

Начиная с 10 уровня, вы можете действием использовать заговор, а бонусным- провести атаку оружием. Если заговор нанёс урон, вы проводите эту атаку с преимуществом.

Положенное по праву рождения

Начиная с 14-го уровня, вы получаете возможность вырастить пару крыльев за спиной, получая скорость полёта, равную вашей текущей скорости. Крылья могут быть перьевыми, состоящими из драконьей чешуи, кожаными или ужасающими, в зависимости от выбранного вами предка. Вы можете создать эти крылья бонусным действием в свой ход. Они остаются до тех пор, пока вы не отзовёте их бонусным действием в свой ход. Вы не можете проявлять свои крылья во время ношения доспехов, если доспехи не приспособлены к ним, и одежда, не сделанная под ваши крылья, может быть уничтожена, когда вы их проявите.

Кроме того, у вас есть преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Путь храброго сердца

Некоторые приключенца бывают столь полны самоотверженности и отваги, что, совмещаясь, они могут граничить с безрассудством. Бесстрашный добряк может сделать первый шаг на этом пути совершенно случайно, вmeshиваясь в переделки, которые его не касаются, и не находя в себе желания повернуть назад.

Их ничем не обоснованная эффективность в битве вызвана не гневом, но, скорее, чередой совпадений и бескрайним упорством или упрямством, достаточным для того, чтобы просто не обращать внимания на всё самое худшее, что может предложить враг.

Эти бойцы, может быть, и не такие изящные, как обученные воины, но они – защитники слабых, и то, чего им не хватает в умении, они компенсируют доблестью.

Особенности Пути храброго сердца

Уровень варвара	Способность
3	То, что под рукой, Удача любит смелых
6	Удар от души
10	Приток воодушевления
14	Героическое сердце

То, что под рукой

Когда вы выбираете этот путь на 3-м уровне, вы получаете владение импровизированным оружием и безоружными атаками. Урон этих атак – 1к4 + ваш Модификатор Силы. Если ваше импровизированное оружие похоже по форме и функционалу на другое оружие, вы можете использовать характеристики этого оружия вместо приведённых выше.

Удача любит смелых

На 3-м уровне, когда адреналин начинает бурлить в вашей крови, первобытные инстинкты толкают некоторых героев на впечатляющие подвиги, и кажется, что в самый подходящий момент удача была благосклонна к ним.

Когда вы в ярости, всякий раз, когда вы делаете спасбросок или бросок безоружной атаки или атаки импровизированным оружием, вы можете бросить к4 и добавить значение к результату.

Удар от души

На 6 уровне, когда вы в ярости проводите безоружную атаку или атаку импровизированным оружием, бросьте 1к4 и результат добавьте к общему урону атакой. При достижении варваром 10 уровня Урон способности растёт до 2к4 и до 3к4 на 14 уровне.

Приток воодушевления

На 10-м уровне у вас получается, похоже, находить правильные подсказки, связь или слова, даже если вы не понимаете, что происходит. Если вы проваливаете проверку, основанную на Интеллекте, Харизме или Мудрости, вы можете перебросить этот спасбросок с преимуществом, если вы при этом находитесь в ярости.

Героическое сердце

На 14 уровне, когда вы совершаете спасбросок Телосложения, чтобы не потерять сознание, используя вашу Непреклонную Ярость, вы можете использовать один из трёх вариантов Героического сердца на выбор. Вы можете использовать только один из трёх вариантов способности в ход, и вы должны выбрать его до броска.

Воодушевление. То, как вы продолжаете сражаться несмотря на всё, вдохновляет ваших союзников. Союзники в 30 футах от вас, которые могут вас видеть или слышать, получают 10 хитов.

Стойкость. Вас не просто вывести из игры. Спасбросок вашей Непреклонной Ярости снижается на 5 до конца вашего хода.

Сплочение. То, что вы отказываетесь умирать, наполняет ваших союзников уверенностью. Все союзники в пределах 30 футов от вас, которые могут видеть или слышать вас, получают преимущество на следующий бросок атаки, который они сделают в течение следующей 1 минуты.



ВОИН

Знаешь, на самом-то деле мы не просто ходячие доспехи с оружием. У некоторых из нас есть другие таланты. Несомненно, все они приводят к тому, что кому-то становится больно, очень больно, но уж точно становится больно по-разному.

— Янус Сиранан, командующий рыцарями.

БОЕВЫЕ АРХЕТИПЫ

В дополнение к боевым архетипам, предложенным в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара обо всём*, для воинов 3-го уровня доступны следующие варианты: Драгун и Рунный Рыцарь.

ДРАГУН

Основная цель кавалеристов заключается в том, чтобы прорезаться сквозь ряды врагов, ломая строй пехоты, создавая пространство для атаки его или её союзникам. Драгуны – элитные бойцы, избранные из рядов образцовых кавалеристов за их доблесть в бою и исключительное умение в обращении с конём. Их специализированная подготовка фокусируется как на разведке, так и на выживании, поскольку она развивает тактику работы в подразделениях, создавая воинов, которые эффективны как в одиночку, так и в составе армии.

Эффективность драгуна заключается в том, что он легко вплетит разнообразное оружие в тактику ведения боя верхом, чтобы контролировать поле битвы и уметь остановить и предотвратить любое отступление.

И хоть изысканные методы драгуна обычно используются армиями людей, эльфов и dwarфов, есть племена варваров и даже гоблинов, использующих волков, которые изменили этот стиль под использование их любимых клинков и топоров.

ОСОБЕННОСТИ ДРАГУНА

Уровень воина Способность

3-ий	Кавалерийское оружие, Повышенный контроль, Универсальный боец
7-ой	Уничтожитель рядов
10-ый	Пограничные манёвры (Боковые манёвры)
15-ый	Стратегический шаг

КАВАЛЕРИЙСКОЕ ОРУЖИЕ: РУКОЯТКА ИЛИ ЭФЕС

Используемые с самого начала обучения сабли являются типичным оружием кавалериста. Это оружие имеет длину и вес длинного меча, и искривлённое лезвие (скимитара) и предназначено для того, чтобы быть достаточно лёгким для использования в одной руке, но не для боя с двумя оружиями. Кавалерийское оружие может быть любым одноручным оружием, которое наносит дробящий, колющий или режущий урон и не обладает свойствами лёгкое или фехтовальное. Когда вы выбираете этот архетип на 3-м уровне, ваше кавалерийское оружие наносит 1d8 урона, независимо от его кубика урона.

В обученных руках сабля является изящным и смертоносным оружием, но даже опытный боец может найти его крайне неудобным, не имея возможности справиться с его балансировкой. Некоторые виды кавалеристов могут отдавать предпочтение топорам или фальшионам, но обычным для кавалериста является то, что они знакомы с оружием и тактикой своих коллег.

ПОВЫШЕННЫЙ КОНТРОЛЬ

В то время как кавалеристы традиционно считаются воинами, использующими коней, многие армии взращивают для схожих целей животных, лучше всего подходящих для окружающей местности. И хоть это необычно, но вовсе не удивительно будет увидеть верблюдов, слонов или даже гигантских рептилий для этих целей во время войны. Когда вы выбираете этот архетип на 3-м уровне, у вас есть преимущество на проверки Мудрости (Уход за животными) и Харизмы (Убеждение), для взаимодействия с любыми зверьми, которых можно использовать в качестве ездового животного.

Что это за название, драгун? Думаете заменить у дракона «ко» на «гу» и будете страшно звучать? Хмм...Занагур. Нет, это не работает. Скорее всего, потому что я уже совершенен.



Может посадить одного из этих драгунов на спину дракону? Уверен, это будет страшнее тебя, Глазастик.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ БОЕЦ

На 3-м уровне, благодаря суровой подготовке ваше мастерство кавалерийского оружия делает вас эффективными в обращении с тяжёлыми доспехами, но ещё более эффективными при использовании средней или лёгкой брони, что позволяет свободно получать тактическое преимущество в любой ситуации. В обмен на защиту тяжёлой брони, неважно верхом или нет, вы получаете манёвренность и точность. При ношении средней брони, вы добавляете удвоенный модификатор Силы при нанесении урона кавалерийским оружием, и ваша скорость увеличивается на 5 футов. Пока вы находитесь верхом, скорость вашего передвижения также увеличивается на 5 футов.

Если вы не наносите броню или одеты в лёгкую броню, ваш бонус мастерства удваивается при добавлении к любым броскам атаки, которые вы делаете с помощью своего кавалерийского оружия, помимо преимуществ ношения средней брони, а ваша скорость увеличивается на 10 футов относительно скорости в средней броне. Ваша скорость движения верхом также увеличивается.

Кроме того, когда вы используете действие Атака с помощью кавалерийского оружия, вы можете бонусное действие атаковать врага с помощью одноручного дальнобойного оружия, которое вы держите. Нахождение в пределах 5 футов от враждебного существа не накладывает помеху на эту атаку.



СЛОМ СТРОЯ

На 7-м уровне вы научились находить точки разрыва в строю противника и можете расчищать путь для своих союзников. Когда вы используете действие «Атака», вы можете отказаться от одной из ваших атак и использовать действие Движения для перемещения не более, чем на 20 футов по прямой. Когда вы это делаете, каждое существо на вашем пути должно совершить спасбросок Силы со сложностью, равной 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы. При провале существо отталкивается на 5 футов в направлении на ваш выбор и падает ничком.

Существа имеют помеху в этом спасброске, если вы сидите верхом.

ФЛАНГОВЫЕ МАНЁВРЫ

На 10-м уровне ваше умение чувствовать поле боя позволяет вам ощутить начало отступления и воспрепятствовать этому. Когда вы атакуете существо спровоцированной атакой, вы можете передвинуться на половину скорости сразу после атаки как часть той же реакции. Это движение не провоцирует атак.

Начиная с 18-го уровня, если вы совершаете рукопашную атаку против существа, это существо не может атаковать вас всю оставшуюся часть вашего хода.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ШАГ

Начиная с 15-го уровня, перемещение по труднопроходимой местности не требует от вас или вашего ездового животного никаких дополнительных затрат движения. Вы также можете пройти через немагические растения, не будучи замедленным и не получив урон от них, если у них есть колючки, шипы или что-то в этом роде.

Во время перемещения в течение часа или более верхом вы получаете следующие преимущества:

- Труднопроходимая местность не замедляет путешествие вашей группы.
- Ваша группа не может потеряться никак, кроме как магическим способом.
- Даже когда вы участвуете в другой деятельности во время путешествия (например, на сбор еды, навигации или поиск следов), вы остаётесь бдительными.
- Если вы путешествуете в одиночку ли с вами идёт до девяти других верховых воинов, вы можете двигаться незаметно в нормальном темпе.
- При отслеживании других существ вы также узнаете их точное количество, их размеры и то, как давно они проходили через этот местность.

РУННЫЙ РЫЦАРЬ

Рунный рыцарь добывает магическую силу в древних языках, и ускоряют свои клинки и укрепляют свою броню, наделяя их силой этих рун.

ОСОБЕННОСТИ ДРАГУНА

Уровень воина	Способность
3-ий	Базис-руны, Создание рун, Написание рун
7-ой	Глаза заклинателя
10-ый	Расплата стража
15-ый	Рунное мастерство

БАЗИС-РУНЫ

Когда вы выбираете этот архетип на 3-ем уровне, вы изучаете 5 базовых рун; *Илд* (Огонь), *Кальт* (Холод), *Онд* (Душа), *Штейн* (Камень) и *Винд* (Ветер). Хотя эти руны известны вам как основа для расширения вашего снаряжения, их применение продолжает требовать тщательного изучения рун, черёд проб и ошибок дабы в полной степени познать возможности этих рун.

СОЗДАНИЕ РУН

На 3-м уровне вы изучаете усиления, которые используют базис-руны, чтобы улучшить ваше боевое мастерство. Их последствия основаны на том, как вы их вызываете, либо для создания защитных свойств или совершения решительных ударов.

Ритуальное ремесло. Каждая комбинация должна рун должна вписываться и закрепляться на вашем снаряжении в течение 8 часов, что может быть сделано во время продолжительного отдыха. Каждый элемент снаряжения должно быть в пределах вашей досягаемости на протяжении всего ритуала, в конце которого вы вливаете часть себя в руны, заставляя их слегка светиться вашей духовной материей.

Сила руны пропадает, если она перемещается более чем на 100 футов от вас. Помимо этого, она не может использоваться кем-либо, кроме вас.

Рунические усиления. Вы изучаете три рунических усиления по вашему выбору, которые подробно описаны в разделе «Рунические усиления» ниже. Каждое усиление зависит от его базис-руны; например, если вы изучите усиление Сонк базис-руны Илд, вы не получите возможность использовать усиление Сонк с другими базис-рунами, пока вы не изучите эту конкретную комбинацию.

Когда вы активируете одно из ваших рунических усилений, вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать его.

Вы изучаете два дополнительных рунических усиления на 7-м, 10-м, 15-м и 18-м уровнях. Каждый раз, когда вы изучаете новые усиления, вы можете заменить одно, которое вы уже знаете, на другое.

Активация усиления. В свой ход вы можете активировать одно руническое усиление, сосредоточившись на силе руны. Вы можете активировать одно из этих усилений бонусным действием, чтобы усилить ваши атаки (Сонк), использовать реакцию на укрепление вашей защиты (Вард) или умело улучшить другую способность (Хагр) действием.

Активация руны требует концентрации, которая длится несколько раундов, равных вашему бонусу мастерства + ваш модификатор Телосложения (минимум 3). Пока вы концентрируетесь на руне, вы можете использовать заклинания, но вы не можете концентрироваться на руне и заклинании одновременно. Вы получаете возможность концентрироваться на двух рунах сразу на 10-м уровне.

Спасброски. Некоторые из ваших рунических усилений требуют, чтобы ваша цель совершила спасбросок, чтобы противостоять эффекту усиления. Сложность броска рассчитывается следующим образом:

Сложность спасброска рунописи = 8 + бонус мастерства + ваш модификатор Телосложения

НАПИСАНИЕ РУН

На 3-м уровне вы получаете владение навыками Магия и Религия. Кроме того, вы удваиваете бонус мастерства при выполнении проверок Интеллекта, которые включают распознавание магических писаний, таких как магические руны или божественные тексты.

ГЛАЗА ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Начиная с 7-го уровня, если вы проводите хотя бы 1 минуту наблюдая за плетением магии в непосредственной близости, вы можете обнаружить знакомые узоры в плетении. Мастер рассказывает вам об общем устройстве магии, используемой в обряде или



ритуале в пределах 60 футов от вас, будь она активной или спящей, и вы знаете тип (тайное, божественное или иное) любого писания, которое вы ощущаете, но не знаете его точного назначения или силы. Вы можете использовать эту функцию несколько раз в день, количество использований равно вашему бонусу мастерства.

РАСПЛАТА СТРАЖА

Начиная с 10-го уровня, вы можете развязать энергию своих рун для того, чтобы произвести разрушительный эффект, выкрикивая командное слово «Тал» действием (см. «Тал» в таблице Рунные дополнения). Выберите один эффект Тал из рун, которые у вас активны, и этот эффект вы сможете выбрать, когда закончите короткий или продолжительный отдых. Вы можете использовать другие эффекты, которые вы ещё не активировали. После использования этой способности вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать его.

Начиная с 15-го уровня, вы можете использовать эту способность дважды перед отдыхом, но только один раз за ход.

РУННОЕ МАСТЕРСТВО

На 18-м уровне вы можете активировать три руны, и вам больше не нужно концентрироваться на ваших рунических дополнениях.

РУННЫЕ УСИЛЕНИЯ

Ниже приведены рунические усиления для каждой из пяти базис-рун. На древних языках усиление может быть сказано до или после руны.

СОКН

Усиление атаки

Вы можете активировать руну с усилением Сокн бонусным действием. Сила руны влияет только на оружие, на которое оно записано.

Ильд. Один раз за ход, когда вы совершаете вооружённую атаку по существу, вы поджигаете цель. В начале каждого своего хода горящее существо, получает 1к4 урона огнём за каждый поджог, а затем может сделать спасбросок Телосложения; успех заканчивает горение цели. В качестве альтернативы, подожжённое существо или существо в пределах 5 футов от него может использовать действие, чтобы сделать проверку Мудрости (Медицина) против вашей сложности рунописи, прекратив действие всех поджогов на цели при успехе.

Кальт. Когда вы попадаете по существу атакой оружием, оно не может использовать реакции до начала своего следующего хода.

Онд. Один раз за ход, если вы попадаете по существу атакой оружием, вы наносите дополнительно 1d4 некротического урона и восстанавливаете количество хитов, равное нанесённому некротическому урону.

Штейн. Когда вы попадаете по существу размером Большой и меньше, оно должно совершить спасбросок Силы. При провале существо упадёт ничком.

Винд. Когда вы попадает по существу атакой оружием, вы можете использовать свою реакцию для того, чтобы совершить ещё одну атаку оружием по существу.

ВАРД

Усиление защиты

Вы можете активировать руну с усилением Вард реакцией. Сила руны может работать только при ношении брони или при использовании щита.

Ильд. Когда по вам попадают ближней атакой, атакующий получает урон огнём, равный вашему бонусу мастерства.

Кальт. Когда по вам попадают ближней атакой, урон, который вы получаете от атаки, уменьшается на значение, равное вашему бонусу мастерства.

Онд. Вы получаете бонус к спасброскам против состояния испуга, равный вашему модификатору Телосложения.

Штейн. У вас есть преимущество на спасброски совершаемые для сопротивления сдвигению

Винд. Атаки в ближнем бою совершаются по вам с помехой, так как ветер витает вокруг вас.

Рунические рыцари, звучит – будто ходячие
металлические свитки. Как по мне –
переусложнённо, но низшие существа шли и
на большее, для достижения силы.

Если бы ты видел хоть одну из этих
рун в действии, ты бы думал иначе.
А ты – напыщенный кусок мяса.

ХАГР

Усиление способностей

Действием вы можете активировать руну с усилением Хагр. Эта руна должна быть начертана у вас на теле, чтобы вы могли ей пользоваться.

Ильд. Вы можете добавлять ваш модификатор Телосложения к проверкам Силы (Атлетика) и Ловкости (Акробатика).

Кальт. Вы игнорируете труднопроходимую местность и можете безопасно перемещаться по неподвижной или мягко движущейся воде.

Онд. Когда вас лечат любым способом, вы также получаете количество временных хитов, равное 5+ ваш бонус мастерства.

Штейн. Вы получаете преимущество на спасброски от смерти и спасброски Телосложения, совершаемые для поддержания концентрации.

Винд. Ваша скорость передвижения увеличивается на количество футов, равное вашему модификатору Телосложения, умноженному на 5 (минимум 5 футов).

ТАЛ

Нанесение урона

Как только вы получите способность Расплата стража на 10-м уровне, действием вы можете активировать руну с командным словом Тал. Эта руна проявляется в воздухе вокруг вас при активации.

Ильд. Каждое существо в пределах 5 футов от вас должно совершить спасбросок Ловкости, получая при провале урон огнём, равный 2кб, умноженному количеству рун, имеющихся у вас, или половину урона при успехе.

Кальт. Из вашей руны вырываются лучи магического мороза в радиусе, равном 10 футам × количество рун, которые у вас есть. Все существа по вашему выбору в пределах радиуса должны преуспеть в спасброске Силы или станут неподвижными на количество раундов, равное числу активных рун. В конце каждого своего хода они могут повторять спасбросок, чтобы вырваться на свободу.

Онд. Духи жизни окружают вас в радиусе 5 футов. Любые существа на ваш выбор в этом радиусе восстанавливают количество хитов, равное 1кб × количество активных рун.

Штейн. Вы высвобождаете свою рунную силу дугой перед вами, создавая конус труднопроходимой местности, где сквозь землю прорывается на расстоянии 5 футов, умноженном на количество активных рун, которые вы активировали, прорываются шипы и колючки. Когда существа впервые попадают в эту зону в свой ход или начинают свой ход там, они получают 2к4 рубящего урона.

Винд. Мощный циклон раздувает сильный ветер вокруг вас. Все существа в радиусе 10 футов должны совершить спасбросок Силы или получить 1к10 дробящего урона и оттолкнуться на количество футов, равное 5 × числу рун, которые вы активировали (минимум 5 футов), и упасть ничком. При успехе существа получают вдвое меньше урона и не падают ничком.





ВОЛШЕБНИК

Конечно, вы можете специализироваться на одной школе магии ... если вы старый пердун. Или вы можете научиться смешивать дисциплины, чтобы создать что-то совершенно новое. Мы не просто старички с бородаками. Мы шпионы, мы охотники, мы – те, кто строит будущее.

– Виолетта Дерзкая, стремящийся архимаг

МАГИЧЕСКАЯ ШКОЛА

В дополнение к школам магии, предлагаемым в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара обо всём*, для волшебников 2-го уровня доступны следующие варианты: Школа Обмана, Охотник на магов и Школа Реконструкции.

ОХОТНИК НА МАГОВ

Некоторые общества считают использование магического искусства священным и слишком опасным для изучения кем-либо, кроме небольшой группы избранных. Чтобы предотвратить осквернение плетения отступниками, некоторые организации занимаются регулированием использования магии в своём регионе. Те, кто выслеживает и борется с оскверняющими плетения заклинателями, известны как охотники на магов.

С притоком многих новых существ и магии из Материального Плана, охотники на магов сегодня переключили своё внимание с регулирования на охрану. Они стремятся выследить и устранить магические угрозы и экстрапланарных существей, поклявшись никогда не допустить того, чтобы искажённая и извращённая магия разорила их родину.

Охотников на магов можно найти в любом сеттинге. Они являются частью многих племенных кланов в Чувле. Они могут быть членами Сена Ситриана в Анхороме, Ордена Высшего волшебства в Саге о Копье, или быть среди союзников Сокрытого Альянса в сеттинге Тёмного Солнца.

ВИДОИЗМЕНЕНИЯ ОХОТНИКОВ НА МАГОВ

Охотники на магов переключаются между устранением потусторонних угроз и их первоначальной задачей: охотой на злых волшебников. Любой заклинатель, смеющийся исказить или осквернить магическое плетение или заниматься темными искусствами, такими как магия крови и некромантия, обязательно привлечёт гнев членов ордена.

ОСОБЕННОСТИ ОХОТНИКА НА МАГОВ

Уровень волшебника	Способность
2-ой	Магический исследователь, Блокиратор плетения
6-ой	Оружие охотника
10-ый	Магическое святилище
11-ый	Глаза мастера

МАГИЧЕСКИЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, вы получаете владение лёгкой броней, также вы получаете владение одним простым оружием ближнего боя на ваш выбор.

Также вы получаете владение навыком Восприятие, если у вас его ещё не было.

БЛОКИРАТОР ПЛЕТЕНИЯ

Начиная с 2-го уровня, вы можете уменьшить магическую силу существа, когда вы распознаёте в нём магическую угрозу. Бонусным действием вы можете нанести на существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, Блокиратор плетения, который длится 1 минуту. Узор пропадает раньше, если существо умирает, вы умираете, или вы становитесь недееспособным.

Пока Блокиратор плетения не исчез, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус к спасброскам против заклинаний существа, затронутого блокиратором плетения, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум 1).

Никакой злой магии? Скуотицца! Этим «регулятором» стоит охотиться на себеподобных, пока не останется сильнейший. Это было бы самым простым решением.



Хочешь сказать, вместо того, чтобы охотиться на тебя? Боишься соперничества, Глазастик?

- Вы удваиваете ваш бонус мастерства, применяемый к навыкам проверки Мудрости (Выживание), чтобы отслеживать добычу, а также к проверкам Интеллекта для поиска или вспоминания информации о вашей цели.
- Дальность заговоров и заклинаний вашей цели уменьшается на 10 футов или до дальности касания, в зависимости от того, что больше.
- Результаты спасбросков Телосложения вашей цели, сделанных для поддержания концентрации на заклинании, уменьшаются на ваш модификатор Интеллекта (минимум 1).

Вы можете использовать эту способность дважды, после чего вы восстанавливаете все использования, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых.

ОРУЖИЕ ОХОТНИКА

На 6-м уровне вы можете создать магическую связь с оружием, которое вы выбрали для сражения с заклинателями-предателями и потусторонними тварями. Выберите оружие ближнего боя, которым вы владеете. Выполнение ритуала связи занимает 1 час, что может быть сделано во время короткого отдыха. Оружие должно быть в пределах вашей досягаемости на протяжении всего ритуала.

Вы не можете быть обезоружены пока это оружие у вас в руках, если вы не находитесь в недееспособном состоянии. Если оно находится на одном и том же плане существования, вы можете вызывать это оружие бонусным действием в свой ход, заставляя его немедленно телепортироваться в вашу руку. Если вы пытаетесь связать себя с другим оружием, вы должны разорвать связь с первым.

В то время как ваша связь существует, вы можете добавлять модификатор своей способности заклинателя вместо Силы для атаки и бросков урона рукопашных атак с использованием этого оружия. Оружие также становится волшебным, если оно ещё таковым не является. На 10-м уровне ваша эффективность с оружием улучшается по мере того, как оно получает бонус +1 к атакам и урону, а на 14-м уровне оружие получает бонус +2 к броскам атаки и урона.

МАГИЧЕСКОЕ СВЯТИЛИЩЕ

На 10-м уровне вы изучаете заклинание Магического круга. Оно всегда подготовлено и не учитывается в общем количестве подготовленных заклинаний на день.

Вы можете действием мгновенно нанести магический круг на себя, не затрачивая ячейку заклинания.

Кроме того, когда вы совершаете атаку по существу, пострадавшего от Блокиратора плетения, вы можете вместо этого использовать своё бонусное действие, чтобы заклинание сработало таким же образом, с центром на вашей цели.

После того, как вы нанесёте магический круг, используя эту способность, вы не сможете сделать этого снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых, хотя вы все равно можете наложить его, используя доступную ячейку заклинания.

ГЛАЗА МАСТЕРА

На 14-м уровне вы постоянно находитесь настороже, и способны отличить магическое от мирского. Бонус мастерства, добавляемый к проверкам Интеллекта (Магия), совершенных для определения стойкой магии, магических предметов или присутствия магических и потусторонних существ, удваивается.

ШКОЛА ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Вы фокусируете своё исследование на манипуляции магией таким образом, чтобы превратить разрушительную силу тайного воскрешения в омолаживающую магию. Для других этот дар проявляется от веры, клятвы покровителю или по воле божества. Многие тайные коллегии открывали эти возрождающие способности из безумных часов, проведёнными над святыми текстами и алхимическими руководствами. В то время как большинство



волшебников становятся талантливыми чародеями, боевыми магами или придворными, ученики этой школы могут применять свою универсальность для любой работы практически в каждой обстановке, даже в случае приключенца.

Особенности Школы восстановления

Уровень волшебника	Способность
2-ой	Творение учёного, Прикладное восстановление
6-ой	Длительная регенерация
10-ый	Вспышка жизни
11-ый	Сверхлечение

ТВОРЕНИЕ УЧЁНОГО

Начиная с того момента, когда вы выбираете эту школу на 2-м уровне, затраты золота и времени, которое вы должны потратить, чтобы скопировать заклинание воплощения в свою книгу заклинаний, сокращаются вдвое.

Кроме того, вы изучаете два заговора и добавляете одно заклинание 1-го уровня в свою книгу заклинаний из списка заклинаний жреца. Эти заклинания являются заклинаниями волшебника для вас, но другие волшебники не смогут копировать заклинания жреца из вашей книги заклинаний в свои собственные книги заклинаний.

ПРИКЛАДНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Начиная со 2-го уровня, вы можете повернуть вспять разрушительную силу заклинаний воплощения, превращая свою силу в энергию исцеления. Когда вы произносите заклинание воплощения 1 круга или выше, которое нацелено только на одно существо с мгновенной длительностью и не требует концентрации, целевое существо не получает никакого урона и вместо этого восстанавливает количество хит-поинтов, равное половине общей суммы.

Если заклинание требует от вас броска атаки или требует от существа совершения спасброска, существо может решить принять попадание или провал спасброска. Заклинание не накладывает никаких состояний.

Нежить и конструкты не могут восстановить хит-поинты таким образом.

ДЛИТЕЛЬНАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ

Начиная с 6-го уровня, когда вы накладываете заклинание, которое восстанавливает хит-поинты, живые существа, которые являлись целью этого заклинания, продолжают восстанавливать очки здоровья в течение следующих 1d4 раундов. Существа восстанавливают количество хитов, равное вашему модификатору Интеллекта, в начале их ходов, при условии, что они имеют по крайней мере 1 хит.

Кроме того, в то время как существо восстанавливает хиты таким образом, оно имеет иммунитет к болезням и яду. Если существо в настоящее время болеет или отравлено, любые эффекты приостановлены на время его регенерации.

ВСПЫШКА ЖИЗНИ

Начиная с 10-го уровня, вы можете сосредоточить энергию исцеления вокруг определённых участков в зоне действия эффектов заклинаний воплощения. Когда вы произносите заклинания воплощения, которые воздействуют на других существ, которых вы можете видеть, вы можете выбрать их количество, равное 1 + уровень заклинания, чтобы наложить заклинание на цели и заставить их пройти спасбросок. Выбранные существа автоматически преуспевают в своих спасбросках и не получают никакого



Что? Здесь мой портрет! Хмм... Академический Класс 87го. Только посмотрите на эту причёску.

урона от заклинания. Они также восстанавливают количество хитов, равное половине урона, которое нанесло бы заклинание. Нежить и конструкты не могут восстановить хиты таким образом

СВЕРХЛЕЧЕНИЕ

Начиная с 14-го уровня, вы можете увеличить мощность ваших простых заклинаний. Когда вы накладываете заклинание 5-го уровня или ниже, которое восстанавливает хиты, вы можете максимизировать исцеляющую силу этого заклинания.

В первый раз, когда вы это делаете, вы не подвергаетесь негативному воздействию. Если вы снова используете эту способность до того, как закончите продолжительный отдых, вы получите 1d12 некротического урона за каждый уровень заклинания сразу же после исцеления. Каждый раз, когда вы снова используете эту функцию, прежде чем закончите продолжительный отдых, урона от некротической энергии на уровень заклинания будет увеличиваться на 1d12. Этот урон игнорирует сопротивление и иммунитет.

Кроме того, вы выбираете четыре заклинания из списка заклинаний жреца, чтобы добавить в свою книгу заклинаний, по одному из каждого из следующих уровней: 2-й, 3-й, 4-й, 5-й. Эти заклинания являются заклинаниями волшебника для вас, но другие волшебники не смогут копировать заклинания жреца из вашей книги заклинаний в свои собственные книги заклинаний.



Эти чурбаны, полагающие, что лучшее применение магии – это «обман разума» явно не встречались с моим лучом смерти.



ШКОЛА ОБМАНА

Те, кто думают, что обаяние и сбивание с толку больше подходят бардам и колдунам, никогда не слышали о магических коллегиях, специализирующихся на магии Обмана. Школа сочетает магию очарования и магию иллюзии, и не специализируется на любой из этих школ.

Последователи этой школы известны как Обманщики и считают, что блестящий ум важнее очаровательной личности.

Они видят магию как инструмент убеждения, обмана, развлечения, сокрытия и верят, что обман разума – самое мощное применение магии. Обманщики – преданные и искусные шпионы, оснащённые для проникновения в любую организацию и способные уйти без обнаружения или с минимальными потерями.

Способности Школы Обмана

Уровень волшебника	Способность
2-ой	Бонусное владение, Разъяснение эрудита
6-ой	Скрытое заклинание
10-ый	Мысли врасплох
11-ый	Улучшение Скрытого заклинания
14-ый	Мастер обмана
17-ый	Улучшение Скрытого заклинания

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

При выборе этой школы, на 2 уровне вы получаете владение лёгкой броней и одним навыком на ваш выбор: Обман, Убеждение или Скрытность. Также вы изучаете один язык на ваш выбор.

РАЗЪЯСНЕНИЕ ЭРУДИТА

Начиная с того момента, когда вы выбираете эту школу на 2-м уровне, влиять на других и сопротивляться им для всё равно что решать загадки. Когда вы совершаете проверку Харизмы или спасбросок Харизмы, вы можете добавить модификатор Интеллекта к результату.

СКРЫТАЯ АТАКА

Начиная с 6-го уровня, вы умеете наносить удары заклинанием и использовать отвлечение противника. Один раз за ход вы можете нанести дополнительный урон, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), одному из существ, которому вы нанесли атакой заговором, если у вас есть преимущество на бросок атаки.

Вам не нужно преимущество на атаку, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё, этот враг не выведен из строя, и при условии, что у вас нет помехи на бросок атаки или ваша цель не преуспела в спасброске против одного из ваших заклинаний Очарования или Иллюзии с начала вашего последнего хода.

Количество дополнительного урона увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней в этом классе: модификатор Интеллекта удваивается на 11-м уровне и утраивается на 17-м уровне.

Количество дополнительного урона увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней в этом классе: модификатор Интеллекта удваивается на 11-м уровне и утраивается модификатор Интеллекта на 17-м уровне.

МЫСЛИ ВРАСПЛОХ

Начиная с 10-го уровня, если вы скрыты от существа, когда вы накладываете заклинание Очарования или Иллюзии, которое влияет на него, существо совершает с помехой все спасброски, которые он делает против заклинания в течение его длительности.

МАСТЕР ОБМАНА

Начиная с 14-го уровня, вас невозможно очаровать.

Кроме того, когда вы концентрируетесь на заклинании Очарования или Иллюзии, которое затрагивает одно существо, и это существо умирает или падает без сознания, вы можете реакцией нацелить заклинание на новое существо на оставшуюся часть его длительности, пока вы не потеряете концентрацию, или станете недееспособным по любой причине.

Если заклинание требует, чтобы цель делала спасбросок, новая цель пытается совершить спасбросок до того, как условия заклинания вступят в силу.



Иногда балую себя деликатесными дридами. Когда на них сезон.



Друид

Магия природы – странная вещь. Конечно, друиды могут превратиться в медведей, но знаете ли вы, что они могут вытаскивать души из деревьев и менять сами сезоны года?

– Белла Бристлькег, знаменитый городской житель

Круги друида

В дополнение к Кругам Друидов, предложенным в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара обо всём*, для друидов на 2-м уровне доступны следующие варианты: Круг сезонов и Круг владыки духов.

Круг владыки духов

Века тому назад племенные жрецы с большой связью с духовным царством считали, что сам мир формируется из группы стихийных и первобытных духов, каждый из которых нужен специально для того, чтобы использовать один из основных элементов творения. Эта группа племенных друидов разработала набор ритуальных практик, которые позволили им вызвать этих духов, сущность которых теперь находится в каждом камне, дереве и дуновении ветра, контролирует приливы и отливы не только на своей родине, но и во всех странах за её пределами. Этот орден жрецов был известен как Владыки Духов.

Владыки Духов начинают своё путешествие с обрядов, переданного им теми, кто шёл этим путём до них. В их число входит ритуал создания специальной маски из железного дерева. Эта маска позволяет владыке духов быть вместилищем для одного из духов, населяющих этот мир.

По мере того как сила владыки духов растёт и его связь с миром духов увеличивается, его маска изменяется вместе с ними, дополняясь новыми резными фигурами, ритуальными рисунками и клеймами, что символизируют связь между друидом и духами, которых он несёт внутри.

Особенности Круга владыки духов

Уровень друида	Способность
2-ой	Духовная связь
6-ой	Разрешённый канал
10-ый	Бдительные духи
14-ый	Уважаемый (Заслуженный) хозяин

Духовная связь

Когда вы выбираете этот круг на 2-м уровне, вы выбираете один тип духа, с которым свяжете свою маску, из приведённой ниже таблицы Духовной связи, и вы узнаете заговор связанный с вашим духом, который считается для вас заговором друида и не учитывается в общем количестве известных заговоров. Вы можете выбрать одного дополнительного духа на 6-м уровне и на 10-м уровне.

Кроме того, вы можете наложить заклинание «Поиск фамильяра», и ваш фамильяр будет иметь внешние черты, схожие с выбранным вами духом (сияющая кожа, огненные глаза, шипастый хвост и т.д.). После того, как вы использовали «Поиск фамильяра», вы не сможете воспользоваться им снова, пока не окончите продолжительный отдых.

У вас может быть только одна маска одновременно, и как только связь с духом сформирована, вы не можете изменить дух-элемент в вашей маске. Если маска потеряна или уничтожена, создание новой маски для вашего духа займёт 8 часов непрерывной работы, которой вы можете заняться во время продолжительного отдыха.

Духовная связь

Вид духа	Зарождающаяся связь	Крепкая связь	Тип урона
Земля	<i>Движение почвы</i>	<i>Магический камень</i>	Яд
Огонь	<i>Вечный огонь</i>	<i>Создание костра</i>	Огонь
Вода	<i>Формование воды</i>	<i>Обморожение</i>	Холод
Ветер	<i>Порыв ветра</i>	<i>Удар грома</i>	Электричество
Свет	<i>Пляшущие огоньки</i>	<i>Священное пламя</i>	Излучение
Тьма	<i>Малая иллюзия</i>	<i>Ледящее прикосновение</i>	Некротическая эн.

Ненавижу духов природы. Такие возвышенные и могучие, щеголяют, будто мы обязаны им своим существованием. Сильгар, почему та так на меня смотрит?



Хех, могу только догадываться. Заставляет задуматься, сколько раз эта рыба закатывала глаза.

КРЕПКАЯ СВЯЗЬ

На 6-м уровне ваша маска направляет разрушительные силы вашего духа. Вы получаете заговор в столбце «Крепкая связь» по таблице Духовной связи.

Кроме того, когда ваша связь с духовной сферой укрепляется настолько, чтобы содержать дополнительный элемент духа, вы можете переключаться между ними действием. Когда вы делаете это, вы получаете преимущества текущей связи маски, и ваш фамильяр может проявить аналогичный внешний вид. Независимо от того, сколько духов обитает в вашей маске, вы можете призвать только одного на помощь.

БДИТЕЛЬНЫЕ ДУХИ

Начиная с 10-го уровня, вы добавляете модификатор Мудрости к урону, наносимому всеми заговорами друида, и каждый раз, когда вы переключаетесь на другой элемент духа в вашей маске, вы получаете сопротивление этому типу урона.

УВАЖАЕМЫЙ ХОЗЯИН

На 14-м уровне вы стали маяком для духов, которые хотят повлиять на мир через вас. Вы получаете доступ к духам, перечисленным в таблице Духовной связи, и можете переключаться между ними с помощью бонусного действия, а ваши заклинания игнорируют сопротивление и иммунитет к этому типу урона.

КРУГ СЕЗОНОВ

Друиды Круга сезонов рано осознают, что всё в этой жизни проходит. Все, что живёт, должно умереть, а то, что не живёт, будет стёрто ветром и дождём.

Как друид сезонов, вы воплощаете собой незримую длань природы. Будь то голод или эпидемия, наводнение или пожар, вы почитаете естественный цикл разрушения и возрождения в мире. Ваша связь с естественными циклами жизни и смерти позволяет вам уничтожать врагов природы и исцелять союзников.

ОСОБЕННОСТИ КРУГА СЕЗОНОВ

Уровень друида	Способность
2-ой	Бонусный заговор, Сезонный покров
6-ой	Круговорот жизни
10-ый	Дитя перемен
14-ый	Естественная двойственность

БОНУСНЫЙ ЗАГОВОР

Начиная со 2 уровня, вы изучаете один дополнительный заговор друида на ваш выбор.

ПОКРОВ СЕЗОНОВ

Начиная с 2-го уровня, вы можете окружить друга или врага покровом природы.

Действием вы можете потратить одно использование своей Дикой Формы и выбрать одно существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, и у которого есть как минимум 1 хит. Это существо должно совершить спасбросок Телосложения; существо может добровольно провалить этот спасбросок, если захочет. Если существо не прошло спасбросок, выберите одну из следующих опций, которая вступает в силу в начале следующего хода существа и будет длиться до 1 минуты, пока вы его на нем концентрируетесь. Бонусным действием вы вынуждаете природу сосредоточиться непосредственно на существе, чтобы усилить эффект.

Пронизывающий мороз. Мороз покрывает кожу цели. Его скорость передвижения уменьшается на 10 футов. Используя ваше бонусное действие, вы можете нанести урон холодом, равный 1к4 + ваш модификатор Мудрости.

Гниение. Существо попадает во власть мора и болезней, что заставляет его получить один уровень истощения и в дальнейшем восстанавливать только половину от обычного исцеления от заклинаний и прочих эффектов. Используя ваше бонусное действие, вы можете нанести некротический урон, равный вашему модификатору Мудрости (минимум 1 урон).

Сбор урожая. Сезон жатвы несёт с собой сбор урожая и подготовку земли к обновлению. Существо под покровом может использовать своё бонусное действие в свой ход, чтобы окунуться в лучистую энергию, и восстановить хиты, равные 1к4 + вашему модификатору Мудрости.

Дикое пламя. Бонусным действием вы вызываете огонь, который подсвечивает цель, нанося 1к6 урона огнём и заставляя цель загореться. В начале каждого своего хода или до тех пор, пока не закончится покров, цель получает урон от огня, равный вашему модификатору Мудрости (минимум 1), и от неё исходит яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет на дополнительные 10 футов. Если цель или существо в радиусе 5 футов от него использует действие, чтобы погасить пламя, или если какой-либо другой эффект тушит пламя (например, цель погружается в воду), заклинание заканчивается.

КРУГОВОРОТ ЖИЗНИ

На 6-м уровне, когда цель вашего покрова умирает, вы можете использовать свою реакцию, чтобы впитать часть её жизненной силы и мгновенно использовать её, чтобы исцелить себя или другое существо в пределах 60 футов от вас на количество хитов, равное вашему уровню друида.

ДИТЯ ПЕРЕМЕН

На 10-м уровне, когда вы используете свою способность Покров сезонов, покров проявляется в форме куба с ребром в 10 футов в точке в радиусе действия, которую вы выбираете вместо одного существа.

Пока вы концентрируетесь на покрове, каждое существо, которое начинает свой ход в зоне действия или перемещается туда в первый раз, должно преуспеть в спасброске Телосложения или получить эффект в зависимости от сезона. Кроме того, пока вы концентрируетесь на своём покрове, вы получаете сопротивление к типу урона сезона.

ЕСТЕСТВЕННАЯ ДВОЙСТВЕННОСТЬ

Начиная с 14-го уровня, размер ваших покровов увеличивается до 20 футов, и сила эффектов и урона каждого сезона удваиваются.

Кроме того, в то время как вы концентрируетесь на своём покрове, вы можете использовать ещё одно заклинание, требующее концентрации. Когда вы проваливаете первый спасбросок для удержания концентрации, заклинание оканчивается, но покров остаётся.



ЖРЕЦ

Мне посчастливилось получить больше знаний за эти несколько лет, чем за всю свою жизнь. Тем не менее, ничто не может заменить ощущение теплоты, благодати, чистоты и силы, каждое из которых приходит ко мне каждый раз, когда я призываю Астрин направлять мою руку.

– Алиса Тристан, жрица

БОЖЕСТВЕННЫЕ ДОМЕНЫ

В дополнение к Божественным Доменам, предлагаемым в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара обо всём*, для жрецов на 1-м уровне доступны следующие варианты: Домен Энтропии и Домен Выживания.

ДОМЕН ВЫЖИВАНИЯ

Жрецы и шаманы первобытных племён, живущих в суровых условиях, не имеют цели важнее, чем обеспечение выживания своих племён. Боги выживания часто имеют другие домены в тех же мирах, и в их число входит жизнь или природа. Однако те, кто поклоняется домену выживания, гораздо более примитивны и жестоки, чем поклонники других доменов.

Боги примитивных и нецивилизованных рас, скорее всего, будут править в этом домене: Семуанья, богиня людоящеров, и богиня орков Лутич – яркие примеры божеств, чьи жрецы придерживаются домена Выживания. Они с большей предпочитают оставаться на своей территории, воспитывая и защищая своих соплеменников, но, если появится угроза их дома, они будут сражаться с великой яростью.

ОСОБЕННОСТИ ДОМЕНА ВЫЖИВАНИЯ

Уровень жреца	Способность
1-ый	Бонусное владение, Поддержать поверженных
2-ой	Воодушевление войска
6-ой	Укрепление
17-ый	Защита племени

Очевидно, эти лузеры поклонялись большому плавучему шару смерти. Уважаю.



У меня трясутся поджилки. Не хотел бы столкнуться с таким.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

Вы получаете заклинания домена на уровне жреца, указанном в таблице заклинаний домена Выживания. Смотрите Особенности Божественного домена для работы доменных заклинаний.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ВЫЖИВАНИЯ

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	Создание или уничтожения воды, псевдожизнь
3-ий	Поиск животных или растений, Молебен лечения
5-ый	Ужас, Защита от энергии
7-ой	Защита от смерти, Подчинение зверя
9-ый	Преграда жизни, Высшее восстановление

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Когда вы выбираете этот домен на 1 уровне, вы получаете владение навыками Выживание и Природа. Ваш бонус мастерства удваивается при проверках характеристик, связанных с этими навыками.

ПОДДЕРЖАТЬ ПОВЕРЖЕННЫХ

Также, начиная с 1-го уровня, когда вы используете заговор Уход за умирающим, вы можете внести следующие изменения в заговор: изменить дальность от касания до 30 футов, и существо получает 1 хит, а не становится стабилизированным. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все израсходованные использования этого умения после окончания короткого или продолжительного отдыха.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ВООДУШЕВЛЕНИЕ ВОЙСКА

Начиная с 2-го уровня, вы можете использовать свой Божественный канал для того, чтобы укрепить боевые способности ваших союзников.

Действием вы демонстрируете свой священный символ и взываете к инстинктам выживания вашего божества. Каждое союзное существо, которое вы можете видеть, получает преимущество на атаку до начала следующего хода. Если их атака попадает, союзное существо также восстанавливает количество хитов, равное вашему уровню жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: УКРЕПЛЕНИЕ

На 6-м уровне вы можете использовать свой Божественный канал для того, чтобы укрепить решимость ваших союзников. Все союзные существа в пределах 30 футов от вас получают временные хиты, равные вашему уровню жреца.

УСИЛЕНИЕ ИСПОЛЪЗУЕМЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

На 8 уровне вы добавляете свой модификатор Мудрости к урону, наносимому всеми заговорами.

ЗАЩИТА ПЛЕМЕНИ

Начиная с 17-го уровня, вы можете использовать бонусное действие для того, чтобы даровать благословение неуязвимости одному существу на короткое время. Выбранное существо получает иммунитет к любому урону до начала вашего следующего хода. Вы снова можете воспользоваться данной способностью после продолжительного отдыха.

ДОМЕН ЭНТРОПИИ

Еретики возносят мольбы пустоты в центре Вселенной, созданной умирающими богами, чтобы поглотить Плетение. Некротическая энергия, которую она излучает, называется «Энтропия»: мощная сила, которую жрецы могут использовать, чтобы ограждать себя от магии и уничтожать заклинателей. Скованный бог Тариздун правит этим доменом, в то время как как в Чессенте, гигантская сфера уничтожения, почитается как аспект самой Энтропии. Культистов, что обладают силой энтропии, называют по-разному: тауматокластами, энтропомасерами или энтропистами.

ОСОБЕННОСТИ ДОМЕНА ЭНТРОПИИ

Уровень жреца	Способность
1-ый	Святылище тела
2-ой	Разрушение магии
6-ой	Энтропийное возмездие
17-ый	Воплощение энтропии

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

Вы получаете заклинания домена на уровне жреца, указанном в таблице заклинаний домена Энтропии. Смотрите Особенности Божественного домена для работы доменных заклинаний.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ЭНТРОПИИ

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	Обнаружение магии, Нанесение ран
3-ий	Нетленные останки, Божественное оружие
5-ый	Рассеивание магии, Защита от энергии
7-ой	Усыхание, Защита от смерти
9-ый	Круг силы, Святылище

СВЯТЫЛИЩЕ ТЕЛА

Когда вы выбираете этот домен на 1-м уровне, вы выполняете ритуал, чтобы привязать свою душу к материальному плану. У вас есть преимущество в спасброске от смерти.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: РАЗРУШЕНИЕ МАГИИ

Начиная с 2-го уровня, вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы нарушить поток магии вокруг вас. Действием вы вызываете ауру разрушительной энергии, которую вы излучаете в радиусе 15 футов. Аура длится до конца вашего следующего хода и движется вместе с вами, сосредотачиваясь вокруг вас. Внутри ауры любое существо, которое пытается наложить заклинание, должно сначала совершить спасбросок Телосложения. Если существо проваливает спасбросок, его заклинание не срабатывает, а ячейка заклинания тратится.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ЭНТРОПИЙНОЕ ВОЗМЕЗДИЕ

На 6-м уровне вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы истощить магическую силу заклинателя. Если вы преуспеете в спасброске против заклинания или успешно разрушите заклинание, используя способность Разрушение магии, вы можете заставить заклинателя сделать спасбросок Телосложения против сложности ваших заклинаний. При провале заклинатель теряет дополнительную ячейку заклинания того же уровня. Если у него больше нет ячеек этого уровня, он вместо этого получает уровень усталости.

УСИЛЕНИЕ ИСПОЛЪЗУЕМЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

На 8 уровне вы добавляете ваш модификатор Мудрости к урону, наносимому всеми заговорами.

ВОПЛОЩЕНИЕ ЭНТРОПИИ

На 17 уровне, вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний. В дополнение, при успешном прохождении спасброска от заклинания, вы получаете 5 временных хитов за каждый уровень заклинания.



Уф, тяжело, когда твоего покровителя можно победить лампой...



Колдун

Сделку с дьяволом может заключить любой. Но для создания пакта с сущностью хаоса или джином нужно настоящее мужество. Настоящее мужество или настоящее безумие. Может быть, и то и другое.

– Кантвелл Бангли, колдун

ПОТУСТОРОННИЕ ПОКРОВИТЕЛИ

В дополнение к Потусторонним покровителям, предлагаемым в Книге игрока и Руководстве Занатара обо всём, доступны дополнительные архетипы для колдунов на 1 уровне: Хаос и Благородный Джин.

Благородный Джин

Ваше договор – это то, что было создано легендарными советниками, философами и сказочными обитателями пустынных земель, которые известны по всей земле Сахары как шаиры. Ваш покровитель – благородный джин, существо, чья душа наполнена первичной сущностью Стихийных Планов. Эти существа – самые редкие и самые сильные в своём роде. Они стремятся достичь максимального величия, славы и почитания всеми существами.

Хоть благородные джины и не боги, они чувствуют себя достойными такого почитания от своих слуг. Они привыкли к богатству и изобилию и относятся к своей безграничной снисходительности как к праву на собственную власть и величие.

Особенности Благородного джина

Уровень колдуна	Способность
1-ый	Расширенный список заклинаний, Благородное покровительство, Джин-визирь
6-ой	Договор могущества
10-ый	Стихийная подстройка
14-ый	Форма джина

Расширенный список заклинаний

Благородный дух позволяет вам выбирать заклинание из расширенного списка заклинаний, когда вы изучаете заклинание колдуна. Следующие заклинания добавляются ваш список заклинаний колдуна.

Заклинания Благородного джина

Уровень заклинания	Заклинание
1-ый	Цветной шарик, Щит
2-ой	Пытающая сфера, Земляная хватка Максимилиана
3-ий	Молния, Метель
4-ый	Призыв малых элементарей, Проклятьё стихий
5-ый	Далёкий шаг, Планарные узы

Благородное покровительство

Вы совершаете с преимуществом проверки Интеллекта (Магия), связанные с опознание порталов в стихийные планы и магических надписей или предметов, созданных другими шаирами, их покровителями или другими джинами.

Кроме того, вы выбираете один из четырёх типов благородного джина, который будет вашим покровителем, как указано в таблице Покровитель Благородный джин ниже. Ваш выбор влияет на некоторые из ваших классовых умений, получаемых с ростом уровня.

Благородный джин-покровитель

Тип джина	Тип урона
Дао (Земля)	Яд
Джинни (Воздух)	Излучение
Ифрит (Огонь)	Огонь
Марид (Вода)	Холод

Джин-визирь

На 1-м уровне ваш покровитель привязывает к вам младшего джина, который будет сопровождать вас во время странствий. Тип джина зависит от типа вашего покровителя, определяемого таблицей Покровитель Благородный джин. Ваш младший джин не участвует в бою и не обязан подчиняться вашим командам, хотя обычно он старается делать это изо всех сил.

Вы получаете следующую выгоду от своего младшего джина.

ДЖИН-ФАМИЛЬЯР

Колдун, который выбирает договор цепи на 3-м уровне, может выбрать своего джина как фамильяра. См. Приложение А для определения характеристик каждого типа джинов.

Ловля заклинаний. Вы можете отправить своего джина, чтобы тот нашёл и принёс информацию о дополнительном заклинании, которое вы не знаете. Заклинание должно быть уровня, который вы можете наложить, и может находиться в списке заклинаний любого класса. Бонусным действием вы можете попросить заклинание у вашего джина, и он вернётся спустя количество раундов, равное $1k12$ минус ваш модификатор Харизмы (минимум 1).

Когда джин возвращается, он немедленно передаёт вам знание о заклинании в начале вашего хода, и затем вы можете использовать его, затратив ячейку заклинания. Если вы не произносите заклинание в течение двух раундов с момента его получения, знание о заклинании иссякает, и вы не можете использовать эту способность снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Вы можете использовать эту способность дважды до продолжительного на 6-м уровне и три раза на 14-м уровне.

СДЕЛКА МОГУЩЕСТВА

На 6-м уровне ваш младший джин начинает общаться с другими существами, владеющими магией, и этим ускоряет поиск желаемой вами магии. Кость вашей способности Ловля заклинаний изменяется на $k10$. На 14-м уровне она изменяется на $k8$.

Кроме того, вы можете израсходовать одну из этих костей, чтобы получить преимущество на проверку Харизмы (Обман или Убеждение).

СТИХИЙНАЯ ПОДСТРОЙКА

На 10-м уровне вы становитесь более приспособленными к первичному царству своего покровителя. У вас есть сопротивление типу урона, определённое таблицей Покровитель Благородный джин. Также, каждый раз, когда вы произносите заклинание, которое наносит урон, определённый по таблице Покровитель Благородный джин, добавьте модификатор Харизмы к этому урону (минимум 1).

ФОРМА ДЖИНА

На 14-м уровне вы можете слиться с вашим младшим джином, чтобы принять форму аспекта вашего покровителя.

Действием вы подвергаетесь трансформации. В течение 1 минуты вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете скорость полёта, равную скорости передвижения.
- Вы получаете сопротивление к колющему, режущему и дробящему урону от немагических атак.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски против магических заклинаний и эффектов.
- Пока эта способность активна, урон, нанесённый вашим Мистическим зарядом, изменяется на тип урона согласно таблице Покровитель Благородный джин. Кроме того, урон, наносимый этим заклинанием, не может быть уменьшен сопротивлением или иммунитетом цели.

После использования этой способности вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать её.

ХАОС

Вы заключили пакт с существом, которое упивается безумием и бесконечной возможностью хаотических планов. Ваш покровитель может быть могущественным лордом Лимбо, постоянно меняющегося и кружащегося в вечном вихре потока непостоянной материи и энергии. Ваш покровитель может быть богом безумия, таким как Цирик, или демоном-лордом в изгнании из глубин Пандемониума, тёмного плана туннелей, вырезанных воющими ветрами. Ваш покровитель может быть грозовым гигантом или небесной валькирией Искарда, героического плана парящих гор, бесконечных сражений и безграничного творчества.

В отличие от дьяволов с их тщательно продуманными словами и контрактами, ваш покровитель не признает ничего, кроме его причудливых капризов. Многие колдуны хаоса находят свои силы жестоким проклятием, но те, кто заключают в себе хаос, узнают, что непредсказуемость является их самым большим источником силы.

ОСОБЕННОСТИ ХАОСА

Уровень колдуна	Способность
1-ый	Расширенный список заклинаний, Обязательство
6-ой	Шаг сквозь Хаос
10-ый	Блуждающий по Хаосу
14-ый	Планарное головокружение

РАСШИРЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ХАОСА

Хаос позволяет вам выбирать из расширенного списка заклинаний, когда вы изучаете заклинание колдуна. Следующие заклинания добавляются в ваш список заклинаний колдуна.



Уровень заклинания	Заклинания
1-ый	Снаряд хаоса, Цветные брызги
2-ой	Смена облика, Глухота/слепоты
3-ий	Проклятие, Мерцание
4-ый	Смятение, Воображаемый убийца
5-ый	Разрушительная волна, Фальшивый двойник

ОБЯЗАТЕЛЬСТВО

Когда вы заключаете этот договор на 1-м уровне, вы узнаете свои обязательства, на которые ваш покровитель полагается больше, чем кажется. Каждую ночь обитатели плана хаоса посещают вас во сне, чтобы совершить с вами ужасные шалости, а взамен вознаграждают вас самыми «сладостями». Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, бросьте 1d6, чтобы определить «дары», подаренные вам. Когда вы получаете новый подарок, он заменяет старый.

Дары Покровителя Хаоса

1к6 Шалость Сладость

- 1 Когда вы просыпаетесь, ваши глаза застилает туман. Вы не видите ничего на расстоянии больше 5 футов. Вы можете видеть невидимых существ и предметы на расстоянии до 120 футов.
- 2 Вы говорите только криками, слышимыми на расстоянии до 300 футов. Вы совершаете с помехой проверки Ловкости (Скрытность), независимо от того открыт ли ваш рот или закрыт. После короткого или продолжительного отдыха вы можете направить свой громкий голос, чтобы наложить Волну грома того же уровня, что и ваши ячейки колдуна, не тратя при этом ячейки.
- 3 Вы не можете лгать. Вы совершаете проверки Харизмы (Обман) с помехой. Люди доверяют вам. Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Убеждение)
- 4 Вы полны кровожадности и действуете с полнейшим безрассудством. Атаки по вам совершаются с преимуществом. Ваши, казалось бы, беспорядочные и агрессивные хлёсткие удары не могут быть предугаданы. Вы совершаете атаки с преимуществом.
- 5 Вы сжимаетесь! Ваш размер становится Крошечным, и ваша базовая скорость передвижения составляет 20 футов. Вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), и вы можете бонусным действием предпринять действие «Скрыться».
- 6 У вас есть мазохистское желание причинить боль и выставить самого себя на посмешище. Когда вы делаете бросок атаки, и выбрасываете на кубике 1 или 2, вы не просто промахиваетесь, а бьёте себя. Ваши атаки наносят критический урон при выпадении на кубике 19 или 20.

Шаг сквозь Хаос

Начиная с 6-го уровня, вы можете создать портал, чтобы путешествовать по планам хаоса. Вы можете сотворить заклинание Переносящая дверь этой способностью, не затрачивая ячейки заклинания или материальных компонентов. Однако обитатели плана, через который вы попытаетесь пройти, пытаются помешать вашему вхождению. Когда вы тратите своё действие для этой способности, вы объявляете точку вашего перемещения, а затем бросаете 1к4, чтобы определить, как вмешиваются обитатели другого плана.

Твой покровитель иногда заставляет тебя бить себя? Какое совпадение. Я делаю тоже самое со своими слугами.



Всякий раз, когда вы проносите с собой живое существо, оно всегда прибывает к цели невредимым.

После использования этой способности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых. На 14-м уровне, в конце хода вы используете эту способность, вы можете кинуть 1к6 и, на результате 6 вы сразу же сможете воспользоваться этой способностью.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО ОБИТАТЕЛЕЙ ПЛАНА ХАОСА

1к6 Эффект

- 1 Боевые горны Исгарда призывают вас к битве, и вы вынуждены ответить. Когда вы снова появляетесь на своём первоначальном плане в конце вашего следующего хода, вы становитесь на 7 дней старше и несёте на своём теле свежий шрам в качестве напоминания о ваших завоеваниях.
- 2 Крошечные, дезориентирующие головастики кружатся вокруг вас, как будто вы плывёте через невесомость. Вы снова появляетесь на расстоянии 1d6 x 5 футов от предполагаемого места назначения.
- 3 Ревущий встречный ветер режет ваш слух, когда вы пробираетесь сквозь извитые туннели Пандемониума. Вы получаете 2к4 психического урона и прибываете в пункт назначения глухим на количество раундов, равное полученному вами урону.
- 4 Вы попадаете в пункт назначения невредимым.
- 5 Обитатели плана в сговоре с вашим покровителем, и они помогут вам в путешествии по плану. Вы получаете временные хиты, равные 1к6 + ваш уровень колдуна.
- 6 Ваш покровитель благословляет ваше путешествие через его план, и вы находитесь под действием заклинания Благословение в течение следующего часа.

Блуждающий по Хаосу

Твои сны настолько абсурдны, что они сводят с ума всех существ, но твои чувства притупляются безумием. Начиная с 10-го уровня, вы получаете преимущество на спасброски от испуга и проверки безумия, а ваша физическая форма начинает отражать хаос в вашем уме.

Кусочки энергии, являющиеся остатками от ваших путешествий по хаотичным планам, цепляются за ваше тело, постоянно меняя форму и цвет. Всякий раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, бросьте 1d6, чтобы определить ваши текущие хаотические способности.

Особенности Блуждающего Хаоса

1к6 Способность

- 1 Рога из пурпурной планарной энергии растут из вашей головы. Если у вас уже есть рога, пурпурная энергия оборачивается вокруг них и остаётся в качестве завитки позади вас.
- 2 Массивные, мускулистые и когтистые руки, сделанные из струйной чёрной планарной энергии, заменяют ваши собственные руки и запинаятся при ходьбе.
- 3 Ваши глаза выпучиваются в два раза, а ваши зрачки становятся узкими, как у слаадов.
- 4 Мерцающие крылья, сделанные из планарной энергии цвета индиго появляются на вашей спине, но не дают вам скорости полёта.
- 5 Вы, похоже, не изменились. Тем не менее, всякий раз, когда ваша тень отбрасывается, она отражает изменяющуюся форму демона: от крошечного квазита до неуклюжего барлгуры, наблюдающего за каждым вашим движением
- 6 Когда кто-то смотрит на вас, ваш нос, как кажется смотрящему, медленно движется по поверхности вашего лица, но возвращается в нормальное положение, когда наблюдатель моргает.

Нуу, разодрать двуглазого прислужника.
Вы действительно хотите вернуть
эти записки. Я же их просто отдолжил.

НЕ УВЕРЕН, ЧТО ОН СМОТРИТ НА ЭТО С
ТАКОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ...



Как эта записка сюда попала?

ПЛАНАРНОЕ ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ

На 14-м уровне вы можете выхватить материю хаоса из плана своего покровителя, чтобы поднять себя и всех существ в пределах 30 футов от вас в воздух. Каждое затронутое существо должно совершить спасбросок Интеллекта. При провале оно поднимается в воздух на расстояние 10 футов в случайном направлении и остаётся подвешенным в воздухе в течение 1 минуты. Пока подвешено, существо выведено из строя сверхъестественным головокружением. Вы можете предоставить преимущество в этом спасброске для нескольких существ по вашему выбору; количество существ равно вашему модификатору Харизмы (минимум 1), включая вас.

При успехе существа получают скорость полёта, равную его скорости передвижения на 1 минуту.

1к6 Направление

- | | |
|---|---------|
| 1 | Север |
| 2 | Юг |
| 3 | Запад |
| 4 | Восток |
| 5 | К небу |
| 6 | К земле |

В конце каждого своего хода существо ставшее, недееспособным таким образом, повторяет этот спасбросок. При провале существо перемещается ещё на 10 футов в случайном направлении и остаётся недееспособным. При успехе оно получает скорость полёта, равную его скорости передвижения на время, и больше не выведено из строя.

Недееспособное существо, которое взаимодействует с твёрдой поверхностью, получает 2д6 дробящего урона, и эффект немедленно заканчивается, в результате чего оно падает на землю.

Эффект заканчивается для всех существ через 1 минуту, когда каждое существо теряет скорость полёта, получаемую от этой способности, и падает на землю, если у них уже нет скорости полёта.

После использования этой способности, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.



Искупление! Не могу сказать, что знаком с этой концепцией.



жертву материальными благами, но и через страдание плоти, необходимом в поиске пути к прощению. Также часто практикуется вырезание или нанесение калёным железом знаков богов на кожу в качестве знака почтения.

Вместо того чтобы стремиться к безупречной чистоте в мире, полном амбиций и высокомерия, последователи этого пути стремятся воздерживаться от гнева, зависти и порчи. Было бы наивно полагать, что план богов не потребует перейти грани искушения и когда нужно они идут на это, охотно платят цену за свои действия плотью. В рамках своего искупления они учатся направлять злых и подлых обитателей своего мира к раскаянью, используя только тяжёлую, ничем не украшенную дубинку, каждая из которых – это орудие их кары.

Чтобы пройти этот путь, прислужник должен посвятить себя беднейшему образу жизни, отказавшись от всего, что было до искупления.

Особенности Пути искупления

Уровень монаха	Способность
3-ий	Искупление, Кара, Сила веры
6-ой	Оружие искупления
11-ый	Божий труд
17-ый	Просвещённый голос

ИСКУПЛЕНИЕ

Когда вы выбираете эту традицию на 3-м уровне, вы можете направить свою жизненную энергию, чтобы подпитывать ваш гнев. У вас есть общее количество костей Искупления, представленное костями к8, число которых равно вашему уровню монаха, и которые вы можете использовать для расширения возможностей вашего Пути Искупления.

Вы восстанавливаете все потраченные кости после совершения искупления в конце короткого или продолжительного отдыха.

Искупление требует глубокой медитации и обычно требует расплаты за причинённую другим боль через причинение этой боли себе во время медитации или молитвы. Чтобы совершить искупление, пробросьте кости Искупления, которые вы потратили, и сложите выпавшую сумму. Вы наносите дробящий, колющий или режущий урон, равный сумме, выпавшей на кубиках. Вы наносите этот урон после того, как вы восстановите любое количество хитов с помощью Костей Хитов, которые вы потратили в конце короткого или продолжительного отдыха.

КАРА

Также на 3-м уровне вы узнаете ритуальную молитву, которая создаёт божественную связь между вами и одним из видов оружия ранней цивилизации – дубинкой. Вы выполняете эти молитвы в течении 1 час, что можно сделать во время короткого отдыха.

МОНАХ

Добившись того, чтобы ваши враги поняли вашу точку зрения, вы одержите большую победу, чем если оставите их со сломанными челюстями. Но иногда для того, чтобы вас поняли, нужно сломать пару челюстей.

—Терран Феддор, брат Дома Сломленного Бога

МОНАСТЫРСКИЕ ТРАДИЦИИ

В дополнение к Монастырским Традициям, предлагаемым в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара обо всём*, для монахов 3-го уровня доступны следующие варианты: Путь Искупления и Путь Сочувствия.

Путь искупления

Монахи Пути Искупления стремятся освободиться от своих прошлых проступков, грехов и нынешних прегрешений, отказавшись от своего имущества и получив искупление мирным и бескорыстным служением. Не стремясь к пути фанатизма, они считают, что, успокаивая и контролируя свой пыл, они могут поддерживать благополучие всех смертных существ. Эти монахи стремятся сохранять хрупкий баланс, нарушаемый деятельностью пантеонов, и искоренять зло лишь для защиты тех, кто не может защитить себя от большего зла, которое скрывается в этом мире и за его пределами.

Внушающие страх тем, у кого есть богатство, и восхваляемые теми, кому их не хватает, этих монахов легко заметить из-за их пыльных пеньковых роб и босых ног. Искупление зарабатывается не только через

Во время этого ритуала вы делаете порезы на булаве, которые отображают ваши прошлые искупления, и каждый раз, когда вы отдыхаете, вы вынуждены учитывать любые дополнительные грехи, которые вы совершили, и добавляете порезу на свою дубинку для искупления. Пока ваше наказание искупляется, ваше оружие связано с вами и считается своим монашеским оружием и не может быть отнято у вас, если вы не находитесь бес сознания

СИЛА ВЕРЫ

На 3-м уровне вы научитесь сосредотачивать свой гнев, чтобы сильнее нанести удар, доставляя справедливость от вашей кары за счёт собственной жизненной силы.

Когда вы нанесёте невооружённую атаку или атаку булавой, вы можете направлять своё рвение через ваше Ци и потратить кость Искупления, чтобы добавить дополнительный 2к8 урона силовым полем. Когда вы используете эту способность, вы можете потратить 1 очко Ци и потратить количество костей Искупления, равное половине вашего уровня монаха (с округлением в меньшую сторону).

ОРУЖИЕ ИСКУПЛЕНИЯ

На 6-м уровне ваша строгая приверженность простой жизни принесла вам милость богов. Когда вы держите своё оружие наказания в одной руке, и ничего в другой, вы получаете +1 бонус к атакам и повреждениям вашими безоружными атаками и атаками оружия наказания. Ваши удары оружием наказания и невооружённые удары считаются магическими с целью преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону. Пока вы держите это оружие, вы получаете +1 бонус к классу брони и спасброскам.

Этот бонус к атаке, урону, КД и спасброскам увеличивается до +2 на 8-м уровне, +3 на 13-м уровне и +4 на 18-м уровне.

Кроме того, когда вы достигаете 6-го уровня, вы теряете 1 кость Искупления за каждый постоянный магический предмет, который у вас есть сейчас, за исключением вашего оружия наказания, и теряете 1 кость Искупления каждый раз, когда вы приобретаете новый постоянный магический предмет. Вы не можете вернуть эти кости Искупления при совершении Искупления, пока не перестанете владеть магическим предметом.

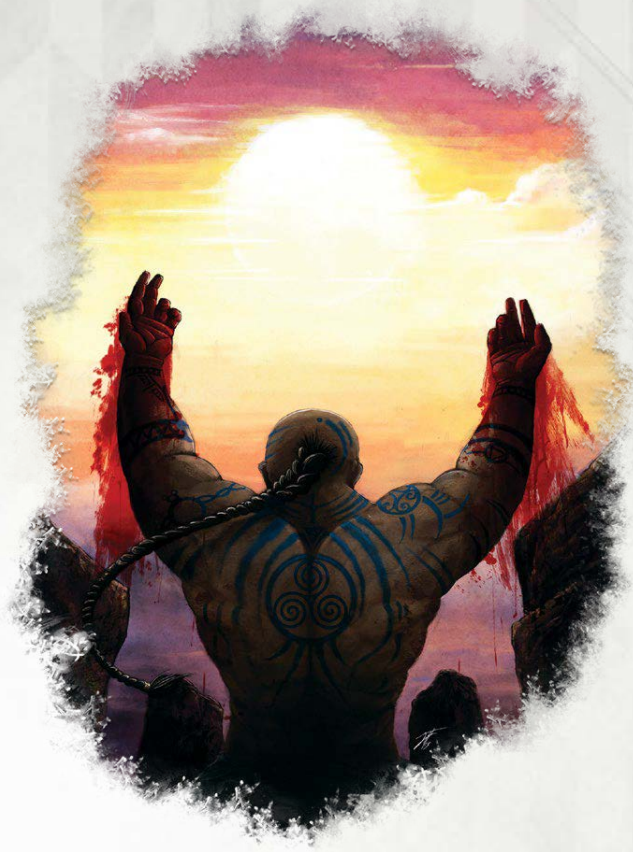
БОЖИЙ ТРУД

На 11-м уровне постоянные страдания сделали вас привычным к боли. Когда ваше здоровье уменьшается до 0, но вы не умираете сразу, вы можете использовать свою реакцию, чтобы провести потратить кость искупления, бросить её и восстановить очки хитов, равные этому числу, плюс ваш модификатор Телосложения. Вы не можете использовать эту способность ещё раз, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

На 17-м уровне вы получите ещё одно использование этой способности между отдыхами и сможете тратить любое количество костей Искупления для этого умения.

ПРОСВЕЩЁННЫЙ ГОЛОС

Начиная с 17-го уровня, ваше время, проведённое в спокойных медитациях, молитвах и труде раскрыло вам наивысшую мудрость. Всякий раз, когда вы совершаете проверку навыка или характеристики, которыми вы не владеете, можете потратить 1 очко Ци, чтобы получить владение навыком этой проверки и использовать модификатор Мудрости вместо модификатора способности навыка.



Кроме того, когда вы общаетесь с любым существом, с которым вы можете поговорить, и оно может понять вас, вы можете потратить несколько костей Искупления, равных половине вашего уровня монаха (с округлением вниз), и добавьте суммарное значение к результату любой проверки Харизмы, Интеллекта, Мудрости или спасброска.

Вы не можете использовать эту способность ещё раз, пока не закончите короткий или продолжительный отдых. Если вы используете эту способность, чтобы обмануть или подкупить кого-либо, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите длинный отдых.

ПУТЬ СОЧУВСТВИЯ

Монахи Пути сочувствия следуют традиции, придающей сострадание ко всем живым существам. Хотя их обучение включает в себя боевую практику как форму самодисциплины, их учения также сосредоточены на искусстве редкой формы исцеления, известной как Эмпатия. Используя эти методы, они учатся манипулировать Ци, чтобы передать болезни и боль от окружающих к себе. Некоторые члены этого пути посвящают себя больным и бедным, в то время как другие находят своё призвание в нахождении бок о бок с солдатами, реабилитации павших в бою. Их шрамы могут рассказать о судьбах тысяч воинов, хоть сам монах мог ни разу не ощутить холода стали, пронзающей их собственную плоть.

ОСОБЕННОСТИ ПУТИ СОЧУВСТВИЯ

Уровень монаха	Способность
3-ий	Исцеляющая чакра, Эмпатия
6-ой	Чувство эмоций, Эмпатическая связь
11-ый	Всплеск адреналина
17-ый	Улучшенная эмпатическая связь

Эмпатия! Эмоции? Тоже не знаком.
Перестаньте придумывать слова!



Еще у нас есть такие слова как
честь и сочувствие. Когда-нибудь
ты захочешь их узнать, Глазастик!

ИСПЕЛЯЮЩАЯ ЧАКРА

Когда вы выбираете эту традицию на 3-м уровне, вы научитесь расширять границы своей внутренней стойкости с помощью фокусировки и глубокой концентрации, чтобы усилить лечащие силы. Во время короткого отдыха, когда вы бросаете кости хитов, чтобы восстановить здоровье, вы восстанавливаете удвоенное число хитов, выпавшее на костях перед добавлением вашего модификатора Телосложения.

ЭМПАТИЯ

На 3-м уровне ваше сострадание разрастается настолько, что позволяют вам принимать на себя других раны за счёт собственного здоровья. В качестве действия вы можете потратить 1 очко Ци, чтобы коснуться существа и исцелить количество хитов в размере до 5 × ваш уровень монаха. Вы получаете урон, равный количеству исцелённых хитов.

Эта способность не передаёт никаких других эффектов, которые могли бы сопровождать урон, и этот урон никаким образом не может быть уменьшен (за исключением улучшенной эмпатической связи).

ЧУВСТВО ЭМОЦИЙ

На 6-м уровне вы можете разблокировать пути чакры внутри других существ. Вы узнаете заговор Дружба и можете потратить 2 очка Ци, чтобы использовать Умиротворение или Обнаружение мыслей.

ЭМПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

На 6-м уровне вы можете создать метафизическую связь между вами и другим существом в конце короткого или продолжительного отдыха. Пока существо находится в пределах 60 футов от вас, оно имеет сопротивление ко всему урону. Кроме того, каждый раз, когда оно получает урон, вы принимаете то же число урона, и этот урон не может быть уменьшен каким-либо образом. Эта способность не передаёт никаких других эффектов, которые мог бы сопровождать урон.

Если хиты существа, связанного с вами, уменьшаются до 0, но оно не убито сразу, оно стабилизируется, нанося оставшийся урон вам, и связь разрывается. Вы можете разорвать связь бонусным действием.

ВСПЛЕСК АДРЕНАЛИНА

На 11-м уровне, в качестве бонусного действия, вы можете потратить 5 очков Ци для повышения уровня адреналина, чтобы подтолкнуть ваших союзников к максимальной производительности. До пяти существ в радиусе 30 футов, которые могут видеть, получают преимущество к своей следующей проверке Телосложения, Ловкости или Силы, броску атаки или спасброску и получают временные хиты, равные вашему уровню монаха, при условии, что существо может видеть или слышать вас.

УЛУЧШЕННАЯ ЭМПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

На 17-м уровне вы можете использовать способность Эмпатическая связь для создания двух связей вместо одной, и вы можете использовать способность Эмпатия в качестве действия, чтобы восстановить хиты союзникам, если они находятся в пределах 30 футов.

Кроме того, в то время как обе связи активны, вы получаете сопротивление ко всему урону, в том числе к урону от способностей Эмпатия и Эмпатическая связь. Если какая-либо связь потеряна, то и это сопротивление, и вы не сможете использовать эту способность ещё раз, пока не закончите продолжительный отдых.

Бонусным действием вы можете завершить одну или обе связи в свой ход.





ПАЛАДИН

По правде говоря, это моё собственное убеждение, благодаря которому я всё ещё в живых. А ещё эта та причина, по которой я сейчас всё контролирую, а вы нет. Конечно, есть те, у кого намного больше изящества и мягкости в методах, но не все мы можем быть мягкими.

— Гилли Чёрный, паладин хищничества

СВЯЩЕННЫЕ КЛЯТВЫ

В дополнение к Священным клятвам, предложенным в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара* обо всём, следующие клятвы доступны для паладинов на 3-м уровне: Клятва Хищничества и Клятву Предначертания.

КЛЯТВА ПРЕДНАЧЕРТАНИЯ

Паладины, которые берут Клятву предначертания, считают, что они являются рукой судьбы, уничтожая тех, чьи грехи нельзя искупить. Они всей душой верят в то, что некоторые существа, часто те, кто совершает зверства, обречены умереть в битве. Эти паладины – палачи. Их клятва даёт им возможность получать благосклонность судьбы и вести своих врагов к их печальной, но заслуженной участи.

ОСОБЕННОСТИ КЛЯТВЫ ПРЕДНАЧЕРТАНИЯ

Уровень паладина	Способности
3-ий	Божественный канал
7-ой	Удача смелыз
15-ый	Дар предвидения
20-ый	Длань судьбы

ДОГМАТЫ ПРЕДНАЧЕРТАНИЯ

Догматы Клятвы Предначертания вырезаны в камне на гробницах паладинов, проложивших этот путь.

Прими свою судьбу. Когда случаются неудачи, ты должен понимать, что так и должно было быть и ищи возможности, которые раскрылись перед тобой после потери.

Неси врагам их судьбу. Тот, кто стал твоим врагом, не должен оставаться в этом мире. Он должны умереть от твоей руки.

То, что предначертано не изменить, так прими это. Судьба – сила, более мощная, чем боги. Примите то, что есть ситуации, в которых вы бес- сильны и властвуете над тем, на что вы можете влиять.

Сила в количестве. Вместе с вашими союзни- ками вы можете влиять на судьбу. Судьба улыбается тем, кто улыбается ей.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ПРЕДНАЧЕРТАНИЯ

Уровень паладина	Заклинания
3-ий	благословение, божественное благословение
5-ый	подмога, гадание
9-ый	проклятие, подсматривание
13-ый	защита от смерти, предсказание
17-ый	общение, знание легенд

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы выбираете эту клятву на 3 уровне, вы изу- чаете два параметра Божественного канала.

Предопределение. Вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы призвать силу божес- тва, которое дарует благословение вашим союз- никам. Когда существо в пределах 60 футов от вас, которое вы видите, делает спасбросок, вы можете использовать свою реакцию, чтобы предоставить существу преимущество в спасброске, используя ваш Божественный канал. Если эффект позволяет суще- ству получить только половину урона при успешном спасброске, существо вместо этого не получает ника- кого урона, и только четверть урона при неудаче.

Поцелуй несчастья. Действием ваш Божествен- ный канал может быть использован, дабы наслать на ваших врагов неудачу. Каждое недружественное существо, которое может видеть или слышать вас в и находится в пределах 30 футов от вас, должно сделать спасбросок Харизмы, получив помеху на все спасброски в течение 1 минуты после провала. Вы должны быть в сознании, чтобы эффект способности сработал.

УДАЧА СМЕЛЫХ

Начиная с 7-го уровня, ваша удача направляет вашу руку. Один раз в ход, когда вы промахиваетесь атакой, вы можете вместо этого попасть по врагу. Когда вы используете эту способность, существо получает дополнительный урон излучением, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (как минимум один раз).

Вы восстанавливаете все использования способности, когда заканчиваете продолжительный отдых.

ДАР ПРЕДВИДЕНИЯ

Начиная с 15-го уровня, ваша вера даёт вам пророческое предвидение о будущем. Когда вы закончите короткий или продолжительный отдых, пробросьте один к20 и запишите значение на кубике. Вы можете заменить любой бросок атаки, спасбросок или проверку навыка, сделанные вами или существом, которое вы можете увидеть с помощью своего пророческого броска. Вы должны сделать это до броска, и вы можете использовать бросок таким образом только один раз.

Когда вы закончите короткий или продолжительный отдых, вы потеряете неиспользованный пророческий бросок.

ДААНЬ СУДЬБЫ

На 20-м уровне вы становитесь воплощением судьбы, сильно влияя на результат событий вокруг вас. В течение 1 минуты серебряное сияние освещает всё вокруг вас в радиусе 30 футов. Всякий раз, когда вражеское существо начинает свой ход в вашем сиянии, оно имеет помеху на атаки и спасбросках, в то время как вы и дружественные существа имеют преимущество на броски атаки и спасброски. Когда свечение исчезает, вы восстанавливаете все использованные возможности Божественного канала, Благоклонности смелым и ваш Дар Предвидения.

Использовать эту способность вы сможете использовать только после продолжительного отдыха.

КЛЯТВА ХИЩНИЧЕСТВА

Паладины, которые следуют Клятве Хищничества, верят, что мир может стать совершенным только если будет полностью контролироваться. Благодаря тщательному планированию, утончённому и непоколебимому терпению, эти паладины создают иерархию с собой во главе и безнаказанно исполняют свою волю. Немногие паладины могут противостоять очарованию беспрепятственной власти, и большинство поддаётся искушениям тирании. Самый яркий пример такого падения исходит из сеттинга Dragonlance, и отсылает к Ордену, известного как Рыцари Такхзис.

ОСОБЕННОСТИ КЛЯТВЫ ХИЩНИЧЕСТВА

Уровень паладина	Способности
3-ий	Бонусное владение, Божественный канал
7-ой	Совершенное господство
15-ый	Покров Иллригера
20-ый	Манипулирующая рука

ДОГМАТЫ ХИЩНИЧЕСТВА

Догматы Клятвы Хищничества напоминают своим сторонникам, что прихоти их покровителя заменяют все другие клятвы и законы.

Взрачивай пастеу. Недостаточно собрать пастеу. Вы должны отточить их умения до высшей степени, сделав из них тех, кто усердно делает то, что было сказано.

Поддерживайте превосходство. Вы – порядок посреди хаоса. Вы клянётесь не следовать никаким правилам, кроме жёстких дисциплин, необходимых для поддержания веры. Те, кто отклоняется от плана, должны умереть.

Награждайте своих последователей. Избегайте излишней жестокости и хорошо относитесь к тем, кто готов подчиняться. Исполняйте свои обещания, но не стесняйтесь красть, убивать или вводить в заблуждение, чтобы выполнить ваши приказы.

Мир порядка. Я создам силу власти там, где её не хватает, и подчиню себя делу. Безнаказанность не должна управлять мной. Я создам и буду поддерживать сеть последователей, чтобы приблизить наше неоспоримое господство.



Планирование, терпение, прислужники. Теперь это антигерой, которого ты взращиваешь!



Вау. Кто это сейчас придумывает!



БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На 3 уровне вы получаете владение воровскими инструментами и владение навыком на ваш выбор: Ловкость рук или Скрытность.

Кроме того, если вы владеете навыками Обмана, Запугивания, или Убеждения, ваш бонус мастерства удваивается при проверки этих навыков.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы выбираете эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два вида Божественного канала.

Хищные инстинкты. Когда вы совершаете бросок инициативы, вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы наполнить ваши движения рвением и коварством. Вы добавляете свой модификатор Харизмы к своему броску инициативы, вы получаете преимущество на броски атаки против любого существа, которое ещё не приняло участие в бою, и вы наносите дополнительно 1кб некротического урона этому существу. Этот урон увеличивается до 2кб на 7-м уровне, 3кб на 11-м уровне, 4кб на 15-м уровне и 5кб на 19-м уровне.

Жестокое внушение. Действием вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы волшебным образом очаровать другое существо в пределах 5 футов от вас. Если цель может видеть или слышать вас, она должна спасбросок Мудрости или стать очарованной вами в течение 1 минуты.

Вы можете использовать бонусное действие для выдачи простых команд очарованному существу, если оно находится в пределах 60 футов от вас.

Вы решаете, какое действие предпримет существо и как оно будет двигаться в течение следующего хода. Когда вы произносите команду и в конце каждого из её ходов существо должно совершать спасбросок Мудрости или выполнять ваши приказы в меру своих способностей в свой ход. Мастер определяет, как ведёт себя цель.

Как только эффект заканчивается, или если существо преуспевает в спасброске против этого эффекта, вы не сможете снова использовать эту способность на этом существе, пока не закончите продолжительный отдых.

СОВЕРШЕННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Начиная с 7-го уровня, когда вы используете свою способность Жестокое внушение, вы можете заставить существо не совершать свой спасбросок, если его рейтинг опасности равен или ниже определённого порога, как показано ниже. Когда существо совершает спасбросок, чтобы избежать эффекта, оно делает это с помехой.

Существо, подвергнувшееся вашему совершенному господству, очаровано вами в течение 1 часа вместо 1 минуты.

Начиная с 15-го уровня, существа с классом опасности ПО 1/2 или ниже очарованы вами неограниченно до тех пор, пока очарование не сойдёт. На 19-м уровне это неограниченное очарование распространяется на существ с классом опасности 1 или ниже.

СОВЕРШЕННОЕ ГОСПОДСТВО

Уровень паладина	Класс опасности существа
7-ой	½ или ниже
11-ый	1 или ниже
15-ый	2 или ниже
19-ый	3 или ниже

МАНИПУЛИРУЮЩАЯ РУКА

На 20-м уровне вы получаете возможность выполнять свои планы невидимыми. Действием вы можете волшебным образом стать воплощением обмана и уловки, получая следующие преимущества в течение 1 минуты.

Вы получаете эффект большего заклинания невидимости

Один раз за ход, в если у вас есть преимущество на бросок атаки, вы наносите дополнительный урон, равный 5дб некротического урона.

Ваши друзья получают преимущество на броски атаки в ближнем бою против любого существа в пределах 5 футов от вас, которое враждебно относится к вам. Их атаки наносят дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

Вы и каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, имеют иммунитет к очарованию.

Ещё раз вы сможете воспользоваться этой способностью после совершения длительного отдыха.



Святой плут? Будет трудно
держать что-то ценное в их
храмах.



ПЛУТ

То, что я хорошо вскрываю замки не значит, что я не верю в богов. Есть боги, которые любят хорошо провести время, я знаю. И у них есть враги.

— Дала Халфвинт, божественный вестник Тиморы

АРХЕТИПЫ ПЛУТА

В дополнение к архетипам плута, предложенным в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара обо всём*, для плутов 3-го уровня доступен следующий вариант: Божественный вестник.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ВЕСТНИК

Ваше строгое воспитание сделало вас непоколебимым и быстрым вестником божественного возмездия. Вы не просто существуете, чтобы служить священникам вашего ордена, вы имеете более высокую цель и призвание, чтобы избавить мир от лжепророков и еретиков.

ОСОБЕННОСТИ БОЖЕСТВЕННОГО ВЕСТНИКА

Уровень плута	Способность
3-ий	Использование заклинаний, Предвестник веры, Приверженец догм
9-ый	Вид верующего
13-ый	Посох кары
17-ый	Отпевание

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда вы достигаете 3-го уровня вы получаете возможность использовать заклинания. См. главу 10 для общих правил пользования заклинаниями и главу 11 для выбора заклинаний из списка заклинаний жреца.

Заговоры. Вы изучаете три заговора по своему выбору из списка заговоров жреца. Вы изучаете новый заговор жреца на 10-м уровне.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний «Божественный вестник» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для наложения заклинания 1-го уровня и выше. Чтобы наложить одно из этих заклинаний, вы должны израсходовать ячейку уровня заклинания или выше. Вы восстанавливаете все ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Например, если вы знаете заклинание Лечение ран 1 уровня, и у вас ячейка заклинания 1-го уровня и 2-го уровня, вы можете излечить раны с помощью любой ячейки.

Известные заклинания 1 уровня и выше. Вы знаете три заклинания жреца 1-го уровня по вашему выбору.

Таблица известных заклинаний Божественного вестника показывает, когда вы узнаете больше заклинаний жреца 1-го уровня или выше. Заклинания должны быть уровня для которых у вас есть ячейки. Использование заклинания не удаляет его из списка известных заклинаний.

Всякий раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний жреца, которое вы знаете, на другое по вашему выбору. Новое заклинание должно быть уровня, для которого у вас есть ячейки.

Характеристика заклинаний. Мудрость – главная характеристика ваших заклинаний жреца, так как вы изучаете заклинания через изучение и запоминание. Вы используете свою Мудрость всякий раз, когда заклинание относится к вашей способности к использованию заклинаний жреца. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости, когда устанавливаете сложность спасброска для заклинаний жреца, которые вы используете, и при совершении броска атаки с ним.

Сложность спасброска = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости

Бонус атаки заклинанием = Ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ БОЖЕСТВЕННОГО ВЕСТНИКА

Уровень плута	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний			
			1	2	3	4
3	3	3	2	—	—	—
4	3	4	3	—	—	—
5	3	4	3	—	—	—
6	3	4	3	—	—	—
7	3	5	4	2	—	—
8	3	6	4	2	—	—
9	3	6	4	2	—	—
10	4	7	4	3	—	—
11	4	8	4	3	—	—
12	4	8	4	3	—	—
13	4	9	4	3	2	—
14	4	10	4	3	2	—
15	4	10	4	3	2	—
16	4	11	4	3	3	—
17	4	11	4	3	3	—
18	4	11	4	3	3	—
19	4	12	4	3	3	—
20	4	13	4	3	3	1

ПРЕДВЕСТНИК ВЕРЫ

Начиная с 3-го уровня, ваша Скрытая атака наносит урон излучением вместо того вид урона, наносимого вашим оружием. Если вы поклоняетесь злым богом, то оно наносит урон некротической энергией.

Кроме того, когда вы в свой ход попадаете по существу вооружённой атакой, вы можете внушить сомнение в свою цель, заставляя её подвергнуться сомнению её убеждения. Цель должна совершить успешный спасбросок Мудрости или получить помеху на следующую атаку, которую она совершает в течение 1 минуты. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1). После продолжительного отдыха вы восстанавливаете все потраченные использования этой способности.

ПРИВЕРЖЕНЕЦ ДОГМЫ

На 3-м уровне ваши исследования дали вам широкие знания о религии и её влиянии на жизнь. Всякий раз, когда вы совершаете проверку Интеллекта (История или Религию), чтобы узнать информацию о богах или их поклонниках, вы считаетесь владеющим этими навыками и добавляете двойной бонус мастерства к проверке вместо своего обычного бонуса мастерства.

ВИД ВЕРУЮЩЕГО

Начиная с 9-го уровня, ваше время, проведённое среди верующих, даёт вам безупречное понимание их манер, речевых оборотов и поведения, даже если они и не принадлежат к вашей вере.

Когда вы пытаетесь выдать себя за члена религиозной организации, ваша личность не подвергается сомнению со стороны масс. У вас есть преимущество в проверках Харизмы (Обман), которую вы делаете против Проницательности существа, пытающегося разоблачить ваш облик.

Кроме того, вы можете привить дополнительные сомнения в уверенности в себе своей цели, предоставив ей помеху в проверке Проницательности. После использования этой способности вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать эту способность.



ПОСОХ КАРЫ

На 13-м уровне огонь вашей веры заставляет вас сражаться несмотря ни на что. Когда ваши хиты уменьшаются до 0, но вы не умираете сразу, вы можете сделать спасбросок Мудрости со сложностью 10. При успехе вы можете немедленно бросить любое количество Костей Хитов и восстановить количество хитов, равное выпавшему результату.

После успешного спасброска вы не сможете накладывать заклинания или снова использовать эту способность, пока не закончите продолжительный отдых.

ОТПЕВАНИЕ

На 17-м уровне, когда вы попадаете по существу, у которого неполные хиты, вы можете использовать способность Скрытая атака по этому существу, даже если вы атакуете с помехой. Этот урон увеличивается на 1дб, если цель – нежить, дьявол или небожитель.

Городские следопыты! Все преимущества без минусов, вроде потной вони дикой местности. О работающих в этом городе хорошо заботятся. Я даже позволил им держать питомцев! Применить немедленно!



Тот парень, который следил за мной, когда я гулял по аллеям час назад, скорее всего он был из этих охотников.

СЛЕДОПЫТ

СЛЕДОПЫТ НАЙДЕТ СЕБЕ ДЕЛО НЕ ТОЛЬКО В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ. Ему есть место в древних руинах, в тихих пещерах и в переполненных городах. Башни – это мои горы, союзники – это мой лес, а преступники – это моя добыча.

— Лендон Флитклоак, разведчик

АРХЕТИПЫ СЛЕДОПЫТА

В дополнение к архетипам следопыта, предложенным в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара обо всём*, для следопытов 3-го уровня доступны следующие варианты: Городской Разведчик и Странник пустошей.

ГОРОДСКОЙ РАЗВЕДЧИК

Городские разведчики чувствуют себя как дома в передрягах, зарабатывая себе на жизнь как охотники за головами или сопровождая поисковые команды через опасные руины. Темные трущобы и разрушенные города, задыхающиеся от ссохшихся сорняков и украшенные рушащимися остатками некогда процветающих сообществ, становятся местами сбора для отчаянных глупцов, а также для воров и бандитов, которые охотятся на беспомощных.

Городские разведчики стоят на линии между лесом и городскими пейзажами, подрабатывая дозорными или разбираясь с неестественными ужасами, которые стремятся к самым темным, самым глубоким участкам земли.

ОСОБЕННОСТИ ГОРОДСКОГО РАЗВЕДЧИКА

Уровень следопыта	Способность
3-ий	Магия Городского разведчика, Настильный удар
7-ой	Сверху и снизу
11-ый	Знание улиц
15-ый	Близкое расстояние

МАГИЯ ГОРОДСКОГО РАЗВЕДЧИКА

Начиная с 3-го уровня, вы изучаете дополнительное заклинание согласно таблице Заклинания разведчика, и вы изучаете новые заклинания, достигая определённых уровней в этом классе, как показано в той же таблице заклинаний. Заклинание считается заклинанием следопыта для вас, но оно не учитывается в количестве заклинаний, которые вы знаете.

ЗАКЛИНАНИЯ ГОРОДСКОГО РАЗВЕДЧИКА

Уровень следопыта	Заклинание
3-ий	Поиск фамильяра
5-ый	Туманный шаг
9-ый	Языки
13-ый	Верный пёс Морденкайнена
17-ый	Оживление вещей

НАСТИЛЬНЫЙ УДАР

На 3-м уровне вы получаете возможность помешать своим противникам своими ударами. Всякий раз, когда вы совершаете атаку оружием по существу, вы можете задеть его руку, ногу, грудь или голову. Когда вы это делаете, существо получает дополнительный 1к4 урон от типа оружия, и вы накладываете один из следующих эффектов на эту цель:

Голова. Существо совершает следующий спасбросок, который он делает до конца следующего хода, с помехой.

Рука. Существо совершает следующую атаку и проверку Силы, которую он делает до конца своего следующего хода, с помехой.

Нога. Скорость его движения снижается на 10 футов до конца следующего хода.

Грудь. Он должен преуспеть в спасброске Силы. Если это не удастся, вы можете оттолкнуть его на расстояние до 5 футов от вас. Если он попадает в стену или другую постоянную структуру в результате толкания, он получает дополнительный 1к6 дробящего урона.

СВЕРХУ И СНИЗУ

На 7-м уровне вы можете определить самые быстрые маршруты через город или разрушенные руины, независимо от того, проходит ли путь через канализацию или крыши. Лазанье и плавание больше не требуют дополнительного движения, и вы можете задержать дыхание в два раза дольше обычного.

Кроме того, когда вы совершаете прыжок, расстояние, которое вы преодолеваете, увеличивается на количество футов, равное вашему модификатору Ловкости.

ЗНАНИЕ УЛИЦ

На 11-м уровне вы без проблем исчезаете в толпе. Пока вы скрыты и двигаетесь через толпу, не враждебную вам, вы можете замаскироваться, если вы заранее подготовились и у вас есть хотя бы одна свободная рука, и проверки Мудрости (Восприятие) против этой маскировки совершаются с помехой.

РАСШИРЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ПРИРОДЫ

Поскольку некоторые следопыты, такие как городские разведчики, считают своей родиной города, предпочтительные варианты ландшафта для способности Исследователь природы были расширены и теперь включают городскую местность. Любой следопыт может добавить городскую местность в качестве предпочитаемой местности на 1-м, 6-м или 10-м уровнях вместо того, чтобы выбирать вариант из *Книги игрока*.

Кроме того, вы бонусным действием в свой ход можете использовать действие Отход. Когда вы это делаете, вы можете перемещаться по пространству любого существа, размер которого Средний или больше, и вы игнорируете половинчатое укрытие, когда вы совершаете атаку против другого существа.

БЫСТРОЕ СБЛИЖЕНИЕ

На 15-м уровне вы всегда получаете преимущества половинного укрытия, когда два или более существа находятся в пределах 5 футов от вас. В качестве бонусного действия, когда вы держите щит, вы можете предоставить его в пользу одного из существ, находящихся рядом с вами, до начала вашего следующего хода или пока он не отойдет от вас на 10 футов.

СТРАННИК ПУСТОШЕЙ

Некоторые миры процветают, наделённые большими участками земли, покрытой флорой и фауной, которые могут быть прекрасными и опасными, в то время как другие земли или другие миры становятся пустынными пустошами из-за катаклизмов – как естественных, так и искусственных.

Апокалиптические события превращают землю в опасные пустоши, более опасные, чем любой монстр. Выживают только самые выносливые формы жизни, и даже они часто мутируют в отвратительные отражения их собственного «я».

Море Ила в Атхасе из Мира Тёмного солнца, Земля Скорби в Эберроне и районы Фаэруна, заражённые магической чумой, – всё это лишь малая часть примеров подобных мест. И в суровых условиях этих переживших апокалипсис миров рождаются и куются они, странники пустоши. Эти исследователи руин, чтобы выжить, полагаются на свои навыки и знания, накопленные ими в процессе жизни в ужасных условиях своего мира, и часто помогают выжить другим.

ОСОБЕННОСТИ СТРАННИКА ПУСТОШИ

Уровень следопыта	Способность
3-ий	Магия странника пустоши, Бдительный страж
7-ой	Выслеживание проблем, След проблем
11-ый	Совместная работа
15-ый	Безопасная численность

МАГИЯ СТРАННИКА ПУСТОШИ

Начиная с 3-го уровня, вы изучаете дополнительное заклинание согласно таблице Заклинания странника пустоши, и вы изучаете новое заклинание, достигая определённых уровней в этом классе, как показано в той же таблице заклинаний. Заклинание считается заклинанием следопыта для вас, но оно не учитывается в количестве заклинаний, которые вы знаете.



ЗАКЛИНАНИЯ ПУСТЫННОГО СТРАННИКА

Уровень следопыта	Заклинание
3-ий	Очищение еды и питья
5-ый	Подмога
9-ый	Множественное лечащее слово
13-ый	Защита от смерти
17-ый	Множественное лечение ран

БДИТЕЛЬНЫЙ СТРАЖ

На 3-м уровне на вас становится труднее устроить засаду и не можете быть застигнуты врасплох, находясь в пределах вашего предпочитаемого ландшафта. Если член вашей партии застигнут врасплох в начале боя, вы совершаете с преимуществом бросок инициативы.

Кроме того, вы можете использовать своё бонусное действие, чтобы сделать проверку Мудрости (Восприятие) или Интеллект (Анализ), чтобы заметить скрытых врагов. Если вы заметили скрытое существо, вы можете сразу пройти к нему на половину скорости и сделать ещё одну атаку оружием против этого существа частью этого бонусного действия. Когда вы это делаете, вы атакуете с преимуществом, и наносите дополнительный урон 2к8 при попадании.

ТРОПА БЕД

Начиная с 7-го уровня, у вас есть бонус +5 к вашей пассивной Мудрости (Восприятие) и пассивному Интеллекту (Анализ). Вы получаете этот бонус даже во время путешествий в обычном темпе, а не в медленном темпе, пока находитесь в своей любимой местности.

Кроме того, вы можете использовать способность «Первозданная осведомлённость», чтобы сосредоточить свои чувства на неестественных волнениях поблизости. В течение 1 минуты за уровень ячейки заклинаний, который вы тратите, вы можете божественным образом распознать типы ловушек на расстоянии до 60 футов, изучать, как они срабатывают, и тип урона, который они наносят. Когда вы это сделаете, вы также получите сопротивление ловушкам, которые вы идентифицируете с помощью этой способности, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

СОВМЕСТНАЯ РАБОТА

На 11-м уровне, когда вы накладываете заклинание следопыта, которое восстанавливает хиты другому существу, кроме вас, восстановите существу максимально возможно количество хитов с кости, и вы получаете количество хитов, равное этому числу, плюс ваш модификатор Мудрости.

На 15-м уровне вы можете выбрать одно дополнительное существо в радиусе заклинания, чтобы восстановить это количество хитов.

После использования этой способности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите продолжительный отдых.

БЕЗОПАСНОСТЬ В КОЛИЧЕСТВЕ

На 15-м уровне вы получаете возможность использовать движение противника против него. Когда существо в пределах 30 футов от вас наносит урон кому-либо, кроме вас, вы можете использовать свою реакцию, чтобы обеспечить ему сопротивление урону атаки, и вы можете провести атаку частью этой же реакцией. Вы атакуете с преимуществом, и, если атака попадает, ваша цель совершает следующий бросок атаки с помехой до начала её следующего хода.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Когда вы закончите продолжительный отдых, вы восстановите все потраченные использования.

Я, конечно, за всяческие катаклизмы, но почему ты так хочешь после них выйти и поисследовать руины? Когда нагрянула Магическая Чума, я просто засел в Порте Черепа и терпеливо восстановил свою гильдию. Наверное, быть нетерпеливым — тяжкое бремя.



Хочешь узнать, что такое терпение? Попробуй прочитать все свои записки. Вижу, ты не понаслышке знаешь, как любят тираны распинаться своими тирадами.



Ты получаешь свои силы от причудливых эльфов? Это просто жалко. Я получаю свои от крутости! Сильгар подтвердит...



ЧАРОДЕЙ

Если вы не знаете, что представляют из себя я или моя сила, то ответ проще, чем вы думаете. Природа – это я, конечно же.

— Эрасиль Вонд, чародей фей

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ

В дополнение к происхождением чародея, предложенным в *Книге игрока* и *Руководстве Занатара обо всём*, для чароделов на 1-м уровне доступен следующий вариант: Магия фей.

МАГИЯ ФЕЙ

Ваша врождённая магия происходит от магии фей, которая смешалась с вашей кровью или с кровью ваших предков. Чаще всего чародеи с этим происхождением могут проследить свою родословную к лорду или леди из Плана Фей. Другие чародеи фей являются потомками колдунов, которые заключили пакт с архифеей. Реже всего встречаются чародеи являются те, кто отправился в Страну фей и умудрился случайно поглотить часть природной магии плана.

ОСОБЕННОСТИ МАГИИ ФЕЙ

Уровень чародея	Способность
1-ый	Дикие знания, Магия фей
6-ой	Природная броня
14-ый	Объятие леса
18-ый	Неукротимый чемпион

ДИКИЕ ЗНАНИЯ

Начиная с 1 уровня, вы можете говорить, понимать и писать на языке Сильван и получаете владение навыком Природа.

МАГИЯ ФЕЙ

Ваша связь с природой позволяет вам изучать заклинания класса друидов. Когда ваша способность использования заклинаний позволит изучить или заменить заговор чародея или заклинание чародея 1-го уровня или выше, вы можете выбрать новое заклинание из списка заклинаний друида или списка заклинаний чародея. Тем не менее вы должны соблюдать все ограничения для выбора заклинания, и оно становится заклинанием чародея для вас.

ПРИРОДНАЯ БРОНЯ

Начиная с 6-го уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы призвать колючие лозы, которые будут покрывать вашу кожу. Лозы существуют в течение 1 часа.

Когда эта способность активна, ваш КД не может быть меньше 16, независимо от того, какую броню вы носите, а существа, поразившие вас атаками в ближнем бою, получают колющий урон, равный половине уровня вашего чародея (минимум 1). Этот урон считается магическим с целью преодоления сопротивления и иммунитета к немагическому урону.

Прежде чем использовать эту способность ещё раз, вы должны закончить короткий или продолжительный отдых.

ОБЪЯТИЕ ЛЕСА

Когда вы достигаете 10-го уровня, вы не можете быть очарованы, напуганы или усыплены, и вы можете говорить, понимать и писать на Друидическом языке.

Кроме того, когда вы накладываете заклинания чародея 1-го уровня или выше, вы можете потратить 1 очко чародейства, чтобы сделать себя и любое снаряжение, которое у вас есть невидимым до конца вашего следующего хода. Эта невидимость заканчивается раньше, если вы атакуете или произносите заклинание.

НЕУКРОТИМЫЙ ЧЕМПИОН

На 18-м уровне, всякий раз, когда вы используете заговор или заклинание, которое имеет один из следующих типов урона, вы можете изменить тип урон на другой из этого же списка, потратив количество очков чародейства, равное уровню заклинания: кислота, холод, огонь, электричество, яд или звук. Изменение типа урона заговора стоит 1 очко чародейства.

Кроме того, один раз за ход, когда вы произносите заклинание 1-го уровня или выше, вы можете потратить всю свою скорость движения для того, чтобы телепортироваться на расстояние до 15 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть.



НОВЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

КНИГА ИГРОКА ПРЕДЛАГАЕТ МНОЖЕСТВО ПРЕДЫСТОРИЙ, которые можно встретить во многих героических историях и почти в любой кампании D&D. Но странные люди проходят через Скуллпорт каждый день. Занатар знает многих приключенцев с необычным происхождением и тщательно отмечает их уникальные черты и манеры. Эта глава предлагает дополнительные предыстории, которые также могут быть применены к любому персонажу и адаптированы либо к существующему сеттингу, либо к вашему собственному.

Представленные здесь предыстории предоставляют дополнительные знания, языки и особенности, характерные для каждого варианта, а также предлагаемые индивидуальные черты. Они могут быть легко адаптированы к вариантам создания персонажа, приведённым в Руководстве Занатара обо всём.

ЕРЕТИК

Вы верите в доктрину, запрещённую вашей церковью, и которой вас тайно научили другие еретики. Возможно, вас отлучили от вашего храма, или запрещённая догма предоставила ответы на те вопросы, о которых вы никогда раньше и не думали. Каким бы ни было ваше происхождение, вас теперь избегают верующие или, что ещё хуже, они охотятся на вас.

Владение навыками: Обман, Религия

Языки: два по вашему выбору

Снаряжение: священный символ (слегка изменённый для представления вашей собственной еретической веры), молитвенник или молитвенное барабан, облачение, бутылка невидимых чернил, перо, комплект обычной одежды и поясной кошель с 10 зм.

ЕРЕТИЧЕСКАЯ ВЕРА

Сотни запрещённых сект существуют во всех Забытых Королевствах и других местах. Выберите веру, которая определяет вас как еретика, или прокиньте по таблице ниже

к8 Вера

- 1 **Тёмная Луна.** Учение, которое описывает Селуну и Шар как два стороны одного и того же божества.
- 2 **Творцы судьбы.** Тиморанцы, которые считают, что смертные могут влиять на удачу и контролировать её.
- 3 **Троеликий Бог.** Вера в то, что Тир, Хельм и Торм – один и тот же бог.
- 4 **Забывтый.** Верование, согласно которому Саврас и Лейра создали и покинули божьего ребёнка.
- 5 **Трёхлицее Солнце.** Солнце – трёхликое божество, с божественными аспектами рассвета, полудня и сумерек.
- 6 **Общее страдание.** Флагелянты Ильматер, проповедующие, что все смертные должны разделить страдания их бога.
- 7 **Энтропия.** Вера в то, что умирающие боги послали божественную сферу уничтожения Торилу, чтобы убить волшебников.
- 8 **Монета Шарло.** Вера в то, что Вокин продала свою божественность Граззту, и он получает её молитвы.

УМЕНИЕ: СВЯЗИ ЕРЕТИКА

Вы знаете, где найти еретиков в поселениях, где имеется ваша вера. Если еретиков нет, вы можете внушить слабохарактерным людям свою веру, если вы проводите день проповедуя. Там, где присутствуют еретики, вы всегда можете найти место, где можно спрятаться, отдохнуть и восстановиться. При необходимости они могут помочь вам сбежать из поселения на повозке или через секретный туннель.

Занатаровы еретики снова у меня на хвосте. Там —

ЕЩЕ ОДИН ПОДОВАЛСЯ СЛИШКОМ БЛИЗКО. ТЕБЕ НУЖНО БЫТЬ ОСТОРОЖНЕЕ, УЧЕНИК.

Да, это был ... подожди. Хорошо, кто это?

Персонализация

Еретики выживают, проводя свою жизнь в бегах, или сливаясь с массами последователей большей веры. Они склонны быть подозрительными людьми с ревностными идеалами и непоколебимыми убеждениями. Это иногда проявляется как чувство превосходства над «непросвещённым».

к8 Персональные черты

- 1 Я думаю, что я прав, даже когда я не прав.
- 2 Мне жаль тех, кто отрицает ересь.
- 3 Я всегда держу в поле зрения ближайшие выходы и стараюсь держаться поближе к ним.
- 4 Все, кто опровергает мои убеждения, глупцы, и не заслуживают спасения.
- 5 Я уверен, что мой бог избрал меня для чего-то великого.
- 6 Я оратор от природы, но как только я начинаю говорить, мне трудно остановиться.
- 7 Я часто оглядываюсь по сторонам, и пугаюсь любой мелочи.
- 8 Я верю, что конец света близок

к6 Идеалы

- 1 **Наставление.** Я должен учить других своему запретному учению. (Нейтральный)
- 2 **Осторожность.** Всегда лучше перестраховаться, чем потом сожалеть. (Любой)
- 3 **Знание.** Если этот заговор-правда, о чем ещё нам лгут? (Нейтральный)
- 4 **Бунтарство.** Моя старая вера испорчена и должна быть разрушена новым порядком. (Хаотичный)
- 5 **Честность.** Мне достаточно лгали, так что я поклялся всегда говорить правду. (Законный)
- 6 **Самопознание.** Те, кто ищет истину, становятся мучимыми не по годам. (Добрый)

к6 Привязанность

- 1 Еретики, которые воспитали меня, были сожжены на костре. Я не допущу, чтобы это случилось со мной.
- 2 Вера в мою старую религию все ещё живёт во мне. Я выбрал правильный путь?
- 3 Когда-то я дружил со жрецом, который теперь охотится на меня.
- 4 Я храню у себя еретический трактат. Он не должен быть найден!
- 5 Я защищаю неверующих, чтобы они могли познать просветление.
- 6 Один из моих контактов в преступном мире сообщает о моих передвижениях главам моего старого храма.

к6 Слабости

- 1 Я осторожен с чужаками. Каждый из них может быть охотником за головами, посланным по мою душу.
- 2 Я насмехаюсь над теми, кого считаю недостойными моего времени.
- 3 Я очень суеверный, и я знаю ритуалы, отгоняющие невезение.
- 4 Я склонен недооценивать преданность других.
- 5 Я одержим своим учением, часто в ущерб другим проблемам.
- 6 Я крайне недоверчив к главам храмов

Легендарное происхождение

В родословной твоей семье есть герои, и слава твоих предков гремит повсюду. Возможно, твои родители были парой известных приключенцев или один из предков сразил великое зло. Может в твоей родословной полно героев. Как бы то ни было, свершения тех, кто жил до тебя велики и ожидания, возложенные на тебя ещё больше. Вес имени семьи влияет на всё, что ты делаешь.

Владение навыками: Атлетика, История

Владение инструментами: Транспорт (наземный)

Языки: один по вашему выбору

Снаряжение: набор одежды путешественника, деревянная фигурка, похожая на одного из ваших предков, кольцо-печатка, игровой набор, которым вы владеете, и поясной кошель, содержащий 15 зм.

Умение: Хорошая репутация

Поскольку имя вашей семьи известно, вы можете получить много предьявив, знак своего семейства. Люди, обладающие властью и привилегиями, готовы встретиться с вами и оказать Вам услугу. ДМ сам решает, что это за дары и услуги, но они не должны включать щедрые подарки или большой личный риск для дарящего.

Персонализация

Вы прожили жизнь отличную от жизни менее известных, и, вероятно, не знаете себя так хорошо, как должны. С самого рождения вам говорили, что вы особенный и вам суждены великие дела, и это вы, возможно, захотите доказать или опровергнуть. Ты привык к давлению и к тому, что люди говорят одно тебе и в лицо, и совсем другое за спиной. Когда вы начинаете свою приключенческую карьеру, вам нужно сделать выбор. Люди с легендарным происхождением могут вершить свои деяния под именем семьи или пытаться сделать своё собственное имя. Результат, меж тем, как правило один: решительный герой пытается показать миру, что он представляет из себя нечто большее, чем просто везучего ребёнка с хорошими родителями.

к8 Черты характера

- 1 Я вежлив и скромен со всеми, кто лебезит передо мной.
- 2 Уверен, ты слышал о великих героях моей семьи, но давай-ка я всё равно расскажу он них.
- 3 Я скромен на публике и не люблю быть на виду.
- 4 Я хвалюсь тем, как я позорю дела моих предков.
- 5 Меня привлекают люди, которые не спешат лебезить передо мной.
- 6 Я часто стараюсь отделиться от больших групп людей, почитающих меня за моё имя.
- 7 Я способен изобразить ложную улыбку для кого-угодно, даже если я ненавижу этого человека
- 8 Я всегда прошу людей дать мне подарки, потому что я могу.

к6 Идеалы

- 1 **Семья.** Я намерен поддерживать имя своей семьи. (Законный)
- 2 **Превосходство.** С самого рождения я был лучше других, и поэтому заслуживаю больше других (Злой)
- 3 **Индивидуальность.** Я не придерживаюсь имени семьи и стремлюсь создать свою легенду. (Хаотичный)
- 4 **Лидерство.** Моя кровь заставляет меня защищать тех, кто ищет защиты. (Добрый)
- 5 **Амбиции.** Я хочу, чтобы люди, которые верят в меня, гордились. (Нейтральный)
- 6 **Щедрость.** Мне повезло родиться в этой семье, и я помогу тем, кому повезло меньше. (Добрый)

к6 Привязанности

- 1 Я держу в руках то же оружие, что и мои предки
- 2 Никто не знает меня лучше, чем друг моего детства.
- 3 Родители не начнут меня уважать пока я не прослаблю имя семьи.
- 4 Я сделаю всё, чтобы защитить город, где я вырос.
- 5 Я положил глаз на небольшой коттедж, в который планирую провести старость.
- 6 Похоже единственный, кто меня понимает, – это мой пёс.

к6 Слабости

- 1 Если ко мне слишком много подлизываются, я могу просто лопнуть от гнева.
- 2 Если меня не хвалят постоянно, я начинаю сомневаться в себе.
- 3 Попробуй сказать что-нибудь о моих предках, и я сломаю тебе лицо.
- 4 Я был бы рад, если бы кто-нибудь решил за меня мои личные проблемы.
- 5 Я унижаю других, чтобы повысить уверенность в себе.
- 6 Если что-то модно, я буду избегать этого любой ценой.

ПРЕВРАЩЁННЫЙ

Вы были превращены в животное или монстра и жили в этом облике годами. Скорее всего, вы были превращены против вашей воле, но вот то, как вы стали тем, кем стали остаётся под вопросом. Может быть, маг наложил на вас Истинное превращение за какое-то мелкое преступление, совершенное вами или вашим любимым человеком. Может быть, вы невольной надели проклятый магический предмет. Возможно, вы активировали какую-то магическую ловушку, на которую напоролась в древних руинах. Вы могли бы сделать этот выбор добровольно, чтобы проникнуть в какую-то группу монстров или спрятаться в качестве зверя от кого-то, кто охотится на вас. Вы также должны решить, кто или что вернуло вас обратно к вашей истинной форме

Вы были в иной форме много лет. Как сильно отличаются ощущения, по сравнению с прошлой жизнью? В этой форме вы были сильнее себя прежнего или слабее? Вы жалеете о силе своей формы или рады вернуться в свой облик?

Владение навыками: Выживание и один на ваш выбор из ухода за животными или обмана.

Языки: два по вашему выбору

Снаряжение: сумка с калтропами, реалистичное изображение вашей прошлой формы, нарисованное чернилами, комплект простой одежды и мешочек с 5 зм.

Способность: Родственных дух

Вы нравитесь невраждебным существа того же типа, что и ваша прежняя форма. Эти существа могут помочь вам найти дорогу к искомому вами месту, если они знают путь. Помимо этого, они могут предоставить вам укрытие или защиту от опасности, если только это не напрямую принесёт им вред.

Персонализация

Вы провели столько времени в чужой плоти, что в родной коже вы не чувствуете себя комфортно. Это может выражаться в физической форме, через нервозность, ношение мешковатой или эксцентричной одежды или необходимость изменять свой внешний вид через татуировки или пирсинг. У вас может быть более подсознательный тик, выражающийся через склонность к подражанию внешнему виду других, чтобы вы чувствовали себя лучше, или через кошмары о том, что вы снова живёте в вашей полиморфной форме. Ваша прежняя форма была тюрьмой, которая скрывала вашу истинную сущность, но она же была средством защиты себя от вреда.

к8 Черты характера

- 1 Я всё время ёрзаю, потому что чувствую себя некомфортно
- 2 Я сохранил грубые привычки своей прежней формы
- 3 Я одержим своей внешностью и ношу эксцентричные наряды
- 4 Я всегда сужу о людях по внешнему виду
- 5 Я частенько впадаю в ступор, когда меня просят рассказать о себе.
- 6 Я часто проговариваю слова в своей голове, вместо того чтобы сказать их вслух.
- 7 Мне легче солгать, чем рассказать о что-то правдивое о себе
- 8 Я должен касаться своего тела, чтобы быть уверенным в том, что я в нем.

к6 Идеалы

- 1 **Свобода.** Люди должны быть вольны в самовыражении. (Хаотичный)
- 2 **Сила.** Если это даст мне то, что я хочу, использую любого в своих целях. (Злой)
- 3 **Безопасность.** Все люди заслуживают место, где они будут чувствовать себя как дома. (Добрый)
- 4 **Красота.** Все люди должны ценить то, кем они являются. (Нейтральный)
- 5 **Порядок.** Если вы уважаете порядок, вы будете в безопасности. (Законный)
- 6 **Человек человеку волк.** Чтобы выжить ты должен быть сильнее или умнее. (Нейтральный)

к6 Привязанность

- 1 Я изменил свою внешность, чтобы быть похожим на мою изменённую форму.
- 2 Некоторые друзья, которых я завёл, будучи изменённым, не знают, что я перевоплотился.
- 3 Я ношу с собой часть своего старого тела.
- 4 Место, в котором я провёл большую часть того времени, что был превращён, стало мне домом.
- 5 Я так и не виделся ни разу с семьёй с тех пор, как был превращён.
- 6 Мне всё ещё нравится есть то, что я ел, будучи превращённым.

к6 Слабость

- 1 Я хочу вновь вернуться в своё изменённое тело.
- 2 Иногда мне кажется, что у меня остались возможности старого тела, хоть это и не так.
- 3 Вся магия превращения ужасна по своей природе и должна быть запрещена.
- 4 Я физически раню себя, чтобы быть уверенным, что я в своей истинной форме
- 5 Мне легче сдаться в споре, чем убедить кого-то в своей правоте.
- 6 Мнения моих друзей мне важнее собственного.

ОПЦИОНАЛЬНОЕ УМЕНИЕ: ТЕЛЕСНЫЙ УЖАС

Эта черта, предназначена для игр, использующих опциональное правило Безумия из главы 8 Руководства Мастера. Прежде чем использовать его, следует уточнить возможность этого у вашего Мастера. Вы провели столько времени в обличье другого существа, что теперь вас не так просто шокировать телесными изменениями или мутациями. Когда вид подобного зрелища заставляет вас сделать спасбросок против безумия, вы автоматически преуспеваете в нём.

ПРИКЛЮЧЕНЕЦ НА ПЕНСИИ

Вы уже прожили жизнь, полную приключений, и теперь вышли на покой. Вы думали, что вы закончили с приключениями, и поэтому, возможно, раздали все своё старое снаряжение и потратили все свои сокровища. Вряд ли что-то заставило бы вас вернуться к вашей старой жизни. Если вы выберете эту предысторию, вам понадобится ответить на несколько довольно-таки интересных вопросов.

Определитесь с тем, что вы сделали в прошлом. В каких приключениях вы уже побывали? Сколько вы занимались этим делом, прежде чем ушли на покой? С кем вы странствовали? Почему вы решили уйти на покой?

Случилось что-то, что заставило вас потерять интерес к приключениям и, наконец, забросить это дело. Возраст или роскошная жизнь размягчили вас? Несчастный случай, магический или нет, привёл к тому, что вы забыли всё, что умели? Сверхъестественная сила украла вашу силу?

Теперь вы ступили на тропу приключений вновь. Почему? У вас кончилось золото, и вы решили заработать его способом, знакомым вам больше всего? Вам не сиделось на пенсии и теперь вы вновь ищите азарта битвы? Вы решили доказать, что ваше имя воистину достойно места в легендах? Вы ищите возмездия? На вас возложено благородное задание? Чтобы завершить нечто начатое ещё давно? Какова бы ни была причина, вы вновь в пути и готовы исследовать очередное подземелье.

Владение навыками: История, Проницательность.

Владения инструментами: Один игровой набор.

Языки: один по вашему выбору

Снаряжение: старая карта таинственного подземелья, в которое вам не довелось забраться, комплект простой одежды, набор костей или игральные карты, и кошель с 25 зм.

УМЕНИЕ: МЕСТНАЯ ЗНАМОУЩЕСТВО

Когда вы находитесь в цивилизованном месте, в котором известно о вашем прошлом приключенца, вы можете жить аристократическим образом жизни бесплатно за счёт людей, желающих почтить ваши прошлые деяния. Кроме того, вы можете воспользоваться вашим влиянием для того, чтобы получить аудиенцию у влиятельной политической фигуры и получить случайный подарок от преданных поклонников. Однако, если вы используете своё влияние с этой целью, вы также привлекаете к себе и своей группе внимание любого, кто ищет вас и находится в этой местности.

В свое время я отправил несколько приключенцев на покой. Это считается? Я сильно сомневаюсь, кто-то из них вернется.



ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Вы глас опыта в отряде, вы знаете, что может ждать вас впереди. Вы понимаете, когда стоит быть осторожным, а когда нужно рискнуть. У вас есть советы, предупреждения и истории на все случаи жизни. Даже если вы не знаете, что делать, из-за вашего прошлого окружающие видят в вас лидера.

к8 Черты характера

- 1 Я не умею рассказывать истории вкратце.
- 2 Я уверен своих инстинктах и всегда полагаюсь на них.
- 3 Всем, кто моложе меня, нужен мой совет.
- 4 Мне не нравятся физические контакты с окружающими, если только под ними не подразумевается контакт моего кулака с их лицами.
- 5 Я показываю свои бесчисленные шрамы, чтоб поставить оппонента на место.
- 6 Когда я смеюсь, меня слышно во всей комнате.
- 7 Ничего не доставляет мне большего удовольствия, чем вкусный обед, хорошая компания и выполненная работа.
- 8 Я часто поправляю окружающих, когда они обращаются ко мне без должного почтения.

к6 Идеалы

- 1 **Щедрость.** Всё что я имею я делю с теми, кому это нужнее. (Добрый)
- 2 **Веселье.** Я хватаюсь за любую возможность повеселиться. (Хаотичный)
- 3 **Сила.** Тот, кто не трепещет перед моим именем вскоре изменит своё мнение. (Злой)
- 4 **Логика.** Нельзя позволять эмоция брать над нами контроль. (Законный)
- 5 **Высшее Благо.** Я с радостью отдам свою жизнь, чтобы защитить тех, кто не может сделать этого сам. (Добрый)
- 6 **Живи сам, и дай жить другим.** То, что у нас есть разогласия, не значит, что мы должны попереубивать друг друга (Нейтральный)

к6 Привязанности

- 1 Я так и не нашёл тот магический предмет, о котором мечтал с самого начала моей карьеры.
- 2 Я оставил позади себя немало разбитых сердец.
- 3 Я часто бываю в той таверне. Там никто не знает о моём прошлом, и мне хотелось бы, что всё так и оставалось.
- 4 Я не могу вернуться в город, который был по случайности почти уничтожен из-за меня.
- 5 Мои старые товарищи то и дело собираются вместе чтобы освежить память былых дней.
- 6 Та известная песня на самом деле о одной из моих величайших битв.

к6 Слабости

- 1 Я не принимаю советы от окружающих, я и сам знаю как лучше.
- 2 Насилие решает почти все проблемы.
- 3 Эль – это мой самый, самый лучший друг
- 4 Я не понимаю, когда мне стоит помолчать.
- 5 Я дрыхну тогда, когда должен быть настороже
- 6 Я всегда полон сарказма. Особенно когда он более всего неуместен.

УМЕРШИЙ

Ты умер и воскрес. Этот опыт изменил вас и определи то, кем вы являетесь сегодня. Специфика вашей смерти зависит от вас, но последующие вопросы и предложения помогут вам создать вашу необычную личную историю.

Мне не нужно умирать, чтобы разговаривать с духами, или даже с мертвыми, если уж на то пошло. Если только это не кто-то, кого я съел. Никогда не мог понять все это булканье.



Как ты умер? Вероятно, не от старости. Заклинания, такие как воскрешение мёртвых, могут вернуть тех, кто умирает до того, как старость их заберёт, но после смерти от старости почти нет волшебства, которое могло бы вернуть человека к жизни. Это было сражение? Несчастный случай? Болезнь?

Как долго вы были мертвы? Заклинания, подобные истинному воскрешению, позволяют персонажу вернуться после смерти через целых 200 лет. Как мир изменился политически, технологически и культурно с момента вашей смерти? Что осталось от вашей семьи, друзей и личной жизни?

Какова была ваша жизнь после смерти? Вы проводили время в славном вечном сражении Искарда? Вы наслаждались раем Элизиума? Были ли вы подвергнуты пыткам в Девяти Преисподних или Бездне? Вы помните что-нибудь с того времени?

Возможно, вы не полностью умерли, но проживали жизнь как нежить, например, призрак или вампир. Почему вы стали таким существом? Сделали ли вы что-то о чём сейчас сожалеете? Кто все ещё думает о вас как о монстре?

Наконец, кто-то вернул вас к жизни. Кто это был и почему он это сделал? Может быть, воскресивший вас хотел встретить старого врага. Возможно, это был любимый вами человек, который долго искал вас и пожертвовал многим, чтобы вернуть вас к жизни? Может быть, вас воскресили из-за секрета, который знали только вы?

Каким образом вас воскресили? Это была обычная магия? Как насчёт заклинания Возрождение, которая может вернуть ваш дух в тело другой гуманоидной расы? Или, возможно, это была какая-то другая магия, которая имеет более зловещую тайну.

Владение навыками: История, Запугивание

Языки: Два на ваш выбор

Снаряжение: 50-футовая верёвка, немного грязи с вашей могилы в священном флаконе, комплект обычной одежды, две редкие монеты, с которыми вы были похоронены, и поясной кошель с 5 зм

УМЕНИЕ: РАЗГОВОР С ДУХАМИ

Вы можете соединиться с душами мёртвых благодаря тому, времени, что вы провели в мире смерти. Вы можете провести день простоя, общаясь с душами, чтобы узнать немного информации, задавая вопросы. Качество и особенности информации, которую вы получаете, зависит от Мастера.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Вы испытали то, с чем мало кто из живущих столкнётся. Вы можете быть тем, кто примет второй шанс и полюбит жизнь, наслаждаясь каждой возможностью и не позволяя никому стоять на своём пути. Или вы можете быть спокойными и задумчивыми, думая о мести за свою смерть, или потере планарных небес, с которых вас забрали. Люди, которые умерли, часто живут в одной из этих крайностей, в полной мере переживая жизнь или заикливаются на единой цели, которая даёт им новый смысл жизни.

к8 Черты характера

- 1 Когда мне представляется шанс испытать что-то новое, слово «нет» исчезает для меня.
- 2 У меня всегда самый громкий смех в комнате
- 3 Когда я чего-то хочу, я прям и прост в своей просьбе.
- 4 История моей кончины, как и все мои истории, сильно преувеличена.
- 5 Те, кто спрашивает меня о моей смерти, быстро осознают, что не нужно об этом больше спрашивать.
- 6 Я обращаюсь с большинством людей, как с идиотами. Они не знают того, что знаю я.
- 7 Если я не хочу что-то делать, то я это просто не сделаю.
- 8 Я не волнуюсь по пустякам.

к6 Идеалы

- 1 **Свобода.** Жизнь коротка, так что проживи её, как хочешь (Хаотичный)
- 2 **Безысходность.** Ничто в жизни не стоит того, чтобы радоваться ей, и смерть – это итог, которого мы все заслуживаем. (Злой)
- 3 **Мсть.** Я найду и покараю того, кто убил меня. (Нейтральный)
- 4 **Милосердие.** Я хочу, чтобы другие не умирали раньше времени. (Добрый)
- 5 **Милосердие.** Я получил второй шанс и другие должны получить такую же возможность (Добрый)
- 6 **Труд.** Жизнь коротка, и я должен работать, чтобы оставить в ней свой след. (Законный)

к6 Привязанность

- 1 Я очень боюсь того, что убило меня.
- 2 Шрамы от моей смертельной раны остались на моем теле.
- 3 Моя мсть важнее любой другой задачи
- 4 Я никогда не хочу возвращаться на своё кладбище
- 5 Я хочу вернуть того, кто умер по моей вине.
- 6 Любое упоминание о моем городе напоминает мне о моей прошлой жизни.

к6 Слабость

- 1 Смерть для меня не проблема. Я умер и вернулся. Люди должны перестать ныть.
- 2 Я не слышу протестов до того, как сам ни сделаю чего-то безрассудного
- 3 Я лучше буду бесконечно злиться, чем решу проблему, делающую меня злым.
- 4 Я предпочёл бы обманывать, лгать и красть, чем быть честным, потому что ничто из этого не имеет значения.
- 5 Каждому было лучше, когда я был мёртв
- 6 Я верю, что я лучше всех, кто не умер и не вернулся из мёртвых.





ФЕЕКРОВНЫЕ

Эльфы Симфаста считают, что им повезло, что их соседи – это Феекровные (или феекровки). Ходят даже слухи, что они могут противостоять влиянию заражённых чумой земель Эмпирии. Однако для остальных, обитающих за пределами Анкорима, это не так. Большинство обитателей Фазруна не видят особой разницы между ними и другими животными, в то время как обитатели Страны фей относят их к Неблагому Двору. Остаётся лишь надеяться, что со временем он станут считаться друзьями, а не врагами.

— Керитрина, мудрец Дари Синора

Существуют те, кто живёт меж двух миров, те, чьё существование держится на тонкой грани между материальным планом и Страной Фей. Феекровки – это итог союза между могущественной феей, такой как дриада, сильф или nereida и смертным. Хотя чаще всего смешение происходит с эльфами или людьми, вовсе не неслыханным являются союзы других типов фей и смертных, и от этого союза может родиться ребёнок со смертной плотью и духом феи.

Тем не менее, такие союзы чрезвычайно редки и ведут к тяжкому наказанию для родителя-феи. Представители других рас относятся к феекровкам с подозрением, а иногда и страхом, вызванным известным по всему Материальному своенравным характером фей.

Дух природы

Как и их родители, феекровные имеют особую связь со своей родиной. Они также склонны к ненасытному любопытству и страсти к путешествиям, и редко остаются на одном месте в течение длительного периода времени.

Феекровные вовсе не тщеславны, но могут по ошибке быть приняты как таковые. Они тяготеют к красоте, и часто одеваются в цветастых шелка и ткани, к которым тяготеют и их предки. Они также наслаждаются ношением уникальных безделушек, отражающих свет солнца или луны.

Внешне феекровные имеют тонкие, заострённые уши и острые черты лица. Они худые, часто с тонкими руками и пальцами. Их наиболее заметной особенностью являются полупрозрачные паутинчатые крылья, которые могут различаться по форме от бабочкообразных до листоподобных. Они почти всегда старше, чем кажутся. Даже самый резкий, самый серьёзный взгляд феекровного скрывает намёк на детскую игривость.

Цвет их волос, как правило, разнится от пепельно-блондинистого до тёмно-коричневого и зелёного для землерождённых драйши, или белого, серого, серебряного и различных оттенков синего и коричневого для неборождённых сильфи. Их глаза, как правило, шире обычных и по цвету разнятся от коричневого, зелёного и красного. Цвет их кожи схож с цветом кожи людей, но имеет оттенки зелёного или синего цветов.

Я не понимаю, как эти существа очаровывают друг друга, У них там мало общего, Они даже на вкус разные...



Думаю, кое кто из них хотел бы попробовать тебя.

ПРЕДЫСТОРИИ ФЕЕКРОВНЫХ

В зависимости от своего происхождения феекровные склоняются к тем или иным предысториям.

Сильфы не любят находиться в тесном пространстве. Они предпочитают жить и путешествовать в дикой местности, отдавая предпочтение лугам, равнинам и горам. Те же, кто живёт близ городов, предпочитают селиться на окраинах или самых высоких участках города. Довольно обычными для них являются предыстории отшельника, благородного или чужеземца.

Драйши предпочитают природное окружение, как можно больше наполненное жизнью. Они чувствуют себя как дома в лесах, джунглях и заполненных растительностью пещерах, что, впрочем, не мешает им жить вне этих мест, в особенности в городах, населённых множеством людей и культур. Они избегают мест, где жизни нет места, стараясь обходить пустыни и пустыри, за исключением тех случаев, когда они хотят излечить эти земли, и ради этого они готовы мириться с огромным напряжением и тошнотой, ощущаемой ими в этих землях. Им подойдут предыстории артиста, народного героя или мудреца.

ДОБРЫЕ СЕРДЦА И СМЕЛЫЕ ДУШИ

Пока окружающие глядят на феекровок с великим подозрением, сами феекровок сохраняют любовь к жизни и стремятся видеть в окружающих только хорошее. Но не стоит считать их дураками за это. Хотя они и не любят насилие, они будут стойко защищать других, и особенно тех, кто разделяет их любовь к природе. У них не много доверенных друзей и союзников, но этими немногими они дорожат и верность их им неоспорима.

ПРОТИВОРЕЧИВЫЕ НАТУРЫ

Из-за их двойственной природы феекровки заключены между двумя мирами, и ни один из них не признает их родными себе. Большинство фей смотрит на них с отвращением, лишь изредка помогая советом или указанием. Чуть более тёплые отношения у них с их не-фейскими сородичами, хотя они никогда не смогут стать с ними одним целым или быть принятыми в их мир. Некоторые расы относятся к ним лучше других. Эльфы относятся к феекровки почти как к полуэльфам, в то время как гномы более заинтересованы их связью с народом фей. Во многом поэтому феекровок вряд ли можно встретить в людных местах.

ИМЕНА ФЕЕКРОВНЫХ

Феекровные обычно берут себе имена, распространённые среди тех, кто их взрастил. Позже они могут взять себе имя, которое больше отсылается к их родословной, и чаще всего эти имена начинаются и заканчиваются на гласную.

Примеры женских имён: Азэма, Дэдрив, Затуни, Ласэли, Нэсиа, Отэсни, Шия, Улосани, Жеснэ.

Примеры мужских имён: Азэур, Кайл, Ину, Фепил, Хивело, Иинави, Кайвс, Лисио, Салир, Зейуа.

ОСОБЕННОСТИ ФЕЕКРОВНЫХ

У феекровных есть множество особенностей, унаследованных ими от своих родителей.

Увеличение характеристик. Ваша Харизма увеличивается на 2.

Возраст. Большинство феекровных взрослеют возраста чуть позже людей, достигая взрослого возраста к 30 годам, но сохраняют детскую способность удивляться и юношескую внешность. Они живут очень долго, достигая пожилого возраста в промежутке от 250 до 300 лет, после чего надеются вернуться в страну фей.

Мировоззрение. Феекровные склонны быть добрыми, но иногда встречаются те, кто склоняются к нейтралитету, крайне редки те, кто склоняется к законному или злому мировоззрению, и для этого должны быть крайне веские причины.

Размер. Отставая от людей по росту, феекровные вырастают до 4-5 футов в высоту. Ваш размер средний.

Скорость. Ваша скорость хождения равна 30 футам.

Наследие фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

Фейское очарование. Вы можете нацелиться на одного гуманоида или зверя, которого вы видите в 30 футах от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или быть магически очарованной. Очарованное существо относится к вам, как к самому верному и лучшему другу, которого нужно оберегать. И хотя цель не находится под вашим контролем, оно исполняет ваши просьбы и приказы изо всех сил.

Фейское сопротивление. Вы совершаете с преимуществом спасброски против очарования и иллюзий.

Языки. Вы говорите, читаете и пишете на общем, Сильван и одном дополнительном языке на ваш выбор.

СИЛЬФЫ (НЕБОРОЖДЁННЫЕ)

Будучи неборождённым феекровным, вы унаследовали силу фей, что живут в вечном небе. Вы очень гордитесь своим наследием, и в вас пробуждается какое-то особое чувство, когда дело доходит до общения с другими. Вы склонны быть затворником и находиться в отчуждении, часто изучая других издалека, прежде чем открыть себя им. Вы не любите тёмные, замкнутые пространства.

Увеличение характеристик. Ваша Мудрость повышается на 1.

Крылья фей. С 3-го уровня вы можете использовать крылья для того, чтобы пропарить на расстояние в 60 футов за раунд, как если бы вы были под эффектом заклинания падения пёрышком. С 6-го уровня один раз между продолжительным отдыхом вы можете начать летать, как если бы вы были под эффектом заклинания полёта. Вы можете летать вплоть до десяти минут.

ДРАЙШИ (ЗЕМЛЕРОЖДЁННЫЕ)

Вы чувствуете духовную связь с морем и землёй, а вместе с этим и чувство родства со всеми живыми существами. Вы склонны быть дружелюбны к окружающим, иногда даже слишком дружелюбными. Вы крепки, энергичны и живы, и полны презрения к разложению и порче.

Увеличение характеристик. Ваше Телосложение повышается на 1.

Родство с землёй. До тех пор, пока вы совершенно неподвижны, вы невидимы, когда вы если вы слабо заслонены листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями. На 6-м уровне, когда вы скрыты таким образом, Вы можете использовать своё действие, чтобы сотворить невидимость без траты материальных компонентов и ячеек, и Вы не можете использовать эту функцию снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ОПЦИИ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ



ЭТА ГЛАВА СОДЕРЖИТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ ПРАВИЛ и магические предметы, которые Мастера могут использовать в своих кампаниях. Их можно использовать вместе с тем, что можно найти в *Руководстве Мастера* и *Руководстве Занатара обо всём*. Во многом аналогично необязательным правилам, приведенным в этих книгах, вы можете свободно использовать, изменять и адаптировать их в соответствии с потребностями своей кампании.

ЭФФЕКТЫ КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ

Вы можете использовать таблицу эффектов критических попаданий двумя способами. Вы можете бросить кость по таблице ниже в дополнение к обычному эффекту критического попадания или вы можете использовать результат броска кости вместо обычного эффекта. Если вы используете первый вариант, то подумайте о том, чтобы только игроки и легендарные существа могли делать броски по таблице для ускорения игры и того, чтобы один удачный удар от случайного гоблина не означал конец для персонажа (хотя, некоторым МП может понравиться эта вероятность).

ЭФФЕКТЫ КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ

к100	Эффект
1-4	Цель отталкивается назад на 5 футов.
5-9	Цель отталкивается назад на 10 футов.
9-11	Цель отталкивается назад на 15 футов.
12-15	Цель падает ничком.
16-19	Цель отталкивается назад на 5 футов и падает ничком.
20-22	Цель отталкивается назад на 10 футов и падает ничком.
23-25	Цель отталкивается назад на 15 футов и падает ничком.
26-28	Цель роняет всё, что держит.
29-31	Цель роняет всё, что держит и любой выроненный немагический предмет ломается.
32-34	Случайный предмет, переносимый целью (определяемый Мастером), вываливается с её пояса, рюкзака, или любого другого местоположения экипировки.
32-34	Случайный предмет, переносимый целью (определяется Мастером), вываливается с её пояса, рюкзака, или любого другого местоположения экипировки.
36-37	Броня цели или природная броня повреждена и получает штраф -1 к КД. Этот штраф длится до тех пока броня не починена (для носимой брони) или магически не исцелена (для природной брони)
38-40	Ваш ошеломляющий удар ослепляет цель до конца вашего следующего хода
41-44	Ваш ошеломляющий удар делает цель глухой до конца вашего следующего хода.
45-47	Вы ударили по цели так сильно, что она становится испуганной до конца вашего следующего хода.
48-50	Ваш ошеломляющий удар делает цель недееспособной до конца вашего следующего хода
51-53	Ваш ошеломляющий удар вызывает у цели тошноту, и она считается отравленной до конца вашего следующего хода
54-55	Ваш поразительный удар ошеломляет цель до конца вашего следующего хода.

к100 Эффект

56-59	Ваша вдохновляющая атака позволяет вашим союзникам, которые способны вас видеть, совершать атаку по цели реакцией.
60-62	Ваша вдохновляющая атака позволяет союзнику, который видит вас и цель совершить по цели атаку реакцией
63-65	Ваша вдохновляющая атака позволяет союзнику, в пределах досягаемости которого находится цель, совершить по цели рукопашную атаку реакцией
66-69	Цель получает помеху на спасброски до конца вашего следующего хода.
70-73	Цель получает помеху на броски атаки до конца вашего следующего хода.
74-77	Бросьте все кости урона от атаки трижды и сложите результат
78-80	Используйте максимальное значение кубиков вместо бросков при подсчёте урона от этого удара
81-84	Цель не может совершать спровоцированные атаки до конца следующего хода.
85-87	Цель не может совершать действие до начала следующего хода.
88-91	Вы можете совершить дополнительную атаку против цели в качестве бонусного действия.
92-93	Если ваша атака была совершена заклинанием или магическим оружием, от вас исходит ударная волна. Существа, находящиеся в радиусе 10 футов от цели (включая цель и вас), должны преуспеть в проверке силы Сл 10 или упасть ничком.
94-96	Если ваша атака была совершена заклинанием или магическим оружием, от вас исходит ударная волна. Существа, находящиеся в радиусе 10 футов от цели (включая цель и вас), должны преуспеть в проверке силы Сл 15 или упасть ничком.
96-97	Если ваша атака совершена магией или магическим оружием от вас исходит немного магии. Цель очарована вами до конца вашего следующего хода.
98-99	Если ваша атака совершена магией или магическим оружием от вас исходит немного магии. Магия удерживает цель и делает её опутанной до конца вашего следующего хода.
00	Если ваша атака совершена магией или магическим оружием от вас исходит немного магии. Вы становитесь невидимым до конца вашего следующего хода. Этот эффект заканчивается раньше, если вы атакуете или используете заклинание.

КРИТИЧЕСКИЕ НЕУДАЧИ

Нижеприведённые опциональные правила могут быть добавлены в игру для критических неудач (выпадение 1 на к20). Если вы используете эти правила, то у игроков есть 5% шанс, что их обычная неудача будет считаться критической.

О ПРОВЕРКЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Обычно, выпадение 1 на броске к20 обозначает просто неудачу. Но если это был провал на спасбросок, чтобы не получить урон (например: при падении), то цель вместо этого получает удвоенный урон. Если это была проверка на использовании инструментов (например: взлом замка), то они ломаются.



О СПАСБРОСКАХ

Если существо, совершающее спас бросок выбрасывает 1, и в результате получает урон, оно получает удвоенный урон так же, как когда при броске атаки совершается критическое попадание.

О БРОСКАХ АТАКИ

Когда существо выбрасывает на кубике 1 при броске атаки, атака промахивается как обычно, и вы можете бросить для неё дополнительный эффект промаха по таблице ниже. Не все результаты на столе решаются путём получения урона, а самые суровые и самые причудливые результаты имеют только 1 процентный шанс. Прочитайте таблицу, и, если есть какие-то результаты, которые вы считаете несправедливыми или их неподходящими, можете перебросить или проигнорировать те, которые вам не нравятся, или добавить некоторые последствия из собственных.

ЭФФЕКТЫ КРИТИЧЕСКОГО ПРОМАХА

к100 эффекты

- 1-3 Вы роняете своё оружие или заклинательную фокусировку. Вы можете использовать бонусное действие, чтобы поднять его.
- 4-6 Вы бросаете своё оружие или средство магической фокусировки, и оно застревает глубоко в земле или стене. Вы должны использовать действие для его извлечения.
- 7 Вы бросаете своё оружие или средство магической фокусировки, и оно застревает очень глубоко в земле или стене. Вы должны пройти успешную проверку силы со сложностью 15, чтобы извлечь его.
- 8 Вы бросаете своё оружие или средство магической фокусировки. Оно ломается, если не обладает магическими свойствами.
- 9-12 Случайный немагический предмет (определяемый Мастером) выпадает из вашего рюкзака или поясных карманов.

к100 эффекты

- 13-14 Случайный магический предмет (определяемый Мастером) выпадает из вашего рюкзака или поясных карманов.
- 15-16 Случайный не магический предмет (определяемый мастером) выпадает из вашего рюкзака или мешка для ремня и ломается.
- 17 Случайный расходимый магический предмет (определяется Мастером) выпадает из вашего рюкзака или поясных карманов и ломается.
- 18-20 Вы бросаете своё оружие или средство магической фокусировки, и оно отлетает на расстояние в 5 футов в случайном направлении.
- 21-22 Вы бросаете своё оружие или средство магической фокусировки, и оно отлетает на расстояние в 10 футов в случайном направлении.
- 23-24 Вы бросаете своё оружие или средство магической фокусировки, и оно отлетает на расстояние в 15 футов в случайном направлении.
- 25-26 Вы бросаете своё оружие или средство магической фокусировки, и оно застревает в земле или стене на расстояние в 15 футов в случайном направлении. Вы должны использовать бонусное действие для его извлечения.
- 27-28 Вы бросаете своё оружие или средство магической фокусировки, и оно застревает в земле или стене на расстояние в 15 футов в случайном направлении. Вы должны использовать действие для его извлечения.
- 29 Вы бросаете своё оружие или средство магической фокусировки, и оно застревает в земле или стене на расстояние в 15 футов в случайном направлении. Вы должны пройти успешную проверку силы со сложностью 15, чтобы извлечь его.
- 30-31 Если это возможно, то ваша атака поражает союзника, ближайшего к цели.
- 32-34 Если это возможно, то ваша атака поражает союзника, ближайшего к вам.
- 35-37 Ваша атака поражает вас.
- 38 Если это возможно, то ваша атака поражает союзника, ближайшего к цели. Эта атака считается критической.
- 39 Если это возможно, то ваша атака поражает союзника, ближайшего к вам. Эта атака считается критической.
- 40 Ваша атака поражает вас. Эта атака по вам считается критическим попаданием.
- 41-42 Промах создаёт атмосферное возмущение (например, пыль или облако дыма) прямо перед вашим лицом, закрывая вам глаза. Вы ослеплены до конца вашего следующего хода.
- 43-44 Промахнувшись, вы попадаете по твёрдому объекту прямо перед вами, создавая очень громкий звук. Вы считаетесь оглохшим до конца вашего следующего хода.
- 45-46 Вы поражены тем, сколь неудачно промахнулись. Вы недееспособны до конца вашего следующего хода.
- 47-48 В процессе атаки вы сильно ударили себя в живот. Вы считаетесь отравленным до конца вашего следующего хода.
- 49-51 В процессе атаки вы спотыкаетесь и падаете ничком.
- 52-53 В процессе атаки вы спотыкаетесь, проходите 5 футов впереди падаете ничком.
- 54-55 В процессе атаки вы спотыкаетесь, проходите 10 футов впереди падаете ничком.
- 56-57 В процессе атаки вы спотыкаетесь, проходите 15 футов впереди падаете ничком.
- 58-59 В процессе атаки вы спотыкаетесь, проходите 5 футов назад и падаете ничком.
- 60-61 В процессе атаки вы спотыкаетесь, проходите 10 футов назад и падаете ничком.
- 62-63 В процессе атаки вы спотыкаетесь, проходите 15 футов назад и падаете ничком.
- 64-65 В процессе атаки вы спотыкаетесь, проходите 15 футов назад и падаете ничком.

к100 эффекты

- 66-67 В процессе атаки вы спотыкаетесь, роняете оружие, после чего проходите 5 футов вперёд и падаете ничком.
- 68-69 В процессе атаки вы спотыкаетесь, роняете оружие, после чего проходите 10 футов вперёд и падаете ничком.
- 70-71 В процессе атаки вы спотыкаетесь, роняете оружие, после чего проходите 15 футов вперёд и падаете ничком.
- 72-73 В процессе атаки вы спотыкаетесь, роняете оружие, после чего проходите 5 футов назад и падаете ничком.
- 74-75 В процессе атаки вы спотыкаетесь, роняете оружие, после чего проходите 10 футов назад и падаете ничком.
- 76-77 В процессе атаки вы спотыкаетесь, роняете оружие, после чего проходите 15 футов назад и падаете ничком.
- 78-79 В процессе атаки вы сильно бьётесь об землю. Вы получаете 1к4 дробящего урона и падаете ничком.
- 80-81 В процессе атаки вы сильно бьётесь об землю. Вы получаете 1к8 дробящего урона и падаете ничком.
- 82-83 В процессе атаки вы сильно бьётесь об землю. Вы получаете 1к12 дробящего урона и падаете ничком.
- 84-85 В процессе атаки вы становитесь опутанным, запутавшись в своей одежде или доспехе и должны потратить действие, чтобы освободить себя
- 86-88 Ваша атака настолько неистова, что вам необходимо время, чтобы восстановиться. Вы получаете помеху на вашу следующую атаку, совершённую до конца вашего следующего хода.
- 89-90 Ваша атака настолько неистова, что вам необходимо время, чтобы восстановиться. Вы получаете помеху на все ваши атаки, совершенные до конца вашего следующего хода.
- 91-92 Вы повреждаете ваше оружие или магическую фокусировку. Оно получает -1 к броскам атаки, пока не будет отремонтировано.
- 93-95 Ваша атака настолько неистова, что вы становитесь открытым для врага в рукопашной. Противник может реакцией совершить спровоцированную атаку по вам.
- 96-97 Ваша атака настолько неистова, что вы становитесь открытым для врага в рукопашной. Противник может реакцией совершить спровоцированную атаку с преимуществом по вам
- 98 Если ваша атака совершается магическим оружием или заклинанием, ваш промах разрывает место, где барьер между планами слаб и случайно вызывает небольшого злого элементаля (ПО 1 или ниже). Ход этого элементаля происходит сразу после вашего, и он враждебен по отношению к вам.
- 99 Если ваша атака совершается магическим оружием или заклинанием, ваш промах разрывает место, где барьер между планами слаб и случайно вызывает небольшого злого дьявола (ПО 1 или ниже). Ход этого дьявола происходит сразу после вашего, и он враждебен по отношению к вам.
- 00 Если ваша атака совершается магическим оружием или заклинанием, ваш промах разрывает место, где барьер между планами слаб и случайно вызывает небольшого злого дьявола (ПО 2 или ниже). Ход этого дьявола происходит сразу после вашего, и он враждебен по отношению к вам.

СМЕРТЬ И ВОСКРЕШЕНИЕ

Для некоторых групп обычные правила возвращения из мёртвых с помощью заклинаний, таких как *Оживление*, *Воскрешение*, *Возрождение* и *Истинное воскрешение* не налагают штрафа. Если вы хотите, чтобы смерть была более рискованной или имела длительные последствия, рассмотрите эти идеи правил.

Три смерти, и ты готов

Каждый раз, когда существа возвращаются к жизни с помощью магии, часть их души остаётся в загробном мире. Они могут вернуться к жизни только 2 раза, прежде чем их души окажутся принадлежащими загробному миру навсегда. Третья смерть является абсолютным финалом для любого существа. После этого существа не могут быть возвращены к жизни любыми способами, кроме заклинания *Исполнение желаний*.

ДОПОЛНЕНИЕ: НЕУДАЧА ПЕРМАНЕНТНОЙ СМЕРТИ

В этом дополнении для части «Три смерти, и ты готов», когда существо умирает и возвращается к жизни, ему становится легче умирать снова, поскольку его душа уже ослаблена. Каждый раз, когда существо умирает и возвращается к жизни, оно возвращается с проваленным спасброском от смерти. Это означает, что существо, которое умерло один раз и вернулось, снова умирает после того, как провалило 2 спасброска смерти и существо, которое умерло дважды и вернулось, снова погибло после одного проваленного спасброска от смерти.

ВАРИАНТ: РАСШИРЕННАЯ СМЕРТЬ

В этом дополнении для части «Три смерти, и ты готов» существа могут быть возвращены к жизни три раза, а четвёртая смерть является абсолютным финалом для любого существа. При этом варианте заклинания *Оживление* и *Возрождение* больше не сможет воскрешать мёртвых существ, которые умерли более одного раза, а после их третьей смерти только заклинание *Истинное воскрешение* может вернуть героя к жизни.





ДУША ХРУПКА

Вне тела, душа является хрупкой и может быть легко уничтожена. Процесс возвращения человека к жизни сильно зависит от души, и есть шанс, что возвращающаяся душа может быть уничтожена в процессе. Заклинатель должен совершить проверку заклинательной характеристики Сл 15. При провале Мастер совершает бросок по таблице Хрупкая душа для того, чтобы узнать результат провала.

КОМБИНИРОВАНИЕ МОДУЛЕЙ

Вы можете комбинировать «Три смерти, и ты готов», и «Душа хрупка», ограничивая существо только тремя жизнями и запрашивая проверку заклинательной характеристики и проброса по соответствующей таблице в любое время, когда используются, используя заклинания Оживление, Возрождение, Воскрешение или Истинное Воскрешение.

ХРУПКАЯ ДУША ВОЗРОЖДЕНИЕ/ОЖИВЛЕНИЕ

к100 Эффектов

- 1-40 Заклинание работает как положено.
- 41-60 Душа умершего не возвращается в тело, ячейка заклинания и компоненты тратятся, но душа не разрушается.
- 61-99 Душа умершего уничтожена, ячейка заклинания и компоненты потрачены.
 - 00 Душа усопшего не возвращается в тело, ячейка заклинания и компоненты расходуются, душа остаётся цела. Кроме того, небожитель или исчадие (по выбору Мастера) вселяются в тело умершего вместо него. Данная сущность должна быть удалена из тела, прежде чем первоначальное существо может быть возвращено к жизни.

ХРУПКАЯ ДУША ВОСКРЕШЕНИЕ

к100 Эффектов

- 01-50 Заклинание работает как положено.
- 51-70 Душа умершего не возвращается в тело, ячейка заклинания и компоненты тратятся, но душа не разрушается.
- 71-99 Душа умершего уничтожена, ячейка заклинания и компоненты потрачены.
 - 00 Душа усопшего не возвращается в тело, ячейка заклинания и компоненты расходуются, душа остаётся цела. Кроме того, небожитель или исчадие (по выбору Мастера) вселяются в тело умершего вместо него. Данная сущность должна быть удалена из тела, прежде чем первоначальное существо может быть возвращено к жизни.

Одна из немногих вещей, которые лучше уничтожения трогавшего мои вещи, сделать это трижды. Даже не спрашивай, что происходит, когда кто-то трогает вещи Сильгара.



Ну, по крайней мере это не Сильгаровы записки. Кажется думать, это плюс.



Хрупкая душа истинное воскрешение

к100 Эффект

1-60 Заклинание работает как положено.

61-80 Душа умершего не возвращается в тело, ячейка заклинания и компоненты тратятся, но душа не разрушается.

81-99 Душа умершего уничтожена, ячейка заклинания и компоненты потрачены.

00 Душа усопшего не возвращается в тело, ячейка заклинания и компоненты расходуются, душа остаётся целая. Кроме того, нежителю или исчадию (по выбору Мастера) вселяются в тело умершего вместо него. Данная сущность должна быть удалена из тела, прежде чем первоначальное существо может быть возвращено к жизни.

Расширенные травмы

Вот несколько вариантов правил, которые вы можете использовать с дополнением «Травмы», представленному в главе 9 «Мастерская Мастера» в *Руководстве Мастера*.

Подтверждение длительной травмы

Если вам наносится длительная травма, сначала совершите бросок к20. На результате 1-9, бросайте по таблице травм как обычно. На результате 10-20 эффект вы избегаете длительной травмы. Это вариативное правило предназначено для уменьшения количества длительных травм, которые происходят в течение игры.

Выбитый глаз, я выбираю тебя

Когда вы наносите критический удар, атакуя парализованное или бессознательное существо в пределах 5 футов от вас, вы можете самостоятельно выбрать длительную травму, которая воздействует на существо в результате критического попадания, вместо того чтобы совершать бросок по таблице травм.

Ты попал мне в ногу!

В дополнение к вариантам, уже представленным в Книге Мастера, существо может получить длительную травму после проброса чистой 1 при спасброске против заклинания, магического или эффекта ловушки, который наносит урон существу.

Расширенная таблица длительных травм предназначена для раскрытия возможностей травмирования из тех, которые представлены в Книге Мастера. Всякий раз, когда вы будете совершать бросок по таблице «Длительные травмы», вы можете вместо этого бросить кубик по таблице Расширенные длительные травмы.

РАСШИРЕННЫЕ ДЛИТЕЛЬНЫЕ ТРАВМЫ

к100 Травм

- 1-2 **Потеря глаза.** Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение, а также броски дальнобойных атак. Магия, такая как заклинание Регенерация, может восстановить утерянный глаз. Если после этой травмы у вас не осталось глаз, вы становитесь слепым.
- 3-4 **Потеря руки или ладони.** Вы больше не можете ничего держать двумя руками, и теперь можете держать одновременно только один предмет. Магия, такая как заклинание Регенерация, может восстановить утерянную конечность.
- 5-6 **Потеря ноги или ступни.** Ваша скорость хождения ногами уменьшена вдвое, и вы обязаны использовать посох или клюку, чтобы перемещаться, если у вас нет деревянной ноги или другого протеза. После действия Рывок вы падаете ничком. Вы совершаете с помехой проверки Ловкости, совершённые для сохранения равновесия. Магия, такая как заклинание Регенерация, может восстановить утерянную конечность.
- 7-8 **Потеря уха.** Вы совершаете с помехой проверки Харизмы (Убеждение) и проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на запах. Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание). Магия, такая как заклинание Регенерация, может восстановить потерянное ухо.
- 9-10 **Потеря носа.** Вы совершаете с помехой проверки Харизмы (Убеждение) и проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на запах. Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание). Магия, такая как заклинание Регенерация, может восстановить потерянный нос.
- 11-15 **Размытое зрение.** Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение и на броски дальнобойных атак. Травма исцеляется, если вы получаете магическое лечение. Альтернативно, травма излечивается после того, как вы проводите три дня, ничего не делая, кроме отдыха.
- 16-20 **Сломанная рука или кисть.** Вы больше не можете держать что-либо двумя руками, и вы можете удерживать только один объект одновременно. Травма исцеляется, если вы получаете магическое лечение. В качестве альтернативы, травма излечивается после того, как кто-то вправляет кость с помощью проверки Мудрости (Медицина) Сл 15, и вы потратите тридцать дней, ничего не делая, кроме отдыха.
- 21-25 **Сломанная нога или ступня.** Ваша скорость передвижения сокращается вдвое, и вы должны использовать трость или костыль для перемещения. После действия Рывок вы падаете ничком. Вы совершаете с помехой проверки Ловкости, совершённые для сохранения равновесия. Травма исчезает после магического лечения. В качестве альтернативы, травма излечивается после того, как кто-то лечит вас с помощью проверки Мудрости (Медицина) Сл 15, и вы тратите тридцать дней, ничего не делая, кроме отдыха.
- 26-30 **Звенящие уши.** Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух. Травма исчезает после магического лечения. Альтернативно, травма излечивается после того, как вы проводите три дня, ничего не делая, кроме отдыха.
- 31-35 **Хромота.** Скорость передвижения уменьшается на 5 футов. Вы должны совершить спасбросок Ловкости со сложностью 10 после использования действия Рывок. При провале вы падаете ничком. Травма исчезает после магического лечения.
- 36-40 **Потеря пальца.** Вы совершаете с помехой проверки Ловкости (Ловкость руки) и Ловкости, чтобы использовать мелкие инструменты (например, воровские инструменты), используя руку, с которой вы потеряли палец. Магия, такая как заклинание Восстановление, может восстановить потерянный палец. Если вы потеряете все пальцы с одной руки, тогда он функционирует так, как будто вы потеряли руку.

к100 Травм

- 41-45 **Сломанный палец.** Вы совершаете с помехой проверки Ловкости (Ловкость рук) и Ловкости, чтобы использовать мелкие инструменты (например, воровские), используя руку со сломанным пальцем. Травма исчезает после магического лечения. В качестве альтернативы, травма заживает после того, как кто-то лечит ваш палец с помощью проверки Мудрости (Медицина) Сл 10, и вы проводите десять дней, ничего не делая, кроме отдыха.
- 46-50 **Поломка предмета.** Случайно определённый немагический предмет, который вы держите, несёте или носите на себе, ломается или разрушается. Пробросьте к10. При результате 1 сломанный предмет – это оружие, 2 – броня или щит, 3-10 – любой другой предмет, который не является щитом или оружием.
- 51-55 **Выбитые зубы.** Вы совершаете с помехой проверки Харизмы (Убеждение). Когда вы произносите заклинание с вербальным компонентом, совершите бросок к20. При результате 1 заклинание проваливается. Травма исчезает после магического лечения.
- 56-60 **Гноящаяся рана.** Максимум ваших хитов уменьшается на 1 за каждые 24 часа, пока рана есть. Если максимум хитов опустится до 0, вы умираете. Рана исчезает после магического лечения. В качестве альтернативы, кто-нибудь может заботиться о ране, совершая проверку Мудрости (Медицина) со Сл 15 каждые 24 часа. После десяти успехов рана исчезает.
- 61-65 **Открытая рана.** Максимум ваших хитов уменьшается на 1 за каждые 24 часа, пока рана есть. Если максимум хитов опустится до 0, вы умираете. Рана исчезает после магического лечения. В качестве альтернативы, кто-нибудь может заботиться о ране, совершая проверку Мудрости (Медицина) со Сл 15 каждые 24 часа. После десяти успехов рана исчезает.
- 66-70 **Перелом черепа.** Каждый раз, когда вы в бою пытаетесь совершить действие, вы должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 20. При провале вы теряете своё действие и не можете совершить реакции до начала своего следующего хода. Травма исчезает после магического лечения или если вы проведёте 30 дней, ничего не делая кроме отдыха.
- 71-75 **Пробитое лёгкое.** Вы можете совершить действие или бонусное действие в свой ход, но не оба. Травма исчезает после магического лечения. Если вы пробьёте оба лёгких, ваши хиты упадут до 0, и вы начнёте умирать.
- 76-80 **Внутренняя травма.** Каждый раз, когда вы в бою пытаетесь совершить действие, вы должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. При провале вы теряете своё действие и не можете совершить реакции до начала своего следующего хода. Травма исчезает после магического лечения или если вы проведёте десять дней, ничего не делая кроме отдыха.
- 81-85 **Сломанные рёбра.** Эффект такой же как у внутренней травмы, но Сл спасброска равна 10.
- 86-90 **Ужасный шрам.** Вы получаете рану, которую сложно скрыть. Вы совершаете с помехой проверки Харизмы (Убеждение) и с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание). Магическое лечение как минимум 6 уровня, такое как Полное исцеление и Регенерация, устраняют шрам.
- 91-95 **Болезненный шрам.** У вас есть шрам, который становится болезненным, когда идёт дождь, мокрый снег, град или снег. Всякий раз, когда вы пытаетесь совершить какое-либо действие в бою, и ваш шрам болит, вы должны совершить спасбросок Телосложения со сложностью 15. В случае неудачи вы теряете своё действие и не можете использовать реакции до начала следующего хода. Травма исцелится, если вы получаете магическое исцеление.
- 96-00 **Незначительный шрам.** Этот шрам не даёт негативных эффектов. Магическое лечение как минимум 6 уровня, такое как полное исцеление и регенерация, устраняют шрам.



Здравомыслие и порча

Встречи с существами и областями, которые были сильно повреждены Бездной, могут нанести значительный вред разуму у и душе. Тёмные энергии вторгаются в разум, нащёптывают безумные мысли и тянут душу все ближе к забвению. Постоянный шёпот на грани восприятия, страх и чувство полной беспомощности и незащитности могут повлиять на умы даже самых стойких героев.

Уровень порчи

Несмотря на то, что он невидим в смертном мире, знак порчи, который он несёт, кровотоцит сквозь ткань самой реальности. На протяжении многих лет мистики и учёные пытались измерить распространение глубинной или энтропийной порчи. Они смогли точно определить районы, где она является самой сильной, но далеко идущие последствия для земли все ещё остаются неопределёнными.

Во многих областях, где царит порча, её энергии будут влиять на всё, с чем она вступает в контакт. В игровых условиях каждая область, затронутая глубинной или энтропийной порчей, имеет уровень порчи от 1 до 8. Самые высокие уровни обычно расположены вблизи планарных порталов и пространственных трещин. Обычные области не превосходят уровень порчи 3, с уровнями 4 и 5 в виде исключения. В редких случаях в отчётах описываются области, испорченные до уровней от 6 до 8. Несмотря на непоследовательность, описания этих аномалий изображают лучевую область шириной не более трёх километров, обычно лишённую жизни, и тех, кто рискует утверждать, что переносит опасные побочные эффекты.

Проверки здравомыслия

В кампании, посвящённой лордам демонам, древним богам и другим невыразимым сверхъестественным силам, каждый персонаж имеет дополнительную характеристику, называемую Здравомыслием, описанную в главе 9 Книги Мастера. Максимальное значение Здравомыслия задаётся при создании персонажа, также, как и любая другая первичная характеристика, и оно может быть улучшено только с помощью повышения характеристик.

Следите за исходным значением Здравомыслия вашего персонажа, так как эта величина может уменьшаться на протяжении всей кампании. Во время приключения будут ситуации, когда персонажи должны сделать спасбросок Здравомыслия, чтобы не сойти с ума.

Сложность спасброска Здравомыслия = 10 + Уровень порчи

При провале спасброска существо теряет единицу Здравомыслия и подвергается одному из побочных эффектов, перечисленных в следующей таблице. Они действуют до тех пор, пока существо не завершит короткий отдых.

Если Здравомыслие существа достигает половины от начального значения (с округлением вниз), оно должно совершить бросок по таблице длительного безумия в главе 8 Книги Мастера. Если Здравомыслие существа уменьшается до 0, оно получает одно постоянное безумие, которое остаётся даже если Здравомыслие существа вновь поднимается выше 0.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДРАВОВОМЫСЛИЯ

Здравомыслие можно восстановить только после продолжительного отдыха. Здравомыслие существа восстанавливается на количество очков, равное 1 + его модификатору Мудрости после завершения продолжительного отдыха, вплоть до изначального максимума.

ПРОВЕРКИ ЗДРАВОВОМЫСЛИЯ

Проверки здравомыслия необходимы при:

- Первом входе территорию, затронутую порчей
- Каждый раз, когда количество хитов союзника уменьшается до 0 на территории затронутой порчей
- Существо входит в физический контакт с другим существом, поражённым порчей
- Произнесение любого заклинания обнаружения на территории затронутой порчей
- При первом взгляде на испорченное существо
- При первом получении урона от существа, поражённого порчей в каждом бою
- Специальные атаки и заклинания, которые вызывают проверки здравомыслия.

ПОТЕРЯ ЗДРАВОВОМЫСЛИЯ

к20 Эффект

- | | |
|-------|--|
| 1-5 | Вы слышите постоянные шёпоты, отвлекающие ваше внимание. Вы получаете штраф -5 к инициативе. |
| 6-10 | Ваши внутренние страхи заставляют вас делать каждый шаг осторожно. Ваша скорость уменьшается вдвое. |
| 11-13 | Вы видите постоянные, случайные видения смерти и разложения. Вы совершаете проверки Мудрости и Интеллекта с помехой. |
| 14-16 | Вы чувствуете, что не полностью контролируете своё тело или разум. Вы совершаете все спасброски, кроме спасбросков от смерти, с помехой. |
| 17-19 | Всё вокруг выглядят поражённым порчей. Всякий раз, когда вы совершаете атаку, вы должны преуспеть в спасброске Здравомыслия Сл 10, при провале вы атакуете ближайшего союзника вместо вашей первоначальной цели. |
| 20 | Порча истощает вас до изнеможения. Вы получаете один уровень истощения |

ИСТОРИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Когда персонажи обыскивают область, в которой нет ничего ценного, вы всё равно можете вознаградить их предметом, который даёт им подсказки о мире, в котором они путешествуют. Таблица сюжетных предметов содержит предметы, которые помогут построить мир кампании и продвинуть историю игры. Они могут не иметь никакой денежной ценности для персонажей, но они рассказывают историю. Описание предметов призвано вдохновлять. Их истории можно экстраполировать.

Здравомыслие и порча в других сеттингах

Искажение и его последствия могут быть представлены различными способами в зависимости от того, где это встречается. Глубоко в Подземье, магическое излучение, как известно, дроу как фэзресс медленно крутит и изменяет всё, к чему прикасается. В Анхороме десятилетняя война оставила шрам искажения между Ревонаром и Дари Синорой, известный как Плеть. В Эберроне места стыков двух планов, известные как манифестные зоны, иногда несут аспекты искажения, исходящего из Мабара, плана бесконечной ночи, или Хориата, царства безумия. Однако, в Землях Скорби, светящаяся пропасть окружена большой непрерывной областью.

В этих королевствах определённые заклинания, проклятые предметы или артефакты и врождённые способности также могут потребовать от целей проверки Здравомыслия, особенно в тех областях, которые поражены порчей, хотя бы и самой слабой.

Я вижу и слышу пророчества смерти и разрушений. Это не сводит меня с ума. Парень, это Я источник этой смерти и этого разложения. Ну, Это же все знают.



Найденный исторический предмет

к100	Предмет
1	Молитвенник к местному божеству
2	Флакон с травами, используемыми для того, чтобы успокоить боль в суставе
3	Карта родного города
4	Дневник местного жителя
5	Заметки местного старожилы
6	Размышления местного жителя о будущем этого места
7	Мешок конфет
8	Бутылка местного алкоголя
9	Карта места, где местные жители хотели бы провести последние деньки.
10	Письмо местному жителю от его любимой/ого
11	Сборник местных правил и законов
12	Книга сказок для детей
13	Книга страшных историй
14	Местные травы, используемые для чая
15	Курительная трубка с травой из экзотического места
16	Мешок костей, используемый для предсказания будущего
17	Мешок с компонентами для заклинаний, сродни сере и гуано
18	Нож для писем с семейным гербом кого-то из местных жителей
19	Модное белье из соседнего городского магазина
20	Настольная игра, предпочитаемая местными жителями
21	Карточная игра, предпочитаемая местными жителями
22	Игра в кости, которую предпочитают местные жители
23	Рисунок местного легендарного монстра, сделанный ребёнком
24	Любовная поэма, написанная местным жителем для любимого человека
25	Маленький музыкальный инструмент, обернутый в полотно с текстом классической песни
26	Медные монеты павшей империи
27	Вязаное одеяло с символом местного управления или организации
28	Очки с затемнёнными стёклами для жителей с чувствительностью к свету

к100 Предмет

29	Ушная труба, используемая жителями с нарушениями слуха
30	Приглашение на вечеринку, устраиваемую местным дворянином
31	Перстень-печатка местного авторитета
32	Кофейная гуща из экзотического места
33	Мешок, сделанный из шкуры местного убитого монстра
34	Маска, изображающая легендарного монстра
35	Ручка и обычный набор из учебного заведения
36	Книга, описывающая специфические повадки монстра, написанная известным мудрецом
37	Латунный священный символ божества, принадлежащий местному жителю
38	Набитая кукла, сделанная по подобию местной породы собак или вьючного животного
39	Набитая кукла, изображающая местного монстра
40	Рецепт знаменитого бабушкиного пирога, принадлежавший местному жителю
41	Рецепт экзотического блюда
42	Рецепт местного блюда
43	Кружка из местной таверны или постоялого двора
44	Мумифицированные останки питомца одного из местных жителей
45	Сохранившаяся голова зверя как охотничий трофей
46	Планкарта ближайшего магазина кузнечных изделий
47	Фляга, украшенная символом группы наёмников
48	Перочинный нож с инициалами, выгравированными в Подземье
49	Каменные стрелы из соседней первобытной цивилизации
50	Скрытая гравюра злого бога или культа
51	Скрытый шкаф или люк, предназначенный для сокрытия беглых рабов
52	Окаменевшая крыса
53	Ножны меча с гербом знатного рода на другом конце света
54	Железные оковы с запёртыми в них сохранившимися руками гуманоида

Последние несколько страниц. Это было весело, Глазастик Было бы веселее, если бы твои придурки не тратили так много моего времени. К счастью, мне немного помогли, спасибо старик.

Вам нужно поработать над своими манерами, хотя вас оправдывают правильные поступки, вашему наставнику стоит преподать вам урок, или парочку. О, всегда пожалуйста.





Думаю, парочка таких в аквариуме Сильгара. Еще один возле той кучи костей.



к100 Предмет

- 55 Кинжал с гербом городской гвардии на другом конце света
- 56 Деревянная коробка, демонстрирующая коллекцию вымерших насекомых
- 57 Список жертв, оставленный международным убийцей
- 58 Затупившаяся ручная бритва огромных размеров
- 59 Белые перчатки, сделанные для маленького существа
- 60 Руководство по дрессуре, написанное уже умершим чудаковатым исследователем
- 61 Дневник местного жителя
- 62 Музыкальная шкатулка, которая воспроизводит мелодию без звука
- 63 Бурдюк, наполненный кровью для ритуала
- 64 Календарь с каждым святым днём религиозного цикла
- 65 Солнечные часы, носящие имя или символ давно забытого бога солнца
- 66 Седло для летающего зверя
- 67 Царапины на стене, отмеряющие дни
- 68 Маленькие ботинки, предназначенные для ребёнка
- 69 Сломанная кирка шахтёра, носящая символ короля Подземья
- 70 Пара рогов, слишком маленькая для оленя или лося
- 71 Маршрут к дому лучшего друга одного из местных жителей
- 72 Шифр для секретного кода, который больше не используется
- 73 Чаша из дерева вымершего растения
- 74 Поясная пряжка с символом рыцарского ордена
- 75 Набор латунных каскетов с инициалами преступника, поднятыми в точках контакта
- 76 Лупа с гравировкой инициалов местного следователя

к100 Предмет

- 77 Рабочие перчатки, покрытые кровью aberrантного существа
- 78 Железный горшок, полный человекоподобных костей
- 79 Маленькая склянка с любимой приправой одного из местных жителей
- 80 Кукла Вуду известного местного работодателя
- 81 Бумажная мишень с дыркой точно в центре
- 82 Каменная статуэтка зверя, найденная на другой стороне мира
- 83 Образ бога, вырезанный в восковой свече,
- 84 Карта мира
- 85 Карта таинственного острова
- 86 Заметки жителя от путешествия в другой план
- 87 Долговая расписка с подписью местного жителя
- 88 Уведомление о задолженности, написанное местному жителю
- 89 Ошейник и бирка, подходящие большому животному
- 90 Носок огромного существа
- 91 Шарф с гребнем местной ремесленной гильдии
- 92 Маленький деревянный ящик с секретным отсеком
- 93 Йо-йо с именем ребёнка
- 94 Деревянный скелет полурослика
- 95 Общий словарь [добавить язык по вашему выбору]
- 96 Набор пальчиковых марионеток, напоминающих легендарную группу героев
- 97 Стальная коробка, содержащая листья растений из экзотического места
- 98 Кустарный рисунок с политической карикатурой на местные дела
- 99 Копия публикации местных новостей
- 00 Ордер на арест человека на другом конце мира

ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТЬ

В некоторых историях анонимность персонажа может быть необходимой для целей группы. Во время такой деятельности счётчик подозрительности может использоваться в местах, где присутствие или видимость персонажей неизбежны, но они хотят оставаться инкогнито. В некоторых ситуациях неосмотрительности, например, с использованием воровских инструментов на переполненном рынке, Мастер может посчитать что это вызвало подозрительность среди НИП, даже если задача будет завершена успешно.

ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТЬ В ИГРЕ

Порог счётчика подозрительности для типичного столкновения равен числу персонажей, умноженному на 100. Например, если ваш отряд состоит из четырёх персонажей, пороговое значение устанавливается равным 400.

Когда персонаж проваливает проверку характеристики, который может оставить их открытым, будь то Ловкость (Скрытность) или Харизма (Убеждение), вместо этого Мастер может преобразовать провал проверки в проверку Подозрительности. Теперь вы можете определить уровень подозрительности, окружающий партию, в результате провала вместо столкновения, непосредственно переходящего в бой.

Чтобы установить Подозрительность, полученное НИП или группой НИП при провале, персонаж бросает процентные кости и добавляет результат в счётчик подозрительности участника, начинающийся с 0. Для групповых проверок каждый индивидуальный провал увеличивает значение.

Если отряд превышает порог значения подозрительности, все персонажи в партии становятся подозрительными для соответствующих НИП, и любое количество эффектов может быть наложено на них в зависимости от приключения (см. «Измерение подозрительности»). Если отряд получает подозрение, поскольку их присутствие становится известным, Мастер может продолжать запрашивать проверки подозрительности. Дополнительные провалы проверки повышают уровень подозрительности на 1.

ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТЬ В РАБОТЕ

Подозрение протекает в трёх уровнях, которые оказывают влияние на любую проверку на основе подозрений или спасбросков, накапливаются и не сбрасываются между встречами:

УРОВЕНЬ ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТИ

Уровень	Эффект
1	Сложность проверки Подозрительности увеличивается на число, равное количеству персонажей в отряде
2	НИП получают преимущество при проверках Мудрости
3	НИП получает преимущество на броски инициативы

Я как открытая книга. Хочешь увидеть меня и развеять сомнения? Я убью тебя позже. Видишь. Нечего там читать.



ИЗМЕРЕНИЕ ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТИ

Если партию искали и нашли, но партия смогла выйти из боевого столкновения или социального взаимодействия победителями, то уменьшите уровень подозрительности на 1. Однако, в некоторых случаях, уровень подозрительности может полностью обнулиться, если вы посчитаете это нужным.

Если игрок выбрасывает 100 на процентной кости, то значение подозрительности уменьшается на 100 или уровень подозрительности уменьшается на 1, если значение подозрительности уже превышен. Мастер может использовать для снижения уровня подозрительности в других ситуациях на своё усмотрение и другие броски. Например, если персонаж выбрасывает чистую 20 на проверку способности, которая в противном случае добавила бы к значению подозрительности, Мастер мог бы уменьшить уровень подозрительности или значение подозрительности.

Мастер может увеличить ожидание этого механики, пробросив к100 и тайно отслеживать значение подозрительности.

Вдумчивое использование счётчика подозрений может предотвратить страх мгновенного отказа, который вызывает «паралич выбора» и препятствует ролевой игре. Если персонаж сразу начинает уверенный ролевой отыгрыш, бросок к100 может быть изменён или полностью сведён на нет.

НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Следующие новые магические предметы могут применяться как сокровища или награды во время ваших приключений.

АРБАЛЕТ ЦЕЛИТЕЛЯ

Оружие (любой арбалет), очень редкий (требуется настройка)

Этот тяжёлый арбалет, сделанный из тисового дерева, обугленного освещением, украшен сердечками, вырезанными из розового циркония. Вы получаете +1 бонус к броскам атак и урона, сделанным с арбалетом. Перед тем, как стрелять из арбалета, вы можете превратить немагический болт, загруженный в оружие, в исцеляющий болт (действие не требуется). Если вы не используете болт в течение часа после его преобразования, он превращается обратно в обычный болт. При ударе с помощью исцеляющего болта цель получает урон как обычно, а затем исцеляет количество хитов, равное $4к10 + 4$. Вы не можете использовать ещё один исцеляющий болт из арбалета, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

ВЕРЁВКА ЗАХВАТА

Оружие (кнут), редкий

Этот разошедшийся кнут издаёт хихиканье из множества маленьких перекрученных ртов, вырезанных вдоль нижней части его обсидиановой ручки. Самой впечатляющей его частью является невероятно мощный хлыст, толстый и похожий на длинное щупальце осьминога с присосками.

Действием вы можете использовать хлыст, чтобы захватить объект весом 50 фунтов или менее в пределах досягаемости, а затем подтащить его к себе. Если предмет удерживается другим существом, совершите проверку Ловкости, противопоставляемую проверке Силы существа. Если ваша проверка Ловкости больше, вы выдёргиваете объект и перетаскиваете его к себе.

ДАЛЬНИЙ ВЕТЕР

Оружие (длинный меч), необычный (требуется настройка)

Этот длинный меч из мифрила созданный эльфами и несущий руны вдоль клинка, которые читаются, как «Арелид», древнее эльфийское слово, которое означает «Чемпион народа». Эти лезвия часто были подарками, подаренными эльфийскими волшебниками не-эльфийским союзникам в знак уважения.

У вас есть +1 бонус к атакам и урону, проводимому этим оружием. Он рассеивает тусклый свет в радиусе 5 футов, когда он не обнажён из ножен. Вы можете говорить, читать и писать на эльфийском языке, пока меч находится у вас.

ДЛИННЫЙ ЛУК ПОТЕРЯННЫХ ДУШ

Оружие (длинный лук), очень редкий (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона этим луком

Когда владелец, настроенный на этот длинный лук из красного дерева, убивает существо стрелой, выпущенной из него, душа существа, которого он убил, оказывается поймана в ловушку рунного лука. Существо, убитое таким образом, не может быть воскрешено. Бонусным действием владелец может передать душу, запертую в лук, в стрелу при выстреле. Лук атакует такой стрелой с преимуществом и наносит дополнительные 3к6 некротического урона при попадании. Когда душа покидает лук, она вновь может быть воскрешена, и другая душа не может войти в лук в течение 24 часов.

Если владелец, настроенный на длинный лук потерянных душ, умирает, находясь в пределах 10 футов от лука, душа владельца возвращается в лук. Владелец не может вернуться к жизни до тех пор, пока лук не настроится на нового владельца, а затем тот не освободит душу выстрелом.



Арбалет целителя

Длинный лук потерянных душ



ДОСПЕХ ХАОСА

Доспех (любая), легендарная (требуется настройка)

Этот доспех переливается всеми цветами мульти-вселенной. Если по вам попадут критическим ударом, доспех пробуждается, вы бросаете к20, чтобы определить случайный эффект. После каждого броска новый эффект заменяет любой предыдущий эффект. Если не указано иное, доспех возвращается в свое нормальное состояние, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых.

ЭФФЕКТ ДОСПЕХА ХАОСА

к20 Эффект

- 1 Совершайте бросок по этой таблице в начале каждого вашего хода в течение следующей минуты, игнорируя этот результат при последующих бросках.
- 2 Вы получаете уязвимость ко всему урону, включая урон от активирующей атаки, до начала следующего хода.
- 3 Вы получаете сопротивление к магическому урону, но уязвимость к дробящему, колющему и режущему урону на следующую минуту.
- 4 В течении следующей минуты вы восстанавливаете себе 5 хитов в начале каждого своего хода
- 5 Если вы умираете от атаки, вы сразу же возвращаетесь к жизни как будто на вас использовали заклинание Реинкарнация.
- 6 В течении следующей минуты, бонусным действием каждый свой ход вы можете телепортироваться в точку, которую можете видеть.
- 7 Существа совершает атаки по вам с преимуществом в течении следующей минуты
- 8 Вы получаете +3 бонус к КД при ношении этой брони.
- 9 Вы получаете -2 штраф к КД при ношении этой брони.
- 10 Вы получаете +1 бонус к КД при ношении этой брони.
- 11 Вы получаете -1 штраф к КД при ношении этой брони.
- 12 Вы получаете бонус к КД +2 при ношении этой брони
- 13 Вы получаете штраф -3 к КД при ношении этой брони
- 14 Существа совершает атаки по вам с помехой в течении следующей минуты
- 15 Броня накладывает заклинание Отражения на вас
- 16 Броня прорастает крыльями и накладывает заклинание Полет на вас, не требующее концентрации. Когда заклинание заканчивается, крылья исчезают.
- 17 Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону, и уязвимость к магическому урону на следующую минуту
- 18 Вы получаете иммунитет ко всему урону, включая урон от активирующей атаки, до конца своего следующего хода
- 19 Спектральная аура покрывает вас на следующую минуту, предоставляя вам +1 бонус к КД и иммунитет к заклинанию Волшебная стрела.
- 20 Пробросьте дважды по таблице, получая оба эффекта

ДОСПЕХИ НЕПРИНУЖДЕННОСТИ

Доспехи (любые средние), необычные

Магия этого доспеха позволяет спать в них без каких-либо вредных последствий.

ЖЕЛЕЗНАЯ СЕТЬ

Оружие (сеть), необычное

Эта чёрная сетка украшена черепами, вырезанными из рубинов, и кричит при броске. Когда вы атакуете цель с помощью сети, вы произносите командное слово, которое превращает сеть в скручивающую железную клетку на 1 час. Поражённая цель может пройти проверку Силы Сл 18 для того, чтобы освободиться из сети; железная сеть имеет КД 15, и цель должны нанести 50 единиц урона сети, чтобы уничтожить её.

Если вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете использовать её до следующего рассвета. Если сеть разрушена, она воссоздаётся за 24 часа.

ЗЕЛЬЕ ОЖИВАЕНИЯ

Зелье, очень редкий

Это зелье кажется пустым флаконом, но на самом деле оно содержит газ с неприятным запахом. Когда он находится под носом существа и открывается, газ вырывается. Если существо в бессознательном состоянии, оглушено или недееспособно, эти состояния немедленно прекращаются, при условии, что у существа в данный момент 1 хит или больше.

Если существо, ненаходящееся в каком-либо из этих состояний, понюхает зелье, оно должно совершить спасбросок Телосложения Сл 10 или станет ошеломлённым до начала его следующего хода.

КАМЗОЛ ПРЕДАТЕЛЯ

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Когда туман войны становится плотнее, солдаты знают, что нужно нападать на любого, кто носит цвета или эмблемы противника. Камзол предателя – это тонко сшитый предмет одежды, который можно носить поверх брони. Действием существо, носящее камзол, может изменить цвет и герб на камзоле на всё, что захочет.

КИНЖАЛ ДЛИННОЙ ТЕНИ

Оружие (кинжал), необычный (требуется настройка)

Вы получаете +1 бонус к броскам атак и урона, совершаемым этим магическим оружием.

При использовании этого оружия вы можете бонусным действием активировать специальную способность оружия, расширяя диапазон существующих теней, окружающих вас. Вы и любое существо в пределах 5 футов от вас совершаете проверки Ловкости (Скрытность) с преимуществом, делаемые в тусклом свете. Этот эффект длится одну минуту и не работает в полной темноте. Как только этот эффект будет использован, вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем его можно будет использовать снова.

КОВШ ТРОМБЕРДА

Чудесный предмет, редкий

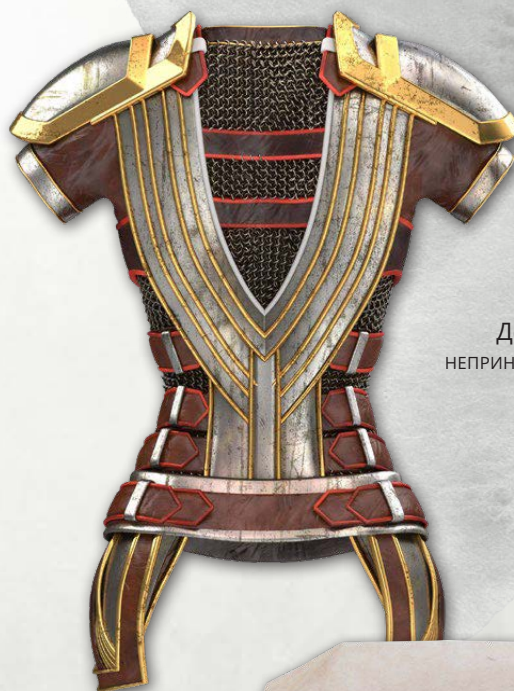
Этот серебряный ковш был создан dwarфским кулинарум по имени Тромберд, который выступал в качестве повара для успешной партии приключенцев. Как помощник Морадина, Тромберд объединил свои божественные, кузнечные и кулинарные навыки, чтобы вознести свою профессию на новые высоты. Он создал волшебный ковш, наполнявший пищу магическими целебными свойствами. Хотя имя и подвиги отряда приключенцев были потеряны в веках, волшебный ковш Тромберда выжил и продолжает удовлетворять поразительной и волшебной едой.

Местные иллииды рассказывают, что предпочитают еду в хрустящей упаковке.



ДАЛЬНИЙ ВЕТЕР

ДОСПЕХ ХАОСА



ДОСПЕХИ
НЕПРИНУЖДЕННОСТИ

Не могу понять, что на вкус хуже, dwarфийская стряпня или dwarфийские повара.





Когда ковш используется для приготовления еды (такой как горшок супа или тушёное мясо) в течение как минимум 2 часов постоянного перемешивания, еда становится волшебной, и может напитать до 8 существ. Еда должна содержать ингредиентов не менее чем на 20 зм, включая редкие травы и специи. Если еда употребляется во время длительного отдыха, количество Костей Хитов, восстанавливаемых существами в конце продолжительного отдыха, увеличивается на 2 (до обычного максимума существа). Существа также получают 10 временных хитов в конце этого продолжительного отдыха. После использования волшебство ковша нельзя использовать снова, пока не пройдет неделя.

КОЛЬЦО СТРАХА

Кольцо, очень редкое (требуется настройка)

Это железное кольцо покрыто кусочками оникса и всегда холодно на ощупь. В то время как вы носите кольцо, существа, которым вы нанесли критический удар, должны преуспеть в спасброске Харизмы со сложностью 15 или станут испуганными вами на 1 минуту. Существа, которые проваливают этот спасбросок, могут повторить его в конце своего хода, оканчивая испуганное состояние успеха.

КОЛЬЦО ШЕРШНЯ

Кольцо, обычное (требуется настройка)

Это безвкусное латунное кольцо позволяет своему владельцу использовать действие, чтобы доставить болезненный, но безвредный укол другому существу. Если цель проваливает спасбросок Телосложения Сл 10, она громко кричит. Также существует 10% вероятность того, что существо, поражённое кольцом шершня, в результате неудачного спасброска бросит всё, что удерживает.

КОРОБКА СЖИМАНИЯ

Чудесный предмет, редкость варьируется

Дварфские руны вырезаны на этой простой коробке, удивительно лёгкой и размером примерно с буханку хлеба. Внутри коробка гораздо более экстравагантна, выровненная измельчённым бархатом и усеяна драгоценными камнями. При открытии коробок играет старинная дварфская песня «Легенда о Калибре Далике» – о воре-волшебнике дварфе, который сжимался, чтобы прокрасться мимо охранников и запертых дверей, чтобы заполучить спрятанные там богатства.

Мастер совершает бросок или самостоятельно выбирает тип коробки из следующих вариантов.

Вид Коробки СЖИМАНИЯ

к100	Металл	Размер объекта	Редкость
01-50	Железо	5-футовый куб или меньше	Необычный
51-80	Сталь	10-футовый куб или меньше	Редкий
81-95	Мифрил	15-футовый куб или меньше	Очень редкий
96-00	Адамант	20-футовый куб или меньше	Легендарный

Вы можете использовать способности коробки, такие как Увеличение и Сжатие один раз за день. Вы должны держать коробку для использования любой способности


Увеличение. Действием любой предмет, ранее сжатый коробкой с уменьшением, равным редкости и мощности или меньшим, может быть увеличен. Предмет должен быть помещён в коробку сжатия, и его первоначальный размер должен быть в пределах параметров, указанных в таблице выше. После произнесения командного слова объект появляется в незанятом пространстве рядом с коробкой сжатия. Вы должны держать коробку сжатия, чтобы использовать эту способность.

Сжатие. Действием вы можете произнести командное слово, и один неживой объект в пределах 50 футов от коробки сжатия имеет размер, уменьшенный до 1-дюймового куба, весит полфунта и телепортируется в коробку. Предмет остаётся такого размера, пока он не вырастет коробкой сжатия. Сжатый предмет может быть не больше указанного в таблице выше.


ЛУК ЗАЗЕМЛЕНИЯ

Оружие (длинный лук), редкий (требуется настройка)


Жёсткая, но сгибаемая цепь образует изгиб этого длинного лука. Каждое звено цепи имеет небольшую розовую жемчужину в центре. Вы получаете +1 бонус к атаке и урону, нанесённому этим длинным луком. Когда вы стреляете в существо, умеющее летать, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или уменьшить скорость полёта на 10 футов. Цель должна завершить короткий отдых, прежде чем сможет восстановить любую скорость, потерянную таким образом.



ОРУЖИЕ ХАОСА



Кинжал длинной тени



КОРОБКА СЖИМАНИЯ

ОБЕЗЬЯНИЙ ПОЯС

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Этот металлический пояс выполнен из серебряных обезьян, склепанных рукой в руке с крошечными кусочками нефрита в качестве глаз каждого примата. Нося его, вы почувствуете щекотливое стремление относиться к миру как к игровой площадке, прыгая по предметам, поднимаясь по деревьям и карабкаясь по зданиям. При ношении этого ремня вы добавляете двойной бонус мастерства к проверкам Силы (Атлетика), выполняемым для лазания и карабканья.

Действием вы можете вырастить себе 3-футовый цепкий хвост или сделать цепким свой, если он у вас уже имеется, который остаётся таковым в течение часа. Вы можете висеть на вашем хвосте, если рядом есть что-то, за что можно уцепиться. Ваш хвост также действует как третья рука и ладонь, позволяя вам манипулировать объектами весом не более 5 фунтов. В этом состоянии вы могли бы одновременно взять сразу три оружия, но это не прибавит вам количества атак. Вы не сможете использовать эту способность снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ОБУВЬ ДВОРЯНИНА

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Эти прекрасные зелёные, серебряные и синие шёлковые тапочки изготовлены с изумрудами на пятке и сделаны магами для не слишком уклужих членов королевского двора. Приятный звон крошечных колоколов можно услышать, когда вы танцуете в этих ботинках перед аудиторией. При ношении этих ботинок вы добавляете двойной бонус мастерства при проверках Ловкости (Акробатика), чтобы станцевать или перевернуться, а провоцированные атаки по вам совершаются с помехой.

ОРУЖИЕ ХАОСА

Оружие (любое), легендарное

Когда, при броске к20, вы выбрасываете 1 или 20, бросьте к20 еще один раз, чтобы определить случайный эффект оружия. После каждого броска новый эффект заменяет любой предыдущий эффект. Если не указано иное, оружие возвращается в свое нормальное состояние, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых.

ЭФФЕКТ ОРУЖИЯ ХАОСА

к20 Эффект

- 1 Совершайте бросок по этой таблице в начале каждого вашего хода в течение следующей минуты, игнорируя этот результат при последующих бросках.
- 2 Спектральная аура покрывает ваше оружие. До конца вашего следующего хода, когда вы попадёте этим оружием, оно накладывает заклинание Волшебная стрела как заклинание 1 уровня.
- 3 До конца вашего следующего хода, вы совершаете атаки этим оружием с преимуществом
- 4 Вы и все существа в 30 футах от вас получаете уязвимость к рубящему урону на следующую минуту
- 5 Ваши атаки этим оружием наносят дополнительный 1к8 урон излучением
- 6 Ваше оружие накладывает заклинание Опутывание на существо до конца вашего следующего хода
- 7 Вместо того, чтобы пробросить, превратите урон этого оружия в 1 до конца вашего следующего хода.
- 8 Вы получаете +3 бонус к броскам атак и урона, совершаемым этим оружием
- 9 Вы получаете -2 штраф к броскам атак и урона, совершаемым этим оружием

к20 Эффект

- 10 Вы получаете +1 бонус к броскам атак и урона, совершаемым этим оружием
- 11 Вы получаете -1 штраф к броскам атак и урона, совершаемым этим оружием
- 12 Вы получаете +2 бонус к броскам атак и урона, совершаемым этим оружием
- 13 Вы получаете -3 штраф к броскам атак и урона, совершаемым этим оружием
- 14 Вместо того, чтобы бросать кости, превратите урон этого оружия в максимальный до конца вашего следующего хода.
- 15 Вы и все существа в пределах 30 футов от вас получают уязвимость к колющему урону на следующую минуту
- 16 Ваши атаки этим оружием наносят дополнительный 1к8 урон некротической энергией
- 17 Вы и все существа в пределах 30 футов от вас получают уязвимость к дробящему урону на следующую минуту
- 18 В течение следующей минуты вас окружает слабая, эфирная музыка
- 19 Славное пламя вспыхивает, проходя через ваше оружие, а затем исчезает. Сразу же после этого ваше оружие накладывает заклинание Огненный шар как заклинание третьего уровня, с центром на вас.
- 20 Пробросьте дважды по этой таблице, получая оба эффекта

ПЕРГАМЕНТ ВОСПОМИНАНИЙ

Чудесный предмет, необычный

Этот свёрнутый кусок пергамента имеет возможность вытаскивать детали из сознания разумного существа и отображать его на своей поверхности. Когда существо с интеллектом 4 или выше держит пергамент и концентрируется на конкретной сцене или индивидууме, после 10 минут концентрации на пергаменте отображается чёрно-белый эскиз этой сцены или существа. Он может только создать представление, которое существо действительно видит и запоминает. Эскиз будет иметь такую же точность и детализацию, как и память о существе.

ПЕРЬЕВАЯ РУЧКА

Чудесный предмет, необычный

Это перо пишет чёрными чернилами без необходимости опускать перо. Действием владеец ручки может распылять струйку чернил в глаза существа в пределах 10 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или ослепнет до начала следующего хода. Как только эта способность будет использована, перо не будет функционировать до тех пор, пока не пройдёт полная неделя.

ПОСОХ ПОВЕЛИТЕЛЯ РАЗУМА

Посох, легендарный (требуется настройка)

У этого посоха ребристое навершие вырезанное из оникса и золота, и можно использовать как магический боевой посох, предоставляющий бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым им. У посоха есть свойства, связанные с шестью кнопками, расположенными вдоль древка, а также три дополнительных свойства

Шесть кнопок. Вы можете нажать одну из шести кнопок бонусным действием. Эффект кнопки длится, пока вы не нажмёте другую кнопку, или пока не нажмёте эту же кнопку ещё раз, что возвращает посох в обычную форму.

Если вы нажмёте **кнопку 1**, посох становится двуручным мечом Морозным клинком, так как как верхняя половина посоха превратится в огромное лезвие.

Если вы нажмёте **кнопку 2**, навершие разойдётся в стороны, становясь двумя частями молота, а посох становится магическим боевым молотом, предоставляющим бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым им.

Если вы нажмёте **кнопку 3**, ониковая голова посоха удлинится и превратится в заострённый наконечник, превратив посох в волшебную пику, предоставляющую бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым ей.

Если вы нажмёте **кнопку 4**, посох расширится до размеров коряги и будет плавать в любой жидкости. Посох может выдержать до 4000 фунтов. Большой вес возвращают его в обычную форму.

Если вы нажмёте **кнопку 5**, ониковое навершие посоха начинает излучать яркий свет в сфере с радиусом 60 футов и тусклый свет ещё на 60 футов.

Если вы нажмёте **кнопку 6**, посох начинает всасывать в себя любую жидкость, в которую будет помещена его навершие, до максимума в 50 галлонов (190 литров). Повторное нажатие этой кнопки заставляет посох выпускать всю жидкость сразу из навершия.

Обнаружение магии. Удерживая посох, вы можете действием наложить заклинание Обнаружение магии. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Обнаружение секретных дверей и ловушек.

Удерживая посох, вы можете действием поискать секретные двери и ловушки. Если секретная дверь или ловушка находится в пределах 30 футов от вас, ониковое навершие посоха пульсирует светом и указывает на ближайшую к вам. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Раскат грома. Когда вы атакуете существо с помощью посоха, вы можете заставить цель совершить спасбросок Телосложения Сл 17. При провале цель получает дополнительных 4к6 урона электричеством и отталкивается на 20 футов от вас и падает ничком на землю. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

ПОЯС СКРЫТЫХ КИНЖАЛОВ

Чудесный предмет, очень редкий

Кажется, это простой, непритязательный чёрный кожаный пояс, обёрнутый вокруг талии пользователя. При отдалении можно увидеть небольшой алмаз, вшитый в нижней части ремня. Каждый раз, когда этот пояс застёгивается, раздаётся звук меча, который вытягивается из ножен. При атаке вы можете снять скрытый +2 кинжал с пояса. Если кинжал покидает вашу руку, он перестаёт существовать в конце вашего хода. В ремне бесконечное количество кинжалов. Вы должны носить пояс, чтобы использовать это свойство.

ПРИЗЫВАТЕЛЬ ЕЖЕВИЧНЫХ ЛОЗ

Оружие (скимитар), легендарное (требуется настройка)

Удерживая этот скимитар, вы можете использовать бонусное действие, чтобы призвать ежевичные лозы. Когда вы это делаете, несколько колючих лоз обматываются вокруг эфеса, над вашим запястьем и зарываются в вашу плоть. В начале каждого из ваших ходов они высасывают 2 хита из вас, чтобы наделить клинок ядом. Прикреплённый к вам таким образом скимитар не может быть выбит у вас из рук, и вы получаете сопротивление к яду и иммунитет к состоянию отравления. Каждый раз, когда оружие высасывает ваши хиты, оно получает один заряд, с максимумом в 5 зарядов. Оружие продолжает высасывать ваши хиты даже при полной зарядке.



ЗЕЛЬЕ ОЖИВЛЕНИЯ

ПЕРГАМЕНТ
ВОСПОМИНАНИЙ



Посох Повелителя
РАЗУМА



ПЕРЬЕВАЯ
РУЧКА

Когда вы успешно атакуете, его колючки вырываются из скимитара и обвивают вашу цель ядовитыми лозами, расходуя все накопленные в клинке заряды. Существо должно совершить спасбросок Телосложения со сложностью, равной 10 + ваш бонус мастерства. При провале существо получает 1к4 урона ядом за каждый потраченный заряд.

Если вы отзывате лозы в то время, как скимитар не израсходовал все свои заряды, его яд проходит через ваши вены, когда вы освобождаете рукоятку, и вы должны совершить спасбросок Телосложения или получить урон от шипов за каждый неистраченный заряд.

ЦЕП СИЛЫ

Оружие (цеп), легендарное (требуется настройка)

У этого цепя есть прозрачная стальная головка с большим сапфиром в центре. При касании цепя можно почувствовать тонкую вибрацию, как будто он едва может сдерживать свою силу. Вы получаете +2 бонус к атакам и повреждениям с помощью цепя. Каждый раз, когда вы наносите урон Большому или меньшему существу, он должен преуспеть на проверке силы со сложностью 15 или будет отодвинут на 5 футов назад. При удержании Цепя силы, действием вы можете быстро открутить рукоятку, создав небольшую стену заклинанием Силовая стена, прилегающей к вам. Эта стена имеет всего 5 футов в высоту, 5 футов в ширину и длится 1 минуту. Вы можете создать только одну стену таким образом за раз.

ЧЕХОЛ ЗВУКОВ

Чудесный предмет, необычный

Этот волшебный чехол выглядит как обычная сумка для ремня. Как действие, существо, держащее сумку, может говорить или производить иные звуки, направленные в сумку, а затем запечатать его.

Когда сумка открывается образом, звук, который она удерживает, раздаётся точно в том объёме, в котором он был первоначально создан. Звук может быть не более 6 секунд. Как только звук вырывается, сумка пустеет.

ШПИОНСКАЯ МУХА

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эта маленькая муха вырезана из чёрного жемчуга и имеет такой же размер, как и настоящие мухи. Шпионскую муху трудно заметить, и для того, чтобы её обнаружить требуется проверки Мудрости (Восприятия) Сл 17. Действием вы можете произнести командное слово, чтобы оживить муху. Пока она активирована и находится в пределах 300 футов (90 метров) от вас, вы можете использовать действие, чтобы переместить муху на 30 футов, и вы видите и слышите всё что видит и слышит она в течение одного часа. Всё это время вы сами считаетесь глухим и слепым для собственных чувств. Если муха перемещается более чем на 300 футов от вас, она деактивируется. Вы также можете деактивировать муху действием, произнеся командное слово. Как только муха активирована, её нельзя реактивировать ещё 24 часа.

Похоже, я завершил свою информационную авантюру. Не бойтесь мистер З. Анатар, эта пачка окажется точно там-же, откуда я ее взял. Надеюсь, ты не возражал. Не то что меня это волнует, Тебе не стоит так разбрасывать свои вещи. Да и старик делает записи получше.

Тут был Аладир Саншеду.



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ВСЁ ВНИМАНИЕ НА ЧУЛЬТ

ВВЕДЕНИЕ

ВСЁ ВНИМАНИЕ НА ЧАЛТ ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА 2-3 сессии для персонажей первого уровня. К концу приключения персонажи достигают третьего уровня. Приключение разворачивается в городе Порт Нянзару что в Чульте, сразу после того, как два корабля, с развевающимися чёрными парусами, вошли в порт под покровом темноты.

Хотя это приключение и происходит в местах, знакомых некоторым игрокам по *Гробнице Аннигиляции*, и может быть сыграно как побочный квест в Порту Нянзару, оно не имеет никакого отношения к Проклятию Смерти или к любым другим основным сюжетным элементам *Гробницы Аннигиляции*. Вместо этого, приключение сосредотачивается на двух зловещих фракциях Фаэруна – Жентариме и Гильдии Занатара, разоряющих вместе Чульт ради собственной выгоды.

Все статблоки, используемые в этом приключении, которые взяты не из *Бестиария*, представлены в конце этого приключения.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Веками Порт Нянзару томился под контролем богатой фаэрунской метрополии Амн. Только девять лет назад консорциум купцов из порта заставил Амн отказаться от своей власти над городом. С тех пор эти торговцы, вырвавшие Нянзару из лап Амна, стали девятью торговыми принцами, возглавляющими город, и они поклялись, что никогда не позволят своему дому и своему народу вновь попасть в зависимость от властителей Фаэруна.

По ту сторону моря, в подземной гавани Скуллпорт, полной негодяев, печально известная Гильдия Занатар узнала о богатстве Нянзару и намерена забрать его себе -- всё, до последней капли. Король преступного мира -- бехолдер, известный как Занатар, отправил одного из своих лейтенантов, честолюбивого холмового дварфа по имени «Красный Глаз» в Нянзару, для того, чтобы он проник в город, получил контроль над торговыми принцами и направил их богатство в казну Занатара.

Корабль Красного Глаза, «Злой Взгляд», только что вошёл в гавань Нянзару под покровом ночи. Корабль везёт незаконный груз: пожирателей интеллекта, которых Красный Глаз планирует пронести на виллы торговых принцев, начав с торгового принца Джобала, которого он подкупил, чтобы безопасно попасть в Порт Нянзару. Одного за другим пожиратели подчинят себе разум принцев, превратив их в безвольных марионетках в руках Гильдии Занатара.

Тем временем в гавани порта под покровом ночи появился и другой корабль. Это судно – Летящая Гадюка – с командой контрабандистов пришло из города Глубоководья. Их капитан, Флорина ДаРээл, амбициозный и корыстный член Жентарима, задействовала свои контакты внутри Чёрной Сети для похищения бесценных артефактов из Чульта, чтобы набить собственные карманы деньгами.

Эта ячейка Жентарима и Гильдия Занатара сформировали зыбкий союз, с надеждой на то, что общими усилиями преступники Глубоководья смогут перехитрить власть Нянзару.

РЕЗЮМЕ ПО НПС

Ниже представлены НИП, с которыми вы будете взаимодействовать, и локации, в которых будут разворачиваться события приключения.

Флорина ДаРээл, Капитан Летящей Гадюки. Полуэльфийка хоть и является членом Жентарима, но в Глубоководье работает в основном сама на себя, словно одинокая волчица. В целом несмотря на то, что она вроде как состоит в Жентариме, сама организация рассматривает её как угрозу, хотя и не знает о её местоположении. На данный момент она вызовет ценные исторические артефакты из Чульта и продаёт на чёрном рынке Глубоководья.

Джобал. Один из торговых принцев Нянзару, Джобал – это человек чульт мужского пола, бывший исследователь джунглей. Он доживает свои дни в здравии и роскоши, и заинтересовавшись предложением гильдии Занатара разрешает им аудиенцию. Гильдии Занатара нужна его поддержка, чтобы они смогли втихую ограбить Порт Нянзару, и она получит её, даже если для этого понадобится разрушить его разум.

Красный глаз. Капитан Злого Взгляда. Этот дварф был первоначально контрабандистом из Скуллпорта, прежде чем он был выкуплен Гильдией Занатара. В настоящее время он готовится к провозу контрабандных наркотиков в дома торговых принцев. Его правый глаз окружён пугающей татуировкой эмблемы Гильдии Занатара: из неё исходит круг с десятью спицами. Его агенты взяли в заложники торговца принца Джобала, и заставили его выдать ордер, запрещающий обыскивать Злой Взгляд.

Риф Амброуз Уильдер. Маленький и любознательный археолог из Мирабара, Риф Амброуз – сестра знаменитого писателя Йохана Уильдера и персонаж из серии цепочки романов, в которых рассказывается о девушке с яркой усмешкой, широкой шляпой и кнутом. Самозванкой Риф прибыла на полуостров, чтобы восстановить легендарный Пульс Чульта, а Зиндар делится с ней своей информацией за доступ к её навыкам и контактам.

Саджир Даригес (произносится Са-джир Да-ри-гес). Когда-то один из самых легендарных капитанов-перевозчиков Амна, Даригес является более старым информатором Зиндара, но сейчас он не в милости у меркантильной нации и проводит свои дни в изгнании, перебиваясь получестной работой или предаваясь поиску правды на дне очередного стакана с ромом.

Зиндар. Этот золотой полудракон – начальник порта Нянзару и информатор персонажей в этом приключении. Он не будет рисковать дипломатическими отношениями, выгнав таинственные корабли из гавани, так как один из торговых принцев лично организовал им доступ к рейду, но Зиндар подозревает, что он не чист на душу, и хочет, чтобы они ушли.

Персонажи могут быть вовлечены в историю несколькими способами. Это приключение происходит после событий Гробницы Аннигиляции [Tomb of Annihilation], но вы можете провести его до или после событий данного приключения.

Назначение Арфистов. Агенты Арфистов в Глубоководье узнали о двух зловещих кораблях, ушедших на юг от города в Чульт. Они свяжутся с одним из арфистов в Порту Нянзару – одним из персонажей – и попросят, чтобы он связался с Зиндаром, начальником Порта Нянзару. Они обещают, что Зиндар предоставит награду.

Просьба Зиндара. В то время как в гавани Порты Няззарту начальник порта Зиндар просит лично встретиться с персонажами и спрашивает, узнают ли они «чужеземные» корабли, известные как «Злой взгляд» и «Летающая гадюка».

Подозрение Жентарима. Жанти, торговая принцесса, связанная с Жентаримом, просит, чтобы персонажи исследовали таинственные корабли в гавани, используя своего друга Зиндара в качестве информатора. Она опасается, что они могут быть контрабандистами, которые представляют угрозу местной торговле в Няззарту. Она обещает, что Зиндар предоставит награду

Часть 1: КОРАБЛИ ВО ТМЕ

В этой части начальника порта Зиндара просит персонажей узнать, зачем два таинственных корабля прибыли в гавань Няззарту. Изучая корабли, они узнают, что один корабль занимается контрабандой редких товаров из Чульга, а другой привёз в Чульг контрабандой смертоносных пожирателей интеллекта.

ВСТРЕЧА С ЗИНДАРОМ

Вы только заворачиваете в гавань Порты Няззарту и буквально нос к носу сталкиваетесь с высоким полудраконом, покрытым золотыми чешуйками, которые сияют в полуденном солнце. Он смотрит на вас мгновение и спрашивает: «Так вы и есть те самые агенты, которых я ожидал?»

Золотой полудракон представляет себя как Зиндар и приглашает персонажей в свой офис, чтобы обсудить бизнес-предложение.

Зиндар сидит в мягком кресле и смотрит в широкое окно с видом на гавань. Больше всего выделяется на этом пейзаже величественная статуя древнего Чультского короля в полных регалиях, облачённого в шкуру могучих зверей, и держащего в руке высокий щит. Он говорит: «Эта статуя На Н'бусо, великого короля. Он показывает всем, кто посещает наш порт, что Чульг – это земля, которая больше никогда не будет завоёвана. Однако ...» Зиндар жестом показывает два корабля без развевающихся флагов в гавани. «Есть люди, которые желают обмануть нас или попытаться подорвать нашу независимость.

«Эти корабли вошли в гавань под прикрытием ночи и без каких-либо флагов. В другой ситуации я бы подумал, что они мелкие контрабандисты, но мои союзники думают иначе, и мои мысли полны подозрений. Анонимный торговый принц запретил мне выдавать ордер на обыск этих кораблей. Я смиренно прошу вас помочь. Проникните тайно на один из кораблей и принесите мне бортовой журнал корабля или что-либо ещё, описывающее их груз. Если они просто торговцы, то я заплачу вам, и мы расстанемся. Если же это, о чём я подозреваю ... ну, можно всегда заработать больше золота, верно? – замолкает он, подмигнув.

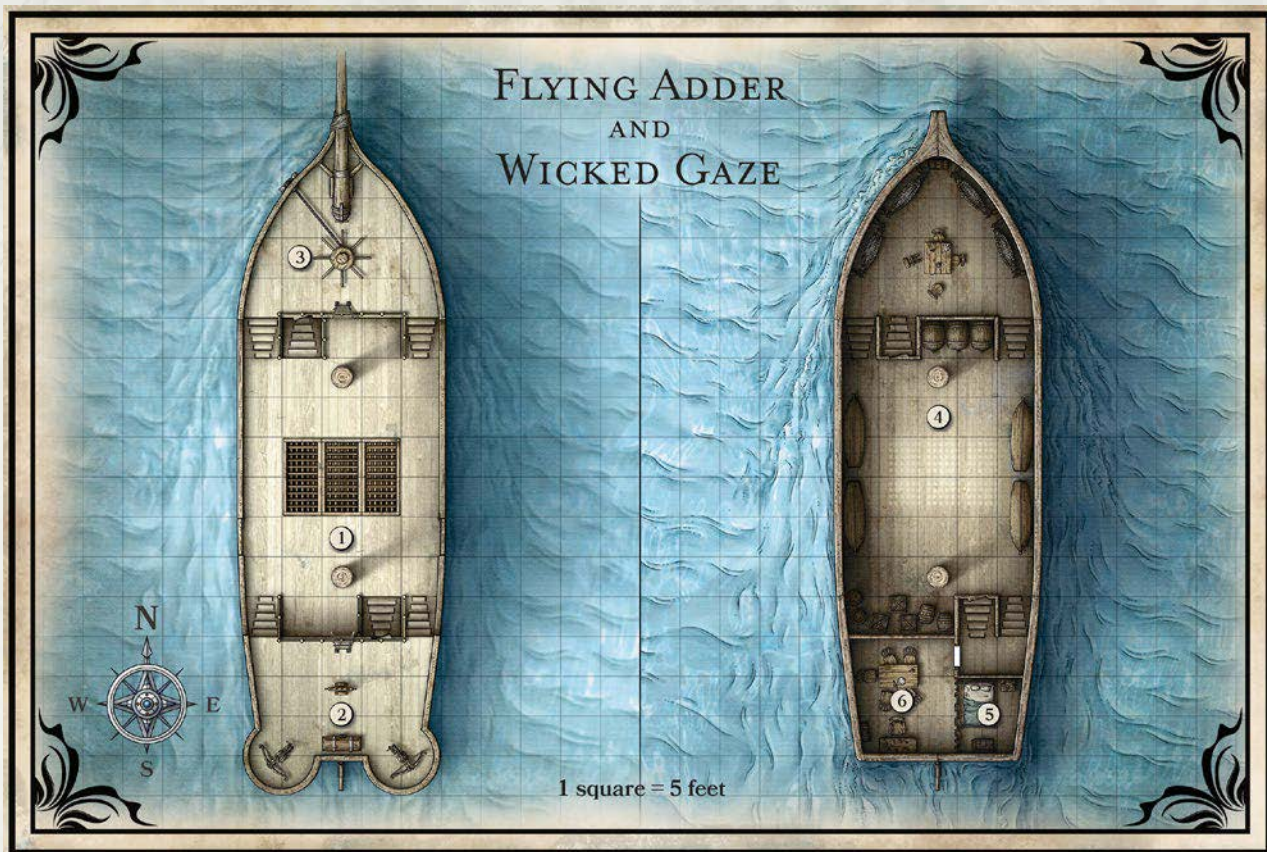
Зиндар опасается, что эти корабли несут угрозы балансу сил в Порт-Няззарту. Его союзники, Риф Амброуз и Саджр Даригес, видели ящики, украшенные изменёнными символами Жентарима и Гильдии Занатара. Он предлагает 25 золотых на человека в обмен на подтверждение груза судна, его законности или незаконности. Он требует осмотрительности и подчёркивает, что убийства в городе незаконны даже в целях самообороны.

Названия кораблей. Если персонажи принимают квест, Зиндар рассказывает, что один корабль называется «Злой Взгляд», а имя другого скрыто смолой, но он имеет вершину мачты в форме змея. Если какой-либо из персонажей попытается провести разведку, чтобы идентифицировать Злой Взгляд, только успешная проверка Сл 20 показывает, что это был небольшой корабль контрабандистов, который действовал около Глубоководья и Скуллпорта несколько лет назад.

НА КОРАБЛИ

Добраться до Летающей Гадюки и Злого Взгляда – задача тривиальная. А вот пробраться на них без ордера на обыск сложнее. У обоих кораблей есть трап, опущенный на пристань, но за ними наблюдают члены экипажа, требуя от всей партии совершить проверку Ловкости (Скрытность) со Сл.10. Все члены отряда не обнаружены, если по крайней мере половина персонажей преуспевает. Если более половины персонажей проваливают эту проверку, существа в зоне А1 или В1 в зависимости от корабля (см. Ниже) замечают их.





КОРАБЛИ ИЗ ГЛУБОКОВОДЬЯ

«Летающая гадюка» и «Злой взгляд» были созданы орденем мастеров-кораблестроителей в Глубоководье. Оба они имеют одинаковый общий вид и используют одну и ту же карту. См. Карту 1 для них. Область, обозначенная «1» на карте, представляет собой зону A1 на Летающей гадюке или зону B1 на Злом взгляде.

ЛЕТАЮЩАЯ ГАДЮКА

Флорина ДюРааль однажды использовала этот корабль для контрабанды незаконных товаров по всему южному Фаэруну, находясь на службе у Жентарима. Неизвестная для остальной части Чёрной Сети, теперь она работает с воровской ячейкой Жентарима, базирующейся в Глубоководье. Сейчас на судне находятся четыре пирата; В настоящее время Флорина организует теневое дело в Торговой палате Порт-Нянзару.

Имя судна изображено на корпусе, но оно скрыто с помощью смолы. Персонаж, который успешно выполнит проверку Ловкости (Скрытность) со Сл.15, может потратить 5 минут на очистку от смолы, чтобы показать, что его имя – Летающая гадюка.

A1. ВЕРХНЯЯ ПАЛУБА

Один матрос находится на палубе Летающей Гадюки. Он одет в широкополую шляпу и громко поёт причудливую морскую песню во время работы. Трапы на корме и носовой части ведут к верхним палубам и в трюм.

Этот полуэльф-бандит по имени Слим Дейрик. Он – скромный моряк, и ему надоедает грязная работа Флорины. Успешной проверки Убеждения (Харизма) со Сл 13 достаточно, чтобы убедить его предать Флорину и показать персонажам местонахождение грузового отсека. Взятка не менее 10 зм даёт преимущество персонажам или повторение проверки.

Решётка. Персонаж может сделать проверку Восприятия (Мудрость) Сл 15, чтобы увидеть в что-то через решётку в трюме (область A4).

A2. РУЛЕВАЯ И ОРУДИЯ

Рулевая корабля пуста, как и две баллисты, установленные на правом и левом борту.

Штурвал может управляться любым персонажем, который преуспевает в проверке управления водным транспортом (на основе Интеллекта) со Сл 15. Однако корабль не будет двигаться, если якорь не поднят (см. Область A3), и весь экипаж заметит, начнёт ли корабль двигаться и нападёт на пытающихся украсть корабль.

Баллисты. Любой персонаж, владеющий тяжёлыми арбалетами, может добавить свой бонус мастерства к атакам, сделанным маленькими баллистами, установленными на палубе. Они предназначены для стрельбы по кораблям противника. Попытка использовать их для атаки по существу, находящемуся на палубе этого корабля, получает помеху на бросок атаки.

Для того, чтобы зарядить баллисту и прицелиться ею требуется одно действие, ещё одно действие требуется для атаки.

Болт. Дальнобойная атака: +6 к попаданию, дистанция 120/480 фт., одна цель. Урон: 11 (2ж10) колющий.

КОРАБЛЬ ТАК ДАЛЕКО

Если вы не хотите, чтобы персонажи приобретали парусное судно в вашей кампании, подумайте о том, чтобы Зиндар отложил это на конец части 1 и заплатил персонажам небольшую прибавку в размере 25 зм каждому за их захват.



А3. Нос

На носу корабля есть большое колесо, используемое для подъёма и опускания якоря. Человекоподобный, зелёнокожий гуманоид опирается на это колесо и крепко спит.

Пират, спящий на якорной лебёдке – полуорк-**голове-рез** по имени Ругрино. Он без ума влюблён в Флорину и будет насмехаться над попытками подsunуть ему взятку, чтобы он предал её.

Якорная лебёдка. Большое колесо можно поворачивать в любом направлении с успешной проверкой силы Сл 15. Оно поднимает и опускает якорь корабля по железной цепи.

А4. Трюм

Два человека пирата очень напряжённо играют в карточную игру в этом тёмном, грязной трюме, с пустыми кружками, выброшенными на полу рядом с ними. Страшная, двуглавая собака сидит рядом с ними.

Спящие матросы – **разбойники**, а их питомец – **пёс смерти** наблюдает за ними. Если собака обнаружит любых злоумышленников с её пассивным Восприятием 15, она залает и разбудит бандитов, затем атакует.

Сокровища. Четыре грузовых контейнера в этой комнате содержат рационы и другие мелкие товары стоимостью 10 зм. Каждый контейнер весит 100 фунтов.

В нижнюю палубу встроены большой отсек для контрабанды. Его можно обнаружить, совершив успешную проверку Восприятия (Мудрость) Сл 14 и легко открыть. В отсеке находятся четыре ящика с экзотическими шкурами животных, ядами и другой контрабандой стоимостью 2000 зм на чёрном рынке в Глубоководье. Они продаются только за 100 зм в Порт Нязару.

А5. Капитанская каюта

Эта комната красиво украшена столом и стульями, деревянным письменным столом и прекрасным шёлковым занавесом, отделяющим эту комнату от маленькой спальни. Запах прекрасных духов почти маскирует запах моря.

На столе есть смятое, полу-оконченное письмо, адресованное «Дору Орландо» [Dour Orland] на рынке Гранд Соук [Grand Souk]. В нем говорится:

Капитан Дюрааль, следующий груз будет ждать вас в моем магазине на закате завтрашнего дня. Никакого обмана, клянусь! И прошу вас не втягивать в это дело мою семью.

На столе также есть письменная декларация, в которой перечислены все грузы и экипаж на корабле, в которых упоминается «Капитан Ф. Дюрааль», экипаж из 20 моряков и содержимое трюма судна (зона А4).

А6. Каюта моряков

По краям этой комнаты висят четыре гамака, и в трёх из них лежат пираты. На столе лежит куча серебряных монет и бумаг.

У пиратов разорваны глотки. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 покажет, что они, должно быть, были убиты существом с большими клыками.

Вокруг ножки стола закручивается **джакули**, замаскированный под дерево корабля. Он появляется в виде живого существа, как только кто-то поворачивается к нему спиной, заставляя цель врасплох. Джакули недавно были куплены пиратами на чёрном рынке, но дикий зверь вырвался на свободу, атаковал и убил своих новых владельцев.

Сокровище. В столе содержится 127 см и дешёвая брошюра о том, как тренировать змею-джакули.

Злой взгляд

Красный Глаз сейчас не находится на своём корабле, так как он в настоящее время перевозит опасные грузы с корабля в Порт-Нязару. Он и большая часть его команды находятся в Сломанной Свече, сомнительной таверне на другой стороне города, планируя совершить налёт на виллу торгового принца Джобала.

Все гуманоиды на Злом взгляде имеют эмблему Гильдии Занатара, идеальный круг с десятью равноудалёнными спицами, исходящими из центра окружности, вытатуированную где-то на их теле.

В1. Верхняя палуба

Два дварфа с банданами на головах играют в игру брось-и-поймай на палубе корабля. Цветастый попугай порхает вокруг их плеч.

Эти два дварфа – **разбойники**. Они понятия не имеют, что за груз у них на корабле, и знают только то, что он содержится в отсеке для контрабанды.

В2. Рулевая и орудия

Рулевая корабля покинута, как и две баллисты, установленные на концах кормы и по левому борту.

Эта область идентична области А2.

В3. Нос

На носу корабля имеется большое колесо, используемое для подъёма и опускания якоря. Крылатая обезьяна сидит на колесе и смотрит на вас вопросительно.

Персонаж может пройти проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 15, чтобы подружиться с **обезьяной**. При успехе обезьянка становится его другом, но не помогает в сражении, при неудаче же обезьяна улетает.

Якорная лебёдка. Большое колесо можно поворачивать в любом направлении с успешной проверкой силы Сл 15. Он поднимает и опускает якорь корабля по железной цепи.

В4. КОРАБЕЛЬНЫЙ ТРЮМ

Эта область погружена во тьму. Не читайте следующий текст, если персонажи не могут видеть в темноте.

Четверо dwarфов валяются на импровизированных койках, то и дело издавая стоны боли и редкие безумные смешки. Рядом с их головами витают две маленькие зелёные сферы, очевидно наблюдая за ними.

Четыре dwarфа – это **разбойники**, а сферы вокруг их голов – два **наблюдателя**, защищающих их от вреда. Dwarфы лихорадят и не способны сражаться, так как все заражены Хохочущей Лихорадкой (смотрите в главе 8 «Проведение игр» в Книге Мастера, с. 257). Если любое существо приблизится на расстояние 10 футов к заражённому dwarфу, dwarф начинает безудержно хохотать. Все ближайшие существа должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или заразиться Хохочущей Лихорадкой.

Ящики. Грузовые контейнеры в руме содержат рационы и другие мелкие товары стоимостью 10 зм **Отсек с контрабандой.** В нижнюю палубу встроена большая отсек для контрабанды. Его можно обнаружить, совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 14 и легко открыть. Внутри находятся пять стеклянных сосудов размером с голову человека. Один из них разбит, три внешне не повреждены, но внутри пусты, за исключением тонкой плёнки зелёной слизи, а вот последний совершенно цел. В нём находится розовый человеческий мозг с похожими на собачьи ногами, подвешенный в бледно-зелёной жидкости.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 16 показывает, что это мёртвый пожиратель интеллекта. Успешная проверка Мудрости (Медицина) со Сл 15 показывает, что он умер от удара тупым предметом и внутреннего кровотечения.

В5. КАПИТАНСКАЯ КАЮТА

Эта область погружена во тьму. Не читайте следующий текст, если персонажи не могут видеть в темноте.

Камера лучше обставлена мебелью, чем остальная часть корабля, но её мебель находится в полном беспорядке. В южной части комнаты находится письменный стол, все ящики которого выдвинуты и опрокинуты на пол, а все столы и стулья в комнате отброшены в сторону.

Стол полностью пуст и не имеет никаких намёков на местонахождение Красного Глаза.

Персонаж, который совершает успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 для поиска в комнате, обнаруживает человеческий мозг с четырьмя похожими на собачьи ногами, прибитый к стене арбалетными болтами под столом.

В6. КАЮТЫ МОРЯКОВ

По краям этой комнаты висят четыре пустых гамака. На столе и на полу оставлены стаканы и тарелки, содержащие частично потреблённые рационы.

Головорезы Гильдии Занатара покинули корабль в спешке. Они давно ушли и не оставили никаких намёков о своём месте назначения.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ЗИНДАРУ

После того как персонажи получают информацию о грузе с обоих кораблей, они попадают в засаду по возвращении в офис Зиндара. Группа из трёх охранников гавани Чульта (использующих статистику **воителей племени**) останавливает персонажей на пристани и пытается арестовать их за вторжение и кражу со взломом. Если они сопротивляются, эти трое атакуют.

Лидера группы контролирует **пожиратель интеллекта**. Он мгновенно умирает, когда его хиты падают ниже 0. Пожиратель интеллекта, при его смерти, выходит из тела и пытается сбежать. У него осталось лишь 10 очков здоровья.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ ЗИНДАРА

Когда герои возвращаются к Зиндару и предоставляют доказательства, которое он просил добыть, он хмурится и спрашивает, достаточно ли персонажи храбры, чтобы помочь ему отследить этих контрабандистов. Он платит им каждому все золото, которое он обещал, и просит их встретиться в его офисе на рассвете, в то время как его собственные агенты охотятся по ночам.

В следующий свой длительный отдых персонажи получают 2 уровень. Они не получают 3 уровень, если уже были на 2.



Часть 2: Гнездо Гадюки

В этой части персонажи игроков снова встречаются с начальником порта Зиндаром, который обнаруживает, что контрабандист по имени Флорина ДюРааль планирует встретиться с поставщиком на рынке Гранд Соука. У них есть полный день, чтобы добраться до Гранд Соука, прижать поставщика и подготовиться к захвату Флорины. Если всё пойдёт не по плану, и придётся преследовать её по всему Порт Нязару и поймать её прежде, чем она вернётся на свой корабль.

ВСТРЕЧА С ЗИНДАРОМ

Зиндар созывает персонажей в своём кабинете в гавани следующим утром после 10 удара колокола.

Зиндар приветствует вас в своём кабинете с дружеской улыбкой на лице. Улыбка превращается в гримасу, как только дверь закрывается. «Прежде чем мы начнём, я должен сообщить вам, что корабли, которые вы изучали, были перемещены без моего ведома. Мои союзники, Риф и Саджир, начали искать места, куда они были перемещены, но они уже облагаются налогом благодаря усилиям капитана Злого Взгляда и его мозгоедов.

В то же время у меня есть наводка на капитана второго корабля, Летящей Гадюки, этой так называемой «Капитана ДюРааль». Наше расследование показывает, что она намерена приобрести незаконные товары у человека по имени Дур Орландо в магазине под названием «Серый Торговец» на базаре Гранд Соука сегодня вечером. Я хотел бы, чтобы вы поймали их при акте покупки, схватили их обоих и привели их ко мне. Не арестовывайте Орландо раньше времени, или ДюРааль, скорее всего, узнает, что его схватили и ускользнёт от нас».

Задача Зиндара заключается в следующем:

- Поймать Флорину и Орландо, когда они обмениваются товарами в сумерках (после 6-го вечернего колокола).
- Поймать их, не попав к городской страже. Зиндар запросил ордер на арест, но стража не ответила на его просьбу.
- Встретиться с ним в его офисе после 7-го вечернего колокола, с преступниками или без них. Персонажи получают вознаграждение в размере 100 зм каждому, если они приведут преступников и добудут информацию о местоположении контрабанды или вернутся вместе с ними. Если воры ускользнут от них, персонажи просто возвращаются с пустыми руками.

У персонажей семь часов (с 11 утренних колоколов до 6 вечерних колоколов), прежде чем Флорина встретится с Орландо в своём магазине в Гранд-Соуке, что даёт им время для расследования, составления схемы магазина и планирования того, как они захватят Флорину.

Предложения Зиндара

Если вы чувствуете, что вашим игрокам нужно больше конкретики, чем «придумайте план», Зиндар излагает предложение о том, как задержать преступников:

- Спросите покупателей, знают ли они о местонахождении Серого Торговца и определите, кто такой Дур Орландо.
- Найдите место, из которого можно будет следить за Серым Торговцем и за прибытием Флорины, не обращая на себя внимания.

В ТУПИКЕ

Если персонажи совершенно не знают, что делать, из толпы выходит чутльтская женщина с длинными дредами и ведущая трёх нагруженных трицератопсов. Она говорит персонажам: «Может уйдёте с дороги? Вы занимаете всю дорогу» Женщину зовут Чидимма. Когда персонажи уходят с дороги, женщина спрашивает: «Вы в городе, должно быть, новенькие. Это по вам видно. Нужна помощь?» Она просит 10 зм у персонажей, если те просят проводить их до «Серого торговца», но готова ответить на любой вопрос, касательно Гранд-Соука.

- Не выдавайте себя, оставаясь в одном месте слишком долго. Люди становятся подозрительными.

Гранд Соук

После встречи с Зиндаром персонажи, которые едут прямо в Гранд Соук из района гавани, придут туда около 11 колоколов. Более подробную информацию о рынке Гранд Соук можно найти в главе 1 «Порт Нязару», в Гробнице Уничтожения.

Люди движутся через великолепные каменные арки Гранд Соука подобно крови, бегущей по венам вслед за ударами сердца Порт-Нязару. Рядом с вами находятся десятки продавцов, бардов, поющих на углах улицы, и несколько тележек, пробивающихся сквозь плотные ряды людей. Здесь больше достопримечательностей и звуков, чем вы можете увидеть с первого взгляда – на чем вы сосредоточены?

Пусть игроки задают вопросы об окружающей среде и начинают строить планы. Игроки могут разговаривать с прохожими (или придумывать другие действия, по вашему усмотрению), что облегчит поиск Серого торговца на разросшемся рынке.

Разговор с прохожими

Если персонажи опрашивают людей на улицах, они должны совершить успешную проверку Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) со Сл.10, чтобы получить информацию от людей. Каждая проверка представляет собой 1 час разговоров с людьми; у персонажей есть 6 часов, чтобы найти Серого торговца до прибытия Флорины. Сложность этой проверки увеличивается на 4 после каждого успеха. Успешная проверка предоставляет один из следующих слухов:

- В Соуке больше магазинов, чем я мог сосчитать. Я знаю, что Серый торговец, это ничем не примечательный магазин, который торгует всяким барахлом, но понятия не имею как он держится на плаву. Он находится где-то на юге Соука.
- Серый Торговец каждый день закрывается рано, примерно за час до заката. А закат начинается около 4 часов дня в это время года.
- Каждый день в 2 вечерних колокола бронтозавр с нарисованными красными пашками привозит немаркированные ящики для Серого Торговца, что находится где-то на юге Соука.

Поиск Серого Торговца

Если персонажи пытаются найти Серого Торговца, они должны совершить проверку Интеллект (Анализ) Сл 20. Эта проверка представляет собой 1 час поиска по всему Гранд Соуку. Сложность уменьшается на 5 за каждый слух, обнаруженный в разделе «Разговор с прохожими» выше.

При успехе персонажи находят Серого Торговца



СЕРЫЙ ТОРГОВЕЦ: ЭКСТЕРЬЕР

Когда персонажи находят Серого Торговца, прочитайте или перефразируйте следующее:

«Серый торговец». Эти слова написаны на крошечной табличке над дверью этого непримечательного магазина. Это узкое здание шириной чуть менее 10 футов, затесавшееся между двумя большими магазинами по обе стороны от него. Окна магазина закрыты ставнями, и увидеть, что происходит внутри не получится.

На улице рядом с ним полно людей, забредающих в пабы и другие более яркие магазины неподалёку. В число этих магазинов входят высококлассная таверна с вывеской, изображающей спящих трицератопсов, под названием «Мечта Думисы», книготорговец «Грёзы принцессы» и зоомагазин под названием «Летающая обезьяна». Окнах всех трёх зданий выходят на Серого торговца.

Также в сторону от дороги отходят два тёмных переулка, из которых хорошо виден «Серый торговец»

Персонажи могут следить за Серым Торговцем из любого из этих магазинов или переулков. Книготорговец или владелец зоомагазина ведит им выметаться через 1 час, но они могут оставаться в таверне сколько им угодно, до тех пор, пока каждый из них каждый час тратит 1 см на еду и напитки.

Если персонажи скрываются в переулке, каждый час они должны совершать проверки Ловкости (Скрытность) со Сл.10 из-за члена почётного караула Гранд Соука (используется статистика **гладнатора**), который проходит мимо переулку. Если более половины партии не справляются с этой проверкой, охранник замечает их и говорит им, чтобы они убрались оттуда, или он будет вынужден арестовывать их за бродяжничество. Если партию снова ловят в переулке, он исполняет своё обещание.

СЕРЫЙ ТОРГОВЕЦ: ИНТЕРЬЕР

Если персонажи входят в «Серого торговца», прочитайте или перефразируйте следующее: обратите внимание, что Серый Торговец закрывается аномально рано, на 4 вечернем колоколе:

Внутри Серый Торговец такой же тесный и мрачный, как и снаружи. Его стены облицованы тусклым сланцем, полки завалены непримечательными украшениями и другими безделушки. В задней части магазина, за торговым прилавком и перед занавешенным входом в заднюю комнату, стоит человек-иллусканец с серым лицом, бритой головой и облачённый в белые одежды. Он пристально смотрит на вас, когда вы входите, но ничего не говорит.

Магазин представляет из себя помещение шириной 10 футов и длиной 20 футов.

Человек за прилавком – Дур Орландо, 40-летний мужчина-иллусканец **шпион**. Он говорит мрачными, фаталистическими фразами, и даже его радость отдаётся горечью («Я рад, что вы купили это, но, возможно, кто-то ещё заплатил бы больше».) Он дважды предоставил Флорине ДюРааль незаконные товары, а сегодня вечером должен сделать это в третий раз.

Дверь магазина может быть заперта изнутри действием. Дверь может быть разблокирована изнутри действием или снаружи, если персонаж действием совершит успешную проверку воровских инструментов (Ловкость) Сл 15.

Нападение на Орландо. Если персонажи атакуют Орландо, он зовёт стражу в свой первый ход боя. Если ему это удастся, члены почётного караула Гранд Соука (два **гладнатора**, одетых в робы, украшенные сверкающим золотом) прибывают в течении 10 минут. Они обыскивают магазин и задерживают любых гуманоидов в магазине, включая Орландо, и отводят их на пост стражи для допроса.

Задняя комната. В задней комнате «Серого торговца» содержится дюжина немаркированных ящиков, содержащих слоновую кость, украденные культурные артефакты и другой незаконный экспорт. Некоторые ящики пусты и достаточно велики, чтобы при необходимости уместить в них человека среднего роста, если будет нужно.

Допрос Орландо. Орландо – частный торговец на чёрном рынке, но он знает о прибытии Гильдии Занатара и даже вчера помог Красному Глазу, направив его в резиденцию торгового принца Джобала.

ЗАКАТ: ПРИБЫТИЕ ФЛОРИНЫ

Флорина ДюРааль появляется перед «Сером торговцем» с телегой с впряжённым **трицератопсом**. Тележка пуста, но она может легко вместить двенадцать ящиков с незаконными товарами. Флорина гордо носит дорогую, но практичную одежду.

Если персонажи следят за магазином, каждый из них должен сделать проверку Мудрости (восприятия) со Сл.15, чтобы заметить Флорину до 6 вечерних колоколов. В случае неудачи они видят Флорину только после того, как её тележка полностью загружена и уезжает. В этот момент они могут преследовать её или позволить ей убежать.

НАПАДЕНИЕ НА ФЛОРИНУ

Если персонажи атакуют Флорину, Дур Орландо визжит и пытается покинуть сцену и затеряться в толпе. У Флорины нет никакого желания сражаться, и она пытается убежать в свой первый ход. Если Флорину атакуют в открытую, Орландо зовёт стражу, как описано в «Нападении на Орландо.»

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ФЛОРИНЫ

Если Флорина покидает магазин, вы начинаете сцену погони, описанную в «Погонях» в главе 8 «Проведение игры» в Руководстве мастера. Гранд Соук всё ещё полон покупателей и наполняется нищими, а Флорина набила руку в передвижении сквозь толпу. У неё есть преимущество на все проверки Ловкости (Скрытность), совершённые чтобы скрыться от группы. Персонажи с предысторией «Беспризорник» имеют преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), совершённые для её отслеживания.

Эта погоня использует осложнения из таблицы «ОСЛОЖНЕНИЯ ПОГОНЬ В ГОРОДЕ», приведённой в той же главе Руководства Мастера.

Если Флорина и Доур сбегают, то найти их уже не выйдет и персонажи должны вернуться к Зиндару с пустыми руками. Если хотя бы один из преступников пойман, он сдержит своё слово и заплатит оговорённую сумму

ПОКИДАЯ ГРАНД СОУК

Покинуть Гранд Соук с двумя пленными подмышкой не так уж просто. Члены почётного караула останутся и опросят каждого, кто попытается выйти с рынка с двумя находящимися без сознания гуманоидами. Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Обман) со сложностью 14, может обхитрить стражей, выдав находящихся без сознания преступников за пьяных или находящихся без сознания друзей. Если преступники связаны, находятся в кандалах и т.д., проверка совершается с преимуществом.

Если персонажи сунут их в пустые ящики в задней комнате Серого Торговца и вывезут их на повозке Флорины, стража их не побеспокоит.

ВОЗВРАЩАЯСЬ К ЗИНДАРУ

Зиндар остаётся в своём офисе до поздней ночи и подготавливает временную камеру для Флорины и Орландо, ожидая пока городская стража не ответит на его просьбы об ордере на арест.

ДОПРОС

Если персонажи возвращают Флорину и/или Орланду Зиндару, начальник порта сообщает им, что ему нужно докопаться до сути этой контрабандной операции. У него есть подозрение, что команда Злого Взгляда как-то связана с операцией Флорины, и поэтому её и Орланду нужно допросить, чтобы узнать правду.

Персонажам нужно совершить три успешные проверки Запугивания (Харизма) со сложностью 15 против Флорины или Орландо.

После 3 успехов, Флорина признаётся, что она – агент Жентарима из Глубоководья. Её ячейка Жентарима заключила союз с гильдией Занатара, и она работает с дварфом по имени «Красный Глаз» Единственной выгодой данного союза является то, что две организации с большей лёгкостью разграбят вместе сокровища Чульга и продадут их на чёрных рынках Фаэруна по невиданной цене.

Также она сообщает, что некоторые из торговых принцев Нязару симпатизируют Чёрной Сети, Красный Глаз сообщил, что Гильдия Занатара планирует подчинить любого несогласного торгового принца, взяв его под «полный и совершенный контроль»

НАГРАДА

Зиндар даёт каждому персонажу кошель с 100 зм в награду, если они привели и Флорину и Орландо. Если они приводят только одного из них, он даёт только 50 золотых. Если они не приводят никого, но у них есть контрабанда или они знают о их местонахождении, то он даёт им 15 зм. Если они возвращаются с абсолютно пустыми руками, он не даёт им награды. Однако он сообщает, что «Всё ещё есть Злобный Взгляд. Мои агенты продолжают поиск, и я останусь на связи»

СЛЕДУЮЩИЙ ХОД

Если игроки не связывают пожирателей интеллекта с планом Гильдии Занатара по контролю торговых принцев, Зиндар предлагает им отдохнуть и подготовиться к последнему заданию, что состоится завтра утром.

Во время следующего длительного отдыха персонажи переходят на третий уровень, если не были на третьем до этого, но не на четвёртый.

ЧАСТЬ 3: РАЗУМ НАД ТОРГОВЦАМИ

В этой части персонажи просыпаются от неистового стука в дверь своей резиденции в Порт-Нязару. Раненый Зиндар находится по ту сторону двери, и он, сдерживая дыхание, призывает их поспешить на виллу торгового принца Джобала. Гильдия Занатара захватила принца в его собственном доме. Партия должна пробраться на виллу Джобала и спасти его, прежде чем его разум будет уничтожен пожирателем интеллекта, что превратит его в рабелепную пешку Гильдии Занатара.

К ВИЛЛЕ ДЖОБАЛА

В дверь вашей комнаты раздаётся неистовый стук. Зиндар, задыхаясь, кричит «Случилось! Случилось!»

ТЕРПЕНИЕ КРАСНОГО ГЛАЗА

Джобал в настоящее время «играет хорошо» с Красным Глазом и его головорезами Гильдии Занатара, чтобы выиграть время для спасения партией. Если его очаровательная личность не справится с этим, его мозг быстро станет пищей для пожирателя интеллекта Красного Глаза.

Прибытие почётного караула Нязару и толпы людей к вилле Джобала действует на нервы Красному Глазу на нервы. У Красного глаза есть 10 единиц Терпения, на момент приближения персонажей к вилле. Число очков будет уменьшаться на 1 за каждый короткий отдых, совершенный персонажами или за провал определённых проверок, совершенных ими во время нахождения в вилле Джобала, что описывается в зонах ниже. Когда его терпение падает до 0, он вырубает Джобала и выпускает пожирателя интеллекта.

Когда выпущен, Поглотитель интеллекта использует действие Вор тела на Джобала на каждом его ходе, пока он не захватит его тело. На данный момент, единственная цель персонажей – убить Джобала или защищать личность от добра и зла, чтобы выгнать его.

Когда персонажи открывают дверь, прочтите:

Зиндар опирается на дверной проём и смотрит вам прямо в глаза. Вы видите, как из раны на его голове течёт кровь, а сам он тяжело дышит. «Гильдия Занатара сделала свой ход. Я и мои люди задержали Летящую Гадюку и Злобный Взгляд прошлой ночью, и в ответ на это они взяли принца Джобала в заложники в его собственном доме. Они угрожают убить его, если мы не освободим корабли»

Он успокаивает своё дыхание: «Но мы знаем их настоящий план. Но они так или иначе всунут одну из этих мозготварей в его голову. Вам нужно пробраться в его виллу и не дать им завладеть разумом принца. Нам нельзя терять времени!»

Вилла торгового принца Джобала находится в Торговом районе, что неподалёку от рынка Гранд Соук. Сейчас Джобал по максимуму тянет время занимаясь переговорами с Красным Глазом и Гильдией Занатара, стараясь дать время партии пробраться внутрь. Однако если терпение Красного Глаза иссякнет, мозг Джобала станет едой для пожирателей интеллекта.

ВИЛЛА ДЖОБАЛА: ЭКСТЕРЬЕР

Толпа кричащих людей сформировалась вокруг ворот виллы Джобала. Пять членов почётного караула Чульта теперь разрываются между криками в сторону вилы с требованиями освободить Джобала и сдерживанием волнующейся толпы.

Прибытие почётного караула во внешнюю часть виллы Джобала привлекло огромную толпу, достаточно большую, чтобы персонажи могли смешаться с ней и прокрасться незамеченными. Персонажи могут проникнуть через входную дверь (в зону 1) или через стену сада (в зону 5). Если они пытаются подняться через окно второго этажа, они также должны сделать проверку Силы (Атлетика) со сложностью 15.

Чтобы проникнуть внутрь, персонажи должны совершить проверку Ловкости (Скрытность) Сл 15. Если более половины партии не справляются с этой проверкой, их увидят покидающими толпу, и выкрикнут: «Всем оставаться на месте или принцу несдобровать!» Значение Терпения Красного Глаза снижается на 1.

ВИЛЛА ТОРГОВОГО ПРИНЦА

Некоторые районы виллы Джобала опираются на виллу, представленную в главе 1 «Порта Нязару», *Гробницы Аннигиляции*.

ВИЛЛА ДЖОБАЛА: ИНТЕРЬЕР

Стены виллы Джобала украшены бесчисленными шёлковыми драпировками, гобеленами с изображениями его собственных подвигов на охоте и головами зверей из джунглей Чульта. Каждая комната также имеет следующие общие характеристики, если не указано иное:

Потолки. Потолки в этой просторной вилле высотой 10 футов и украшены богато выглядящими колоннами из красного дерева.

Двери. Двери выполнены из резного красного дерева и могут быть заперты изнутри. Запертую дверь можно взломать, совершив успешную проверку Ловкости Сл 20 с помощью воровских инструментов и выбить её, выполнив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 20.

Освещение. Вилла освещена факелами с постоянным пламенем. Эти факелы изображены на карте. Другие комнаты освещены солнечным светом.

1. ПРИХОЖАЯ

Прихожая этой виллы представляет собой открытый, выложенный плиткой двор с красивым фонтаном, утопленным в пол, и несколькими красивыми кустарниками. Помимо этого, здесь имеется балкон, выходящий на эту комнату со второго этажа, а над ним открытое небо. Два перепачканных дварфа в доспехах из волчьих шкур замачивают ноги в фонтане, не подозревая о вашем присутствии.

Эти дварфы являются **берсерками** гильдии Занатара и наслаждаются приятной ножной ванной, несмотря на напряжённую ситуацию. Персонажи могут прокрасться мимо, если по крайней мере половина группы успешно совершит проверку Ловкости (Скрытность) Сл 10.

Дварфы имеют следующие расовые черты: скорость их передвижения составляет 25 футов. У них есть преимущество на спасброски от яда и сопротивление против урона ядом. Они имеют тёмное зрение на расстоянии до 60 футов. Они говорят на Общей и Дварфском.

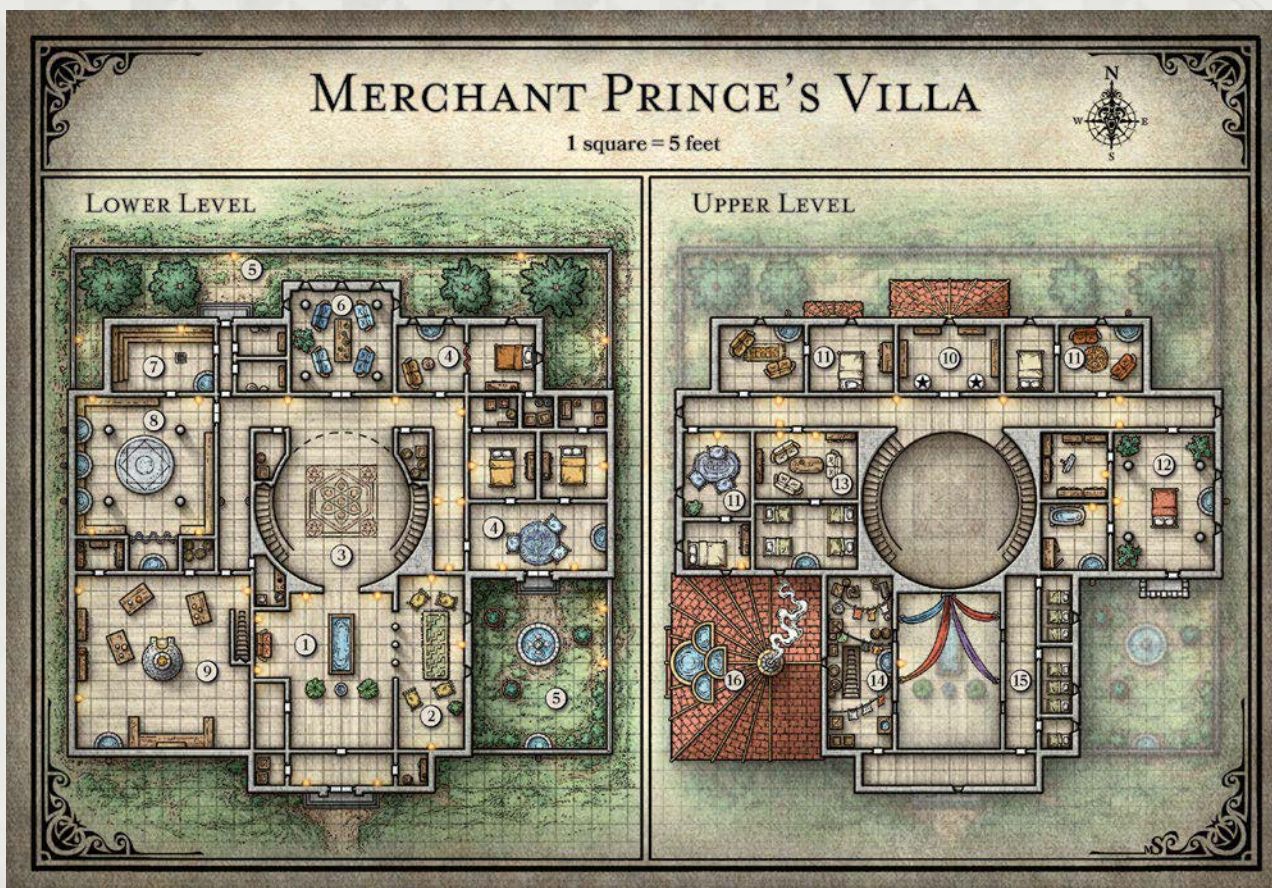
Терпение Красного Глаза. Если здесь разразится битва, коэффициент Терпения Красного Глаза уменьшится на 1.

2. ЗОНА ОТДЫХА

Ряд каменных колонн, украшенных изображениями нависающих питонов, поддерживают арочный дверной проем между этой комнатой и прихожей. Коврики и пушистые подушки украшают пол, а два гоблина с арбалетами всматриваются в южную часть залы.

Эти два **гоблина-босса** держат в руках арбалеты, на случай если из сада кто-то появится. Если здесь происходит битва, она привлекает внимание дварфов в зоне 1.

Терпение Красного Глаза. Если здесь разразится битва, коэффициент Терпения Красного Глаза уменьшится на 1.



Сокровище. За одним из гоблинов стоит рюкзак, переполненный украденными драгоценностями из этой комнаты, но персонаж должен совершить успешную проверку Ловкости (Скрытности) Сл 9, не привлекая внимания гоблинов. Он содержит ювелирные изделия из жемчуга и морской раковины стоимостью 100 золотых.

3. БОЛЬШАЯ ЗАЛА

Плитка в этой зале, чей потолок находится в 20 футах от земли, образует великолепную мозаику чультского охотника, сражающегося с камаданом, существом, похожим на леопарда с полудюжиной змей, вырывающихся из его спины. Две широкие лестницы огибают комнату и ведут на второй этаж.

Эта комната и коридоры вокруг неё не охраняются. Если в этой комнате вспыхнет бой, он привлекает внимание дварфов в Зоне 1.

Терпение Красного Глаза. Если здесь разразится битва, коэффициент Терпения Красного Глаза уменьшится на 1.

4. КОМНАТА ДЛЯ ГОСТЕЙ

В гостевой 2кб **гоблинов** из Скуллпорта пытаются сорвать висащие на стенах маски батири-гоблинов. Когда персонажи входят в комнату в первый раз, гоблины пытаются сформировать боевую башенку батири, (колонну, в которой гоблины стоят на плечах один у одного), но все падают и первый раунд начинают расластавшимися на земле.

5. САД

Этот сад под открытым небом заполнен цветущими растениями всех цветов и размеров.

Если персонажи попадают в сад на юго-востоке от виллы (а не на севере), они должны каждый раз повторять проверку Ловкости (Скрытности) со Сл.9. Если более половины партии проваливает броски, два **босса-гоблина** в зоне 2 стреляют по двум персонажам, которые прокинули хуже всех проверку.

Балкон. Сад на юго-востоке виллы (не на севере) имеет балкон, выходящий из зоны 12. На нём находится один человек бандит. Если персонажи замечены гоблинами (описано выше), она будет видеть их бой. В свой первый ход она открывает дверь в зону 12 и кричит «Босс, тут нарушители! Выпускайте мозгоеда!»

Терпение Красного Глаза. Если головорез на балконе обнаруживает персонажей и предупреждает его об их присутствии, его Терпение сразу же падает до 0.

Стены. Стены сада имеют высоту от 8 до 12 футов в высоту и до 2 футов в ширину. Они покрыты плотоядными зубами, скользкими ракушками и разбитым стеклом, которое красочно блестит на солнце, но также отпугивает злоумышленников. Любой персонаж, который перелезает через стену, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или получить 2 (1к4) режущего урона от острых предметов.

6. СТОЛОВАЯ

Роскошные подушки окружают низкий обеденный стол, который располагается всего в шести дюймах над землёй. Десяток гоблинов танцуют и кричат на столе, разбрасывая пищу повсюду.

Группа из 12 **гоблинов** оккупировала столовую и устроила в ней беспорядок. Они атакуют любое существо, которое явно не является членом Гильдии Занатар.

7. САУНА

В этой паровой сауне с деревянными панелями каким-то образом ещё более жарко и влажно, чем в остальной части дома.

Группа из 3 **гоблинов** отдыхает в сауне. Их доспехи, оружие и щиты лежат на полу (уменьшая их КД до 12). Однако, если в этой комнате разразится битва, элементаль огня, нагревающий сауну, появляется из пола и будет атаковать всех, пока битва не окончится, или все не сбегут.

8. ВАННАЯ КОМНАТА

Эта массивная комната для ванны выглядит пышно и один её вид наполняет ощущением комфорта. Вода в ванне горячая и от неё идёт пар, и, кажется, она была недавно наполнена. Однако в этой комнате никого нет.

Джобал отдыхал в ванне, когда на него напали из засады Красный Глаз и его прихвостни. Они высвободили облако из 6 **паровых мейфитов** в комнату торгового принца, чтоб разоружить охранников и схватить принца. Мейфиты все ещё в этой комнате и атакуют любое живое существо, которое войдёт в комнату.

Терпение Красного Глаза. Если здесь разразится битва, коэффициент Терпения Красного Глаза уменьшится на 1.

Сокровище. Хотя Гильдия Занатара и обчистила это место почти до чиста*, одно из рубиновых колец Джобала валяется на полу. Это кольцо сопротивления огню.

9. КУХНЯ

В центре этой кухни с высокими потолками находится печь, которая потрескивает от пламени. Пять приземистых огненных существ с твёрдой, как магма, кожей, танцуют вокруг печи. Дварф в красной робе сидит у подножия лестницы, пролистывая книгу заклинаний.

Эти пять **магминов** были вызваны дварфом-подмастерьем волшебника. Если его убили, магмины разбегаются куда попало и пытаются поджечь как можно большую часть дома.

Терпение Красного Глаза. Если здесь разразится битва, коэффициент Терпения Красного Глаза уменьшится на 1. Если какая-либо другая область на вилле будет подожжена магминами, его коэффициент Терпения также снизится на 1.

Лестница. Лестница ведёт к площади 14.

Сокровище. Книга заклинаний волшебника-дварфа стоит 50 зм.

10. БИБЛИОТЕКА

По обе стороны от двери в библиотеку Джобала стоят две статуи из песчаника, находящимися в идеальном физическом состоянии, облачённые в пояс из шкуры камадана, на них нет рубашек, и они сжимают в руках щит и копьё. Облачённый в робу людояшер стоит спиной к вам и читает книгу с полки, в окружении двух других людоящеров.

Людояшер-шаман из гильдии Занатара (способный читать и говорить на Общем) читает книгу о правильной охотничьей технике и окружён двумя **людоящерами**. Они атакуют любых врагов.

Терпение Красного Глаза. Если здесь разразится битва, коэффициент Терпения Красного Глаза уменьшится на 1.

Сокровище. У людоящеров-шамана можно найти свиток заклинания Защита от добра и зла на книжной полке.

11. ПОКОИ ЧЛЕНОВ СЕМЬИ

Комнаты семьи Джобала – это роскошные комнаты, наполненные подушками и коврами из тигровой кожи. В первой комнате семьи, в которую войдут персонажи, будут находиться четыре **гоблина**, которые следят за женой Джобала, Ханьяттой, и их детьми – мальчиком по имени Буджуне и девочкой по имени Ндиди.



12. КОМНАТА ХОЗЯИНА

Коэффициент терпения Красного глаза падает до 0, как только персонажи входят в эту комнату.

Группа угрюмых dwarфов и ухмыляющихся, бледных людей окружает избитого и покрытого синяками чульта. Его грива черных волос полна грязи и засохшей крови, а правый глаз опух и запыл. Один dwarf, явно лидер группы, стоит в десяти футах перед ним держа стеклянную банку, наполненную болезненно зелёной жижой. В жиге корчится человеческий мозг с собачьими ножками. Правый глаз dwarfа кроваво красный и окаймлён символом Гильдии Занатара.

Dwarf указывает на дверь и рычит, когда она открывается: «Они здесь! Вырубите принца и прикончите этих ублютков!»

Этот dwarf – **Красный глаз**. Его сопровождают два человека **разбойника** [bandit] и два dwarfа **головореза** [thugs]. Один человек разбойник [bandit] находится на балконе на юге. Джобал – человек **разведчик** [scout], у которого осталось только 12 хит поинтов. Dwarfфы атакуют его, пока не выведут из строя, после чего Красный глаз действием выпускает удерживаемого им **пожирателя интеллекта** [intellect devourer]. После этого пожиратель интеллекта тратит своё действие на Кражу Тела [Body Thief] для получения контроля над Джобалом, который затем атакует партию.

Если пожиратель интеллекта берёт контроль над Джобалом, его можно будет заставить покинуть его, сотворив над Джобалом заклинание защиты от добра и зла или убив его. Если сорвать пожирателя интеллекта силой, Джобал умирает, но принц достаточно богат, чтобы быть воскрешённым в ближайшее время.

Победив Пожирателя Интеллекта. Когда Пожиратель Интеллекта убит, Красный Глаз понимает, что его план потерпел неудачу и пыгается убежать, отправив своих приспешников сражаться с отрядом, в то время как сам он убегает.

Побеждённый Красный Глаз. Когда Красный Глаз побеждён, люди-бандиты бегут, но dwarfфы-бандиты сражаются до тех пор, пока их здоровье не уменьшится до половины.

Сокровище. Красный Глаз использует короткий меч +1.



13. КОМНАТА ОХРАНЫ

Три мускулистых человека в одежде чультских почётных караульных прикованы к мебели цепью и висающим на ней замком, а рты их закрыты кляпами. Как только они замечают вас, они начинают бормотать и издавать приглушённые звуки, указывая на свои пути.

Эти три **гладнатора** присягнули защищать Джобала. Для их освобождения требуется вскрыть замки, преуспев в проверке Ловкости (Воровские Инструменты) Сл 15. Когда их освобождают, они благодарят персонажей на чультском языке и безрассудно бросаются вниз по лестнице, набрасываясь на ещё живых врагов. Они не говорят на общем.

14. ПРАЧЕЧНАЯ

Эта комната заполнена традиционным, и скорее всего дорогими, чультскими одеяниями. Больше в комнате ничего нет.

15. ПОМЕЩЕНИЕ ПРИСЛУГИ

Десять слуг (**обывателей**) лежат без сознания на своих кроватях. У всех них видны шишки на головах, как следы ударов бандитов из Гильдии Занатара.

16. ДОЖДЕВАЯ ЛОВУШКА

На крыше находится бассейн с дождевой водой. Он соединяется почти с каждой комнатой виллы, обеспечивая чистую воду при повороте ручки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как только Красный Глаз умирает или убегает, а персонажи покидают виллу Джобала, почётный караул снаружи бросается внутрь, чтобы разобраться с оставшимися членами Гильдии Занатара на вилле. Когда хаос начинает утихать, Зиндар появляется из толпы, чтобы поздравить персонажей.

Если Джобал не пережил инцидент, Зиндар печально кивает и пожимает плечами. «Я бы не пролил слишком много слез за бедного Джобала. Этот инцидент может оставить у него травму, но в конце концов он – торговый принц. Его богатство гарантирует, что он снова будет жив».

РАЗГОВОР О ВОЗНАГРАЖДЕНИИ

Если Джобал выжил, он благодарит персонажей и предлагает им вознаграждение в размере 100 зм каждому. Если он не выживет, Зиндар встряхивает каждой из своих рук и говорит, что Порт Нязару благодарен им. Он вознаграждает их 50-ю зм каждому.

Он размышляет над тем, что никакая добрая дружба, между Жентаримом и Гильдией Занатара, не выдержит неудачи такого масштаба и, как он надеется, их союз рухнет до окончания месяца. «Никакой альянс заморского криминалитета не сможет разрушить силу благородного сословия Нязару. Особенно, учитывая вставших на нашу сторону союзников».

СТАТБЛОКИ МОНСТРОВ

Этот раздел содержит статблочки монстров, появляющихся исключительно в этом приключении, в *Гробнице Аннигиляции* и в *Справочнике Воло по монстрам*. Всех остальных монстров можно найти в *Бестиарии*.

ДЖАКУЛИ

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природная броня)

Хиты 16 (3к10)

Скорость 30 фт., взбираясь 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	11(+0)	2(-4)	8(-1)	3(-4)

Навыки Атлетика +4, Восприятие +1, Скрытность +4

Чувства Слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Камуфляж. Джакули совершают с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), совершаемые для того, чтобы спрятаться.

Острый нюх. Джакули совершают с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), которые зависят от запаха.

Действия

Удар. *Рукопашная атака ружьем:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6+2) Колющий.

Пружина. Джакули прыгает до 30 футов по прямой линии и наносит укус по цели, находящейся в пределах досягаемости. Эта атака совершается с преимуществом, если джакули прыгнул не менее чем на 10 футов. Если атака попадает, укус наносит дополнительный 7 (2к6) колющий урон.

Красный Глаз

Средний гуманоид (горный дварф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 90 (12к8+36)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	14(+2)	16(+3)	9(-1)	11(+0)	14(+2)

Спасброски Сил +5, Лов +4, Муд +2

Навыки Атлетика +5, Обман +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Дварфский

Опасность 3 (700 опыта)

Проклятый взгляд. Когда Красный Глаз наносит урон существу, которое он может видеть в пределах 30 футов от него, это существо должно совершить спасбросок Харизмы (Сл 13). В случае провала существо получает 2к6 психического урона и совершает атаки по Красному Глазу с помехой до начала его следующего хода. При успехе, существо получает половину урона и не имеет других эффектов.

Дварфское сопротивление. Красный Глаз совершает спасброски против яда с преимуществом.

Специальное снаряжение. У Красного Глаза есть короткий меч +1

Действия

Мультиатака. Красный Глаз совершает 2 атаки коротким мечом.

Короткий меч. *Рукопашная атака ружьем:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6+4) Колющий + Проклятый взгляд.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака ружьем:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6+2) Колющий + Проклятый взгляд, если враг находится от него в 30 футов

ЛЕТАЮЩАЯ ОБЕЗЬЯНА

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 3 (1к6)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14(+2)	11(+0)	5(-3)	12(+1)	6(-2)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 0 (10 опыта)

Тактика стаи. Летая обезьяна совершает атаки с преимуществом по цели, если есть хотя бы один её союзник в 5 футах от неё, и он не является недееспособным.

Действия

Удар. *Рукопашная атака ружьем:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 (1к4-1) колющий

НАБЛЮДАТЕЛЬ

Крошечная аберрация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 13 (3к4+6)

Скорость 0 фт., летая 30 фт. (паря)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	17(+3)	14(+2)	3(-4)	10(+0)	7(-2)

Спасброски Муд+2

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием Наблюдатель может передвинуться на свою скорость к враждебному существу, которое он может видеть.

Мимикрия. Наблюдатель может имитировать простые звуки речи, которые он слышал, на любом языке. Существо, которое слышит звуки, может понять, что они являются имитацией при успешной проверке Мудрости (Проницательность) со сложностью 10.

Действия

Удар. *Рукопашная атака ружьем:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 Колющий

Глазные лучи. Наблюдатель атакует двумя последующими магическими лучами в случайном порядке (при повторе-перебрасывается), выбирая одну или две цели, которые он может видеть в пределах 60 футов от него:

1. *Ошеломляющий луч.* Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости (сложность 12) или станет очарованным до начала следующего хода газера. В то время как цель очарована таким образом, её скорость уменьшается вдвое, и она имеет совершает броски атаки с помехой.

2. *Луч страха.* Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости (сложность 12) или станет испуганным до начала следующего хода газера.

3. *Морозный луч.* Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости (сложность 16), при провале существо получает 10 (3к6) урона холодом.

4. *Телекинетический луч.* Если цель – это существо, у которого размер Средний или меньше, оно должно преуспеть в спасброске Силы (Сл 12) или будет перемещено на расстояние до 30 футов от газера.

Если целью является объект весом 10 фунтов или менее, который не носится или не переносится, он перемещается на расстояние до 30 футов в любом направлении. Газер также может осуществлять мелкое управление объектами с помощью этого луча, например, манипулировать простым инструментом или открывать контейнер.

УЧЕНИК ВОЛШЕБНИКА

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Магия +4, История +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/4 (50 опыта)

Использование заклинаний. Ученик является заклинателем 1 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасбросков 12, +4 к попаданию атакующими заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (бесконечно): *огненный снаряд, починка, фокусы*

1-ый уровень (2 ячейки): *огненные ладони, маскировка, щит*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака ружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Урон: 2 (1к4) колющий

ФЛОРИНА ДЮРААЛЬ

Средний гуманоид (полу-эльф), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 16

Хиты 45 (10к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Акробатика +7, Атлетика +5, Обман +7

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий, Эльфийский

Опасность 2 (450 опыта)

Фейское происхождение. Флорина совершает с преимуществом броски против очарования и магии, которая собирается её усыпить.

Легконогая. Флорина может совершать Рывок или Укрытие бонусным действием в каждый свой ход.

Обходительная защита. При ношении лёгкой брони или без брони и без щита, в Класс Доспеха Флорины входит её модификатор Харизмы.

Действия

Мультиатака. Флорина совершает 2 атаки своей рапирой.

Рапира. *Рукопашная атака ружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8+3) колющий

ПРИЛОЖЕНИЕ А

НОВЫЕ МОНСТРЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ С ДЕТАЛЯМИ НОВЫХ МОНСТРОВ, КОТОРЫЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ В ЭТОЙ КНИГЕ, НО НЕ ФИГУРИРУЮТ В *Бестиарии* или в *Руководстве Занатара обо всём*. Для объяснения того, как интерпретировать записи статблоков, перечисленные здесь, см. Главу «введение» *Бестиария*.

ГОРОДСКАЯ ДРИАДА

Когда леса вырубаются, чтобы создать лесозаготовки или освободить место для новых городов, населяющие их феи обычно возвращаются в Страну Фей. Однако некоторые из них остаются для того, чтобы обеспечить сохранение природы даже в самых цивилизованных местах.

Старшие дриады отказываются позволить земле погибнуть под камнем и строениями. Эти упрямые защитники природы связывают духов фей с сорняками, создавая городских дриад, которые растут в трещинах между зданиями и булыжником.

Застенчивые и скрытные, это ночные существа, не замечаемые никем, путешествуют среди теней и щелей. Ночью они со сверхъестественной скоростью перемещаются окрестностями, до рассвета ухаживая за своей единокровной флорой. Днём прячутся и отдыхают, сливаясь с городом в качестве сорняка или плюща, ниспадающего каскадами со стен домов.

Со временем они эволюционируют как часть города, и сражаются, чтобы защитить свои природные владения так же, как они боролись, чтобы защитить свои леса в древние времена.

ГОРОДСКИЕ ДРИАДЫ

Городские дриады безразличны к гражданам города. Они подчиняются приказу старших дриад, чтобы сохранить ту природу, которая есть в городе, и создать городские сорняки, чтобы те помогли им в их борьбе.

Городские дриады живут в городских парках и на стенах заросших зданий, используя свои длинные плющи, чтобы оставаться невидимыми.

ГОРОДСКИЕ СОРНЯКИ

Городские сорняки отчитываются и обслуживают городских дриад. Они путешествуют в группах по шестью, тайно перевозят товары или сообщения местным жителям и другим дриадам, оставляя предметы в специально отведённых местах.

Сорняки связаны с конкретной местностью и зарываются в трещины в булыжниках, чтобы оставаться скрытными.

СТАРШИЕ ДРИАДЫ

Старшие дриады ведут переговоры с самыми сильными фракциями города для обеспечения сотрудничества и поддержки интересов дриад. Некоторые дворяне принимают законы, защищающие природные пространства, в надежде получить доступ к покрывающей весь город сети городских дриад и использовать её как средство транспортировки товаров или информации.

Старшая дриада не привязана ни к одному из мест и может свободно перемещаться внутри своего города, но не может покинуть город.

ГОРОДСКАЯ ДРИАДА

Средняя фея, нейтральная

Класс Доспеха 13

Хиты 78 (12к8+24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	16(+3)	15(+2)	14(+2)	14(+2)	18(+4)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +7, Проницательность +5
Спротивление к урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Эльфийский, Сильван

Опасность 5 (1800 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой городской дриады является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 14). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *искусство друидов*

2/День каждое: *дрожь земли, добряника, терновый кнут*

1/День каждое: *умиротворение, узы земли, бесследное передвижение*

Обманчивая внешность. Когда скрывается или отдыхает, дриада неотличима от обычного растения.

Спротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Общение со зверями и растениями. Дриада может общаться со зверями и растениями, как если бы они знали язык.

Действия

Мультиатака. Городская дриада совершает 2 атаки плетью.

Плеть. *Рукопашная атака ружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к6+1) колющий + 11 (2к10) ядом

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака ружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель, дальность 30/120 фт. *Попадание:* 4 (1к6+1) колющий + 11 (2к10) ядом

Прогулка по теням. Городская дриада может волшебным образом войти в одну из теней в пределах её досягаемости и выйти из другой незанятой тени в пределах 60 футов от первоначальной тени.



ГОРОДСКОЙ СОРНЯК

Маленькая фея, нейтральная

Класс Доспеха 11

Хиты 13 (3к6+3)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	6 (-2)	8 (-1)	10 (+0)

Навыки Акробатика +5, Скрытность +7

Иммунитет к состоянию ослепление, оглушение

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за его пределами), пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Сильван

Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Когда скрывается или отдыхает, сорняк неотличим от обычного растения.

Сопротивление магии. Сорняк совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Общение со зверями и растениями. Сорняк может общаться со зверями и растениями, как если бы они знали язык.

Действия

Мультиатака. совершает одну атаку ударом и одну атаку когтём.

Удар. *Рукопашная атака ружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4+2) колющего + 3 (1к6) ядом

Коготь. *Рукопашная атака ружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4+2) рубящего

СТАРШАЯ ДРИАДА

Маленькая фея, нейтральная

Класс Доспеха 15

Хиты 105 (14к6+56)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	5 (-3)	22 (+6)	25 (+7)	19 (+4)	24 (+7)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5, Убеждение +7

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравленный

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Эльфийский, Сильван

Опасность 6 (2300 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой городской дриады является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 14). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *общение с природой*, *слияние с камнем*, *усыпление*

3/День: *шипы*

1/День: *усыхание*

Обманчивая внешность. Когда скрывается или отдыхает, дриада неотличима от обычного растения.

Сопротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Общение со зверями и растениями. Дриада может общаться со зверями и растениями, как если бы они знали язык.

Действия

Мультиатака. Старшая дриада совершает 3 раза атаки в ближнем бою.

Коготь. *Рукопашная атака ружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6+3) Рубящий + 11 (2к10) ядом

Спутывание корней. Старшая дриада может оживлять корни в земле в 15-футовом квадрате в пределах 30 футов от неё. Эти корни превращают землю в этой области в труднопроходимую местность. Существо в этой области, когда начинается эффект, должно успешно пройти спасбросок Силы Сл 15 или станет удержанным спутанными корнями. Существо, сдерживаемое растениями, может использовать своё действие для проверки Силы (Атлетика) Сл 15, освобождаясь при успешной проверке. Эффект заканчивается через 1 минуту или когда старшая дриада умирает, или снова использует эту способность.

Прогулка по теням. Старшая дриада может волшебным образом войти в одну из теней в пределах её досягаемости и выйти из другой незанятой тени в пределах 60 футов от первоначальной тени.

Дух

Духи – это крошечные родственники джинов, которые находятся на стихийных планах и, по их мнению, иногда называются младшими духами. Будучи привязанными, они очень желают слуг, которые стремятся быть лучшими в любой заданной им задаче. Они даже склонны конкурировать с другими поколениями.

По сути, каждый джинн высокомерен по своей натуре, и гений стремится к той же похвале и уважению, что и их гораздо более сильные родичи. Завербовать одного – это совсем другое дело, поскольку большинство ведёт свои дела исключительно с другими джиннами и экстрапланарными существами. Тем не менее, для прилежного смертного вполне возможно заслужить доверие хозяина, и терпение его вознаграждается как дружбой, так и властью.

Перемещаясь по Планам. Джинны способны перемещаться между планами, что делает из них прекрасных посланников. Колдун, заключивший договор с джином, может общаться с могущественными существами через их фамильяров, и даже обращаться к ним за помощью. Однако подобные практики обременительны для джина, и ему потребуется время для восстановления сил после каждого перемещения.

Служба с целью. В то время как большинство духов заняты трудом во внешних царствах и дворцах благородных джинов и в компаниях непостижимых космических сил, для смертного они могут стать усердными слугами, знающими учителями и друзьями. Такой дух гордится союзом с чернокнижником, не меньше, а иногда и больше, чем сам чернокнижник. Если такой колдун упускает первую возможность представить своего духа, тот, скорее всего, сам выберет время, когда проявить себя.

Поскольку они служат с отличием, самооценка духа не будет принимать никакого физического или психического насилия в руках любого хозяина, и они не считают себя пешкой или рабыней.

Хоть они и гордятся тем, что полезны, каждый гений хочет повысить свой статус за счёт времени, проведённого с другими могущественными существами, изучая, как они взаимодействуют с конкретными ситуациями или магическими возможностями. По факту, каждый гений верит, что его сила растёт тем быстрее, чем большего они достигнут с каждым отдельным объектом, и, следовательно каждое следующее воззвание должно быть большим.

Имея это в виду, некоторые гении заключают несколько пактов с могущественными существами на протяжении всего их существования, но ограничивают себя только одним смертным за раз. Все, что важно для гения, зависит от этих отношений, поскольку каждый надеется, что когда-нибудь они могут вырасти, дабы получить абсолютную власть и престиж, соперничать с богами, как может делать только истинный благородный джинн.

Стихийная природа. Тип духа, который скреплён вашим соглашением, зависит от стихийного плана его происхождения. Большинство из них классифицируются по четырём типам, чьи личности могут различаться так же сильно, как и их внешний вид.

Водный дух

Известные как *мариданы*, эти духи могут быть любого роста. С цветами кожи, варьирующимися от любого оттенка в океане, они жаждут власти прежде всего, уважая только тех, кто будет соответствовать их расположению к власти, и станут полезными в их собственном развитии и продвижении.

Разновидность: Дух фамильяр

Духи, связанные с колдунами, чьим покровителем выступает благородный джин, часто выступают в качестве советников и фамильяров. Они часто заставляют колдунов получать большую силу и влияние, чтобы считаться достойными служения. Такие духи имеют следующую черту.

Фамильяр. Дух может служить фамильяром, формируя телепатические связи с его хозяином. В то время, как между ними есть связь, хозяин может понять, что чувствует дух, если они находятся в пределах 1 мили друг от друга. Когда дух находится в пределах 10 футов от своего хозяина, мастер получает черту духа Защита от магии. В любое время дух может прекратить своё служение в качестве фамильяра, прекратив телепатическую связь.

Водный дух

Крошечный элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 12

Хиты 10 (3к4+3)

Скорость 30 фт., плавающая 90 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Восприятие +4, Проницательность +4

Спротивление к урону кислота, холод

Чувства слепок зрение 30 фт., тёмное зрение 90 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Акван

Опасность 1/2 (100 опыта)

Врождённое колдовство. Врождённая характеристика заклинания духа Харизма (Сл спасбросков 13). От рождения он может произносить следующие заклинания, не требующие компонентов:

Неограниченно: *защита от добра и зла, формирование воды*

2/день: *уход в иной мир* (только на себя)

1/день: *языки, хождение по воде* (только для себя)

Амфибия. Дух может дышать на воздухе и под водой

Стихийная гибель. Если дух умирает, его тело распадается на воду и пену, оставляя после себя только снаряжение, которое носил дух.

Спротивление магии. Дух совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дух совершает две атаки ближнего боя.

Копье. *Рукопашная или дальнебойная атака ружьем:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов или дальность 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1кб + 1) колющий.

Приливная волна (перезарядка 6). Дух создаёт стремительную волну воды в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 13), получая 5 (2к4) дробящего урона при успехе или в два раза больше при провале. Существо, провалившее спасбросок, также отталкивается на 10 футов и падает ничком.

Невидимость. Дух становится магически невидимым до тех пор, пока он не атакует или пока его концентрация не закончится (как концентрация на заклинании). Любое снаряжение, которое несёт или носит дух, становится невидимым.

Воздушный дух

Известные как *джиннлинги*, воздушные духи стройные и мускулистые с длинными белыми или седыми волосами и оттенками кожи от бледного до темно-синего. Они высокомерны, но дружелюбны, если им не угрожают, и они гордятся своими социальными навыками.

Земляной дух

Также называемые *даоланинами*, эти духи крепкие, с кожей и волосами от красного до коричневого. Они крайне тщеславны и уважают богатство, власть и для них положение превыше всего, и они ожидают того же от тех, кому они служат.

Воздушный дух

Крошечный элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 12

Хиты 7 (2к4+2)

Скорость 0 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	17 (+3)

Навыки Восприятие +4, Убеждение +5

Сопротивление к урону электричество, дробящий, колющий и рубящий и от немагических атак

Иммунитет к состоянию опрокидывание

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Ауран

Опасность 1/2 (100 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой духа является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение добра и зла, шквал*
2/День каждое: *туманное облако, уход в мир иной* (только на себя), *языки*

Стихийная гибель. Если дух умирает, его тело распадается, превращаясь в тёплый ветер, оставляя после себя только снаряжение, которое носил дух.

Сопротивление магии. Дух совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. совершает одну атаку ударом и одну атаку когтём.

Удар. *Рукопашная атака ружьем:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4+2) колющего + 3 (1к6) ядом

Коготь. *Рукопашная атака ружьем:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4+2) рубящего

Невидимость. Дух становится магически невидимым до тех пор, пока он не атакует или пока его концентрация не закончится (как концентрация на заклинании). Любое снаряжение, которое несёт или носит дух, становится невидимо.

Земляной дух

Крошечный элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 10 (3к4+3)

Скорость 30 фт., полёт 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки Атлетика +4, Проницательность +3

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Терран

Опасность 1/2 (100 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой духа является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение добра и зла*
2/День каждое: *опутывание, уход в иной мир* (только на себя)
1/День каждое: *дрожь земли, языки*

Стихийная гибель. Если дух умирает, его тело распадается на кристаллический порошок, оставляя после себя только снаряжение, которое носил дух.

Сопротивление магии. Дух совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дух проводит две атаки кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака ружьем:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) Дробящий.

Сокрушитель. *Рукопашная атака ружьем:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) Дробящий, и цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл 12) или упадёт ничком.

Невидимость. Дух становится магически невидимым до тех пор, пока он не атакует или пока его концентрация не закончится (как концентрация на заклинании). Любое снаряжение, которое несёт или носит дух, становится невидимо.

ОГНЕННЫЙ ДУХ

У *ифритов* объёмное, мускулистое телосложение, оттенки их кожи разнятся от темно-красного до фиолетового. Они очень вспыльчивы, и их умение обманывать может служить во благо или во вред их хозяевам.

ОГНЕННЫЙ ДУХ

Крошечный элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 12

Хиты 9 (2к4+4)

Скорость 30 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Атлетика +3, Обман +4 Уязвимость к урону холодом
Сопротивление к урону электричество; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Игнан

Опасность 1/2 (100 опыта)

Врождённое колдовство. Врождённая характеристика заклинания духа Харизма (Сл спасбросков 12). От рождения он может произносить следующие заклинания, не требующие компонентов:

Неограниченно: *власть над огнём, обнаружение добра и зла*

2/день: *уход в иной мир* (только на себя)

1/день каждое: *раскалённый металл, языки*

Стихийная гибель. Если дух умирает, его тело распадается во вспышке огня и дыма, оставляя после себя только снаряжение, которое носил дух.

Сопротивление магии. Дух совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дух совершает 2 атаки ближнего боя или две атаки дальнего боя.

Скимитар. *Рукопашная атака ружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6+2) колющий

Пламенный дротик. *Дальнебойное атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель диапазон 30/120. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) огнём.

Невидимость. Дух становится магически невидимым до тех пор, пока он не атакует или пока его концентрация не закончится (как концентрация на заклинании). Любое снаряжение, которое несёт или носит дух, становится невидимо.