

# Классы Персонажей

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

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

## ТАЛАНТЫ С ВЫБОРОМ МОДИФИКАТОРА ХАРАКТЕРИСТИКИ

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





## МЕЧНИК-МАГ



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

### КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

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

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

**Ключевые характеристики:** Интеллект, Сила, Телосложение.

**Ношение доспехов:** Доспехи из ткани, кожаные

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

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

**Бонус к защите:** +2 Воля

**Хитов на 1 уровне:** 15 + значение Телосложения

**Хитов за уровень:** 6

**Исцелений в день:** 8 + модификатор Телосложения

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

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

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

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

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

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

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

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

## СОЗДАНИЕ МечНИКА-МАГА

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

### НАПАДАЮЩИЙ МечНИК-МАГ

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

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

**Предлагаемые навыки:** Атлетика, Запугивание, Переговоры, Магия

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

**Предлагаемые таланты на сцену:** огненный циклон

**Предлагаемые таланты на день:** пылающий клинок



### ЗАЩИЩАЮЩИЙ МечНИК-МАГ

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

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

**Предлагаемые навыки:** Атлетика, История, Проницательность, Магия

**Предлагаемые неограниченные таланты:** взрывающийся меч, электрическая западня

**Предлагаемые таланты на сцену:** охлаждающий удар

**Предлагаемые таланты на день:** инеевая черная плоть

## ОБЗОР МечНИКА-МАГА

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

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

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

# Классовые Особенности Мечника-Мага

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

## СВЯЗАННЫЙ С МЕЧОМ

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

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

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

## ЭГИДА МЕЧНИКА-МАГА

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

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

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

**Эгида Защиты:** Вы отражаете часть урона вражеской атаки.

## ЗАЩИТА МЕЧНИКА-МАГА

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

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

# Таланты Мечника-Мага

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

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

## Классовые Особенности

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

### Эгида Атаки

### Особенность Мечника-мага

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

**Неограниченный ♦ Магический, Телепортация**

**Малое действие**

**Ближняя вспышка 2**

**Цель:** Одно существо во вспышке

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

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

### Эгида Защиты

### Особенность Мечника-мага

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

**Неограниченный ♦ Магический, Телепортация**

**Малое действие**

**Ближняя вспышка 2**

**Цель:** Одно существо во вспышке

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

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

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

## НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 1 УРОВНЯ

### Взрывающийся Меч Атака Мечника-мага 1

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

**Неограниченный** ✦ Звук, Магический, Оружие

**Стандартное действие**    Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

### Меч Зеленого Пламени Атака Мечника-мага 1

*С каждым ударом ваш клинок зажигается смертельным зеленым пламенем.*

**Неограниченный** ✦ Магический, Огонь, Оружие

**Стандартное действие**    Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

### Электрическая Западня Атака Мечника-мага 1

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

**Неограниченный** ✦ Инструмент, Магический, Электричество

**Стандартное действие**    Дальнобойный 3

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против Стойкости

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

**Уровень 21:** Урон повышается до 2к6 + модификатор Интеллекта

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

### Вспышка Мечом Атака Мечника-мага 1

*Взмахом своего меча вы накрываете всех вокруг вас силовой волной.*

**Неограниченный** ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле

**Стандартное действие**    Ближняя вспышка 1

**Цель:** Все враги во вспышке

**Атака:** Интеллект против Реакции

**Попадание:** Урон силовым полем 1к6 + модификатор Интеллекта.

**Уровень 21:** Урон повышается до 2к6 + модификатор Интеллекта

## ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

### Охлаждающий Удар Атака Мечника-мага 1

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

**На сцену** ✦ Магический, Оружие, Холод

**Стандартное действие**    Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

### Огненный Циклон Атака Мечника-мага 1

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

**На сцену** ✦ Инструмент, Магический, Огонь

**Стандартное действие**    Ближняя волна 3

**Цель:** Все существа в волне

**Атака:** Интеллект против Реакции

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

### Капкан для Врага Атака Мечника-мага 1

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

**На сцену** ✦ Магический, Оружие

**Стандартное действие**    Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

### Электрическое Столкновение Атака Мечника-мага 1

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

**На сцену** ✦ Магический, Оружие, Электричество

**Стандартное действие**    Рукопашное оружие

**Первичная цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

**Вторичная атака:** Интеллект против Реакции

**Попадание:** Урон электричеством 1к6 + модификатор Интеллекта.

## ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

### Пылающий Клинок Атака Мечника-мага 1

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

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

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

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

### Иневая Черная Плеть Атака Мечника-мага 1

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

На день ♦ Магический, Оружие, Холод

Немедленное прерывание Рукопашное оружие

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

Цель: Существо, попавшее по вам

Атака: Интеллект против Реакции

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

Промах: Половина урона.

### Кружащееся Лезвие Атака Мечника-мага 1

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

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Дальнобойный 5

Требование: Вы должны метнуть свое рукопашное оружие во врага.

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

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

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

## ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ

### Пространственное Искривление Прием Мечника-мага 2

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

На сцену ♦ Магический, Телепортация

Малое действие Ближняя вспышка 3

Цель: Вы и один или два союзника во вспышке

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

### Неестественная Скорость Прием Мечника-мага 2

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

На день ♦ Магический

Нет действия Персональный

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

### Страх не Стихия Прием Мечника-мага 2

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

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

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

### Мифическое Восстановление Прием Мечника-мага 2

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

На сцену ♦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Совершите спасбросок против эффекта, который заканчивается спасением.

## ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

### Отталкивающий Удар Атака Мечника-мага 3

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

На сцену ♦ Звук, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

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

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

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

### Разъедающее Уничтожение Атака Мечника-мага 3

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

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

**Стандартное действие** Ближняя волна 3

**Цель:** Все существа в волне

**Атака:** Интеллект против Стойкости

**Попадание:** Урон кислотой 1к8 + модификатор Интеллекта.

### Удар Лени Атака Мечника-мага 3

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

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

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

### Перемещающий Выпад Атака Мечника-мага 3

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

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

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

## ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

### Глубокая Заморозка Атака Мечника-мага 5

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

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

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против Стойкости

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

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

### Стихийный Недостаток Атака Мечника-мага 5

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

На день ♦ **Магический, Оружие**

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

### Ослабляющая Молния Атака Мечника-мага 5

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

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

**Стандартное действие** Дальнобойный 5

**Цель:** Одно, два или три существа

**Атака:** Интеллект против Реакции, одна атака против одной цели

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

**Промех:** Половина урона и нет продолжительного урона.

## ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

### Шаг Арматора Прием Мечника-мага 6

*Магические силы перемещают вас в битву.*

На сцену ♦ **Магический, Телепортация**

**Действие движения** Персональный

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

### Пространственная Защита Прием Мечника-мага 6

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

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

**Малое действие** Ближняя вспышка 2

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

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

### Отвергнутый Судьбой Противник Прием Мечника-мага 6

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

На день ♦ **Магический**

**Малое действие** Персональный

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

### Вуаль Серебряной Стали Прием Мечника-мага 6

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

На сцену ♦ **Магический, Силовое поле**

**Малое действие** Ближняя вспышка 1

**Цель:** Вы и все союзники во вспышке

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

## ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

### Электризованная Плеть Атака Мечника-мага 7

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

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

**Стандартное действие** Ближняя вспышка 1

**Цель:** Все враги во вспышке

**Атака:** Интеллект против Стойкости

**Попадание:** Урон электричеством 2к8 + модификатор Интеллекта.

**Удар Огненной Стены** Атака Мечника-мага 7

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

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

**Стандартное действие** Зональная стена 3 в пределах 1 клетки

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

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

**Изолирующий Удар** Атака Мечника-мага 7

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

На сцену ♦ **Магический, Оружие**

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Первичная цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

**Вторичная цель:** Все враги, смежные с первичной целью.

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

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

**Шипы Агонии** Атака Мечника-мага 7

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

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

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

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

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

На день ♦ **Магический, Оружие**

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

**Уходи** Атака Мечника-мага 9

*Ваш удар тыльной стороной ладони отбрасывает врага в другое место.*

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

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

**Чарующий Клинок** Атака Мечника-мага 9

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

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

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

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

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

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

На сцену ♦ **Магический**

**Свободное действие** Персональный

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

**Пространственное Уклонение** Прием Мечника-мага 10

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

На день ♦ **Магический, Телепортация**

**Немедленное прерывание** Персональный

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

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

**Непроницаемая Защита** Прием Мечника-мага 10

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

На день ♦ **Магический, Стойка**

**Малое действие**      **Персональный**

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

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

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

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

**Стандартное действие**      **Рукопашное оружие**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

**Пространственное Рассечение** Атака Мечника-мага 13

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

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

**Стандартное действие**      **Рукопашное оружие**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

**Семя Огня** Атака Мечника-мага 13

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

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

**Стандартное действие**      **Рукопашное оружие**

**Первичная цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

**Вторичная атака:** Интеллект против Реакции

**Попадание:** Урон огнем 2кб + модификатор Интеллекта.

**Эгида Защиты:** Вторичная атака воздействует только на врагов.

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

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

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

**Стандартное действие**      **Рукопашное оружие**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

**Промак:** Половина урона и нет продолжительного урона.

**Адский Меч** Атака Мечника-мага 15

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

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

**Стандартное действие**      **Ближняя волна 3**

**Цель:** Все существа в волне

**Атака:** Интеллект против Реакции

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

**Промак:** Половина урона и нет продолжительного урона.

**Свобода в Шторме** Атака Мечника-мага 15

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

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

**Малое действие**      **Персональный**

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

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

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

На день ♦ **Магический, Стойка**

**Малое действие**      **Персональный**

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

**Стихийная Защита** Прием Мечника-мага 16

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

На день ♦ **Магический**

**Малое действие**      **Персональный**

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

**Железная Кожа** Прием Мечника-мага 16

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

На день ♦ **Магический**

**Малое действие**      **Персональный**

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

**Неожиданный Побег** Прием Мечника-мага 16

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

На день ♦ Магический, Телепортация

Немедленное прерывание Персональный

Триггер: По вам собираются совершить атаку

Эффект: Вы телепортируетесь на 2 клетки.

**Обладатель Адского Меча** Атака Мечника-мага 19

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

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Дальнобойный 10

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

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

Эффект: Совершите вторичную атаку.

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

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон огнем 3к8 + модификатор Интеллекта.

Промак: Половина урона.

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

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

На сцену ♦ Магический, Оружие, Холод

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

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

**Рассекание Шелковой Паутины** Атака Мечника-мага 17

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

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

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

**Электромеч** Атака Мечника-мага 17

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

На сцену ♦ Магический, Оружие, Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

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

**Жезл Молний** Атака Мечника-мага 19

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

На день ♦ Магический, Оружие, Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

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

Промак: Половина урона и нет продолжительного урона.

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

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

На день ♦ Магический

Малое действие Персональный

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

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

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

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

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

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

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

**Мощь Великана** Прием Мечника-мага 22

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

На день ♦ Магический

Малое действие **Персональный**

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

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

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

**Сковывающая Защита** Прием Мечника-мага 22

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

На день ♦ Зона, Магический, Стойка

Малое действие **Ближняя вспышка 5**

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

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

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

*Ваш клинок превращается в хлещущий кислотный гейзер.*

На сцену ♦ Инструмент, Кислота, Магический

Стандартное действие **Ближняя волна 3**

**Цель:** Все существа в волне

**Атака:** Интеллект против Реакции

**Попадание:** Урон кислотой 3к10 + модификатор Интеллекта.

**Удар Метеора** Атака Мечника-мага 23

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

На сцену ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

**Первичная цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

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

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

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

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

**Громовой Ответ** Атака Мечника-мага 23

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

На сцену ♦ Звук, Магический, Оружие

Немедленный ответ **Ближняя волна 3**

**Триггер:** Смежное с вами существо попадает по вам атакой

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

**Атака:** Интеллект против Стойкости

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

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

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

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

На день ♦ Инструмент, Магический, Электричество

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против Реакции

**Попадание:** Урон электричеством 3к8 + модификатор Интеллекта.

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

**Вторичная атака:** Интеллект против Реакции

**Попадание:** Урон электричеством 2к8 + модификатор Интеллекта.

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

**Вторичная атака:** Интеллект против Реакции

**Попадание:** Урон электричеством 1к8 + модификатор Интеллекта.

**Ледяные Оковы** Атака Мечника-мага 25

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

На день ♦ Магический, Надежный, Оружие, Холод

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Интеллект против КД

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

**Ртутный Клинок** Атака Мечника-мага 25

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

На день ♦ Магический, Стойка

Малое действие **Персональный**

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

## Громогласное Сердце

Атака Мечника-мага 25

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

На день ♦ Звук, Магический, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Один враг

Атака: Интеллект против Стойкости

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

Совершите вторичную атаку.

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

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон звуком 3к8 + модификатор Интеллекта.

## Заклинания на сцену 27 уровня

### Клинок Вихря

Атака Мечника-мага 27

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

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

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против КД

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

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

### Круг Опустошения

Атака Мечника-мага 27

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

На сцену ♦ Магический, Оружие, Силовое поле

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

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

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

### Межпространственная атака

Атака Мечника-мага 27

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

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

Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

Атака: Интеллект против КД

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

## Заклинания на день 29 уровня

### Клинок Астрального Грома

Атака Мечника-мага 29

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

На день ♦ Звук, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

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

Эффект: Совершите вторичную атаку.

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

Вторичная атака: Интеллект против Стойкости

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

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

### Всеуничтожающее Пламя

Атака Мечника-мага 29

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

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

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

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

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

Вторичная атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон огнем 4к10

Промех: Половина урона.

### Вострый Рок

Атака Мечника-мага 29

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

На день ♦ Магический, Надежный, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

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

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

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

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

## Темный Пакт

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

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

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

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

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

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

## НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 1 УРОВНЯ

### Злобное Очарование

Атака Колдуна (темный) 1

*Один ваш взгляд проклинает врага.*

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

**Стандартное действие**    **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** Урон психической энергией 1к8 + модификатор

Харизмы или урон психической энергией 1к12 + модификатор

Харизмы, если у цели максимальное количество хитов.

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

## ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

### Укус Проклятия

Атака Колдуна (темный) 1

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

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

**Стандартное действие**    **Ближняя вспышка 20**

**Цель:** Все существа во вспышке, находящиеся под вашим проклятием

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Попадание:** Урон некротической энергией 2к8.

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

### Мерцающий Яд

Атака Колдуна (темный) 1

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

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

**Стандартное действие**    **Дальнобойный 5**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Реакции

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

если вы обладаете боевым превосходством над целью, то

наносите ей дополнительный урон ядом, равный вашему модификатору Интеллекта.

**Темный Пакт:** Дальнобойный 10 вместо 5.



## ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

### **Зараза** Атака Колдуна (темный) 1

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

**На день** ♦ Инструмент, Магический, Яд

**Стандартное действие** Дальнобойный 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Стойкости

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

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

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

### **Твоя Великая Жертва** Атака Колдуна (темный) 1

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

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

**Стандартное действие** Дальнобойный 10

**Цель:** Одно существо

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

**Атака:** Харизма против Стойкости

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

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

**Промех:** Половина урона и нет продолжительного урона.

## ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ

### **Походка Паука** Прием Колдуна (темный) 2

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

**На сцену** ♦ Магический

**Свободное действие** Персональный

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

## ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

### **Осаждающая Атака** Атака Колдуна (темный) 3

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

**На сцену** ♦ Инструмент, Магический

**Стандартное действие** Дальнобойный 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

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

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

### Твоя Сладкая Слабость Атака Колдуна (темный) 3

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

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

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Реакции

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

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

## ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

### Силовое Нападение Атака Колдуна (темный) 5

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

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

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Реакции

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

**Промех:** Половина урона и нет изумления.

**Темный Пакт:** Дальнобойность таланта равна 15 вместо 10.

### Погибель Души Атака Колдуна (темный) 5

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

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

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

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

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

## ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

### Скольжение Тени Прием Колдуна (темный) 6

*Они хотят крови. Вы оставляете им лишь тень.*

На сцену ♦ **Магический, Телепортация**

**Немедленный ответ** **Персональный**

**Триггер:** Враг промахивается по вам рукопашной или далекобойной атакой.

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

## ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

### Дар Смерти Атака Колдуна (темный) 7

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

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

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма + 2 против Реакции

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

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

### Приказы Смерти Атака Колдуна (темный) 7

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

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

**Очарование**

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

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

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

## ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

### Нежные Ласки Смерти Атака Колдуна (темный) 9

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

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

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Реакции

**Попадание:** Урон некротической энергией 3к10 + модификатор Харизмы.

**Темный Пакт:** Эта атака игнорирует сопротивление некротическому урону.

**Кольцо Боли** Атака Колдуна (темный) 9

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

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

**Стандартное действие** Дальнобойный 10

**Цель:** Один враг

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

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

**Темный Пакт:** Добавьте к продолжительному урону свой модификатор Интеллекта.

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

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

На сцену ♦ **Магический**

**Малое действие** Персональный

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

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

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

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

**Стандартное действие** Ближняя вспышка 20

**Цель:** Все существа во вспышке, находящиеся под вашим проклятием

**Атака:** Харизма против Стойкости

**Попадание:** Урон некротической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

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

**Все Должны Платить** Атака Колдуна (темный) 13

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

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

**Стандартное действие** Дальнобойный 20

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Реакции

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

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

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

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

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

**Стандартное действие** Дальнобойный 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

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

**Промаш:** Половина урона, и цель не становится изумленной.

**Темный Пакт:** Дальность таланта равна 20 вместо 10.

**Подарок Темной Леди** Атака Колдуна (темный) 15

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

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

**Стандартное действие** Дальнобойный 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

**Попадание:** Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

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

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

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

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

На день ♦ **Магический**

**Малое действие** Ближняя вспышка 5

**Цель:** Вы и один союзник во вспышке

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

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

*Ваш мистический жест подталкивает врага причинить себе убийственную боль.*

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

**Стандартное действие** Дальнобойный 20

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

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

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

### Твоя Сладкая Боль Атака Колдуна (темный) 17

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

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор

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

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



## ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

### Взрывная Болезнь Атака Колдуна (темный) 19

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

На день ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия, Яд

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 2к10 + модификатор

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

**Темный Пакт:** Добавьте к продолжительному урону свой модификатор Интеллекта.

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

### Страстное Предательство Атака Колдуна (темный) 19

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

На день ♦ Инструмент, Магический, Очарование

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно раненое существо

Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

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

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

**Промех:** Цель становится изумленной (спасение оканчивает).

## ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЕМЫ 22 УРОВНЯ

### Выгодная Жертва Прием Колдуна (темный) 22

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

На день ♦ Магический

Малое действие

Рукопашный 1

Цель: Один союзник

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

## ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

### Ужасная Кража Атака Колдуна (темный) 23

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

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно или два существа

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

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

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

## Мечи Победенной Армии Атака Колдуна (темный) 23

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

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

**Стандартное действие** Ближняя вспышка 1

**Цель:** Все существа во вспышке

**Атака:** Харизма против Воли

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

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

## Заклинания на день 25 уровня

### Невидимая Смерть Атака Колдуна (темный) 25

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

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

**Стандартное действие** Дальнобойный 20

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Реакции

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

**Темный Пакт:** Добавьте к продолжительному урону свой модификатор Интеллекта.

**Промех:** Половина урона и нет продолжительного урона.

### Кольцо Мучения Атака Колдуна (темный) 25

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

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

**Психическая Энергия**

**Стандартное действие** Дальнобойный 20

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

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

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

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

**Темный Пакт:** Добавьте к продолжительному урону свой модификатор Интеллекта.

## Заклинания на сцену 27 уровня

### Неизбежный Удар Атака Колдуна (темный) 27

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

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

**Стандартное действие** Дальнобойный 20

**Цель:** Одно существо

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

**Попадание:** Урон психической энергией 4к8 + модификатор Харизмы.

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

## Заклинания на день 29 уровня

### Одна Последняя Жертва Атака Колдуна (темный) 29

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

На день ♦ **Инструмент, Магический**

**Стандартное действие** Дальнобойный 20

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Реакции

**Попадание:** Урон 4к8 + модификатор Харизмы.

**Промех:** Половина урона.

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

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

### Одна Последняя Жертва Атака Колдуна (темный) 29

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

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

**Стандартное действие** Рукопашный 1

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

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

**Атака:** Харизма против Реакции, одна атака против одной цели

**Попадание:** Урон кислотой 4к12 + модификатор Харизмы.

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

# ОБОЖЖЕННЫЙ МАГИЕЙ

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

## Получение Ожогов Магии

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

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

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

## Создание Обожженного Магией

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

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

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

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

## УЧЕНИК ЧУМЫ

### [МУЛЬТИКЛАСС ОБОЖЖЕННОГО МАГИЕЙ]

**Условие:** У вас должен быть магический ожог.

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

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

## Таланты Обожженного Магией

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

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

## ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

### Ужасающий Укус Пасти Атака Обожженного Магией 1

*Ваша челюсть растягивается, а ваши зубы полыхают синем пламенем.*

На сцену ♦ **Магический**

**Стандартное действие** **Рукопашный 1**

**Цель:** Одно существо

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

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

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

### Плеть Чумы Атака Обожженного Магией 1

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

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

**Психическая энергия**

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

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

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

## ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

### Пылающее Сосредоточие Атака Обожженного Магией 1

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

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

**Стандартное действие** **Рукопашное оружие**

**Цель:** Одно существо

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

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

**Промех:** Половина урона.

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

### Магическое Зеркало Атака Обожженного Магией 1

*Пространство вокруг вас отражает атаку врага.*

На день ♦ **Инструмент, Магический**

**Немедленный ответ** **Ближняя вспышка 20**

**Триггер:** Существо промахивается по вам атакой

**Цель:** Существо во вспышке, вызвавшее триггер

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

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

**Промех:** Половина урона, и атака не накладывает эффектов.

## ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ

### Пространственное Искривление Прием Обожженного Магией 2

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

На сцену ♦ **Магический**

**Немедленное прерывание**

**Персональный**

**Триггер:** Атака нацеливается на вас

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

### Чума Укоренившегося Величия Прием Обожженного Магией 2

*Ваши ноги прикрепляются к земле толстыми корнями.*

На сцену ♦ **Магический**

**Малое действие**

**Персональный**

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

## ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

### Оставляющее Шрамы Лезвие Атака Обожженного Магией 3

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

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

**Стандартное действие** **Рукопашное оружие**

**Цель:** Одно существо

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

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

### Зов Чумы Атака Обожженного Магией 3

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

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

**Стандартное действие** **Ближняя вспышка 5**

**Первичная цель:** Все существа во вспышке

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

**Попадание:** Вы притягиваете все цели на 1к6 клеток.

**Эффект:** Совершите вторичную атаку.

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

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

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

## ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

### Пылающее Сосредоточие Атака Обожженного Магией 5

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

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

**Малое действие**

**Персональный**

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

**Грозное Вхождение** Атака Обожженного Магией 5

*Вы входите в тело врага и излучаете огонь изнутри.*

На день ♦ Магический, Огонь, Телепортация

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо вашего или большего размера

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

Стойкости или Харизма +2 против Стойкости

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

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

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

## ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

**Становление Призраком** Прием Обожженного Магией 6

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

На день ♦ Магический, Телепортация

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Вы получаете урон от атаки

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

**Огнечумное Тело** Прием Обожженного Магией 6

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

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

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

## ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

**Влияние Обреченного** Атака Обожженного Магией 7

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

На сцену ♦ Магический, Оружие, Яд

Стандартное действие Рукопашное оружие (достижимость 3)

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД, Ловкость против КД или

Телосложение против КД

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

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

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

**Ветер Хваткого Проклятия** Атака Обожженного Магией 7

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

На сцену ♦ Инструмент, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 15

Цель: Два существа

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

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

**Ядовитый Кровавый Клык** Атака Обожженного Магией 7

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

На сцену ♦ Магический, Некротическая энергия, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

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

## ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

**Пылающие Мехи Чумы** Атака Обожженного Магией 9

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

На день ♦ Инструмент, Магический, Огонь

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

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

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

**Промак:** Половина урона.

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

**Подчинение Земли** Атака Обожженного Магией 9

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

На день ♦ Магический, Огонь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

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

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

## ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ

### Ожог Голубых Крыльев Прием Обожженного Магией 10

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

На сцену ♦ Магический

Действие движения Персональный

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

### Слезы Огня и Крови Прием Обожженного Магией 10

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

На сцену ♦ Магический

Свободное действие Персональный

**Триггер:** Вы промахиваетесь атакой.

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

## ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 13 УРОВНЯ

### Линии на Раскаленном Песке Атака Обожженного Магией 13

*Клетка голубого огня поднимается из земли, окружая ваших врагов.*

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Огонь

Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 20

**Цель:** Все существа во вспышке

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

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

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

### Объятия Матери-Магии Атака Обожженного Магией 13

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

На сцену ♦ Кислота, Магический, Превращение

Стандартное действие Рукопашный 1

**Требование:** У вас должны быть свободна рука.

**Цель:** Одно существо

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

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

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

## ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ

### Наказание Атака Обожженного Магией 15

#### Пылающего Тумана

*Там, где хлыщет магия, ваши враги растворяются в пылающем тумане.*

На день ♦ Инструмент, Магический, Огонь, Превращение

Стандартное действие Дальнобойный 10

**Цель:** Одно существо

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

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

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

### Бешенная Цепь из Стали Атака Обожженного Магией 15

*Ваш пыл обожженного магией заражает ваших врагов.*

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

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

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

**Промех:** Половина урона, и нет дополнительной атаки.

## ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 16 УРОВНЯ

### Тело, Нет Тела Прием Обожженного Магией 16

*На мгновение вы перестаете существовать.*

На сцену ♦ Магический

Малое действие Персональный

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

### Исцеляющая Прием Обожженного Магией 16

#### Плоть Зараженного

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

На сцену ♦ Исцеление, Магический

Стандартное действие Рукопашное касание

**Цель:** Одно существо

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

## ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ

### Железный зуб Жажды Крови Атака Обожженного Магией 17

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

На сцену ♦ Исцеление, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

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

### Маска Полуночи Атака Обожженного Магией 17

*Ваше лицо искажается гримасой истинного страдания.*

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Психическая энергия

Стандартное действие Ближняя волна 4

Цель: Все существа в волне

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

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

## ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 19 УРОВНЯ

### Проклятие Магии Атака Обожженного Магией 19

*Ваша атака несет в себе больше, чем просто сталь.*

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

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

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

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

### Тяжесть Момента Атака Обожженного Магией 19

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

На день ♦ Инструмент, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 20

Цель: Одно существо

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

Попадание: Сдвиньте цель на 15 клеток.

Промех: Сдвиньте цель на 10 клеток.

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

## ТАЛАНТЫ-ПРИЕМЫ 22 УРОВНЯ

### Одеяние Грязной Плоти Прием Обожженного Магией 22

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

На день ♦ Магический, Превращение, Стойка

Малое действие Персональный

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

### Защитники Магической Чумы Прием Обожженного Магией 22

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

На день ♦ Магический, Созидание

Стандартное действие Дальнобойный 10

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

## ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

### Отвратительная Привязь Атака Обожженного Магией 23

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

На сцену ♦ Кислота, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

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

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

### Языки Земли Атака Обожженного Магией 23

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

На сцену ♦ Инструмент, Кислота, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

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

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

## ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

### Зловредное Развитие Атака Обожженного Магией 25

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

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

**Стандартное действие** Дальнбойный 10

**Цель:** Одно существо

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

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

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

### Заразительное Пламя Атака Обожженного Магией 25

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

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

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

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

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

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

## ТАЛАНТЫ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

### Перемещающие Волны Атака Обожженного Магией 27

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

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

**Стандартное действие** Ближняя вспышка 3

**Цель:** Все враги во вспышке

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

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

### Невозможное Волнение Атака Обожженного Магией 27

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

На сцену ♦ **Магический, Оружие**

**Стандартное действие** Ближняя вспышка 3

**Цель:** Все враги во вспышке

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

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

**Эффект:** Совершите шаг в любую клетку в пределах вспышки.

## ТАЛАНТЫ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ

### Отголоски Доблести Атака Обожженного Магией 29

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

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

**Стандартное действие** Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

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

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

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

### Перерождение Магического Огня Атака Обожженного Магией 29

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

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

**Стандартное действие** Дальнбойный 10

**Цель:** Одно существо

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

**Особенность:** Нацелиться можно на Стойкость или Волю по желанию.

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

# ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

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

## АНАРХ ШАЙРА

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

**Условие:** Мечник-маг, эгида атаки

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

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



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

## УМЕНИЯ АНАРХА ШАЙРА

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

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

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

## ЗАКЛИНАНИЯ АНАРХА ШАЙРА

### Тиски Молнии

Атака Анарха Шайра 11

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

На сцену ♦ Магический, Оружие, Электричество

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон электричеством 2 [Ор.] + модификатор

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

### Стойка Хаоса

Прием Анарха Шайра 12

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

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

Электричество

Малое действие

Персональный

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

### Катаклизм Шайрана

Атака Анарха Шайра 20

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

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

Электричество

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все существа в волне

Атака: Интеллект против КД

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

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

## СТРАЖ КОРОНЫ

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

**Условие:** Мечник-маг

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

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



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

## УМЕНИЯ СТРАЖА КОРОНЫ

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

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

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

## ЗАКЛИНАНИЯ СТРАЖА КОРОНЫ

### Противостоящий Раскат Грома Атака Стража Короны 11

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

На сцену ♦ Звук, Инструмент, Магический

Немедленное прерывание Ближняя вспышка 5

Триггер: Существо бьет по вашему союзнику рукопашной атакой

Цель: Атакующий, вызвавший триггер

Атака: Интеллект против Стойкости

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

### Чешуйки Дракона Прием Стража Короны 12

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

На день ♦ Магический, Силовое поле

Малое действие Персональный

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

### Изгнание Врага Атака Стража Короны 20

*Вы отбрасываете противника своей атакой сквозь пространство.*

На день ♦ Магический, Оружие, Телепортация

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

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

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

# ИДУЩИЙ ВО ТЬМЕ

“Не стой на моем пути в своей следующей жизни”.

**Условие:** Колдун, темный пакт

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

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

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

## УМЕНИЯ ПУТИ ИДУЩЕГО ВО ТЬМЕ

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

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

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

## ЗАКЛИНАНИЯ ИДУЩЕГО ВО ТЬМЕ

### Призрачное Проклятие Атака Идущего во Тьме 11

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

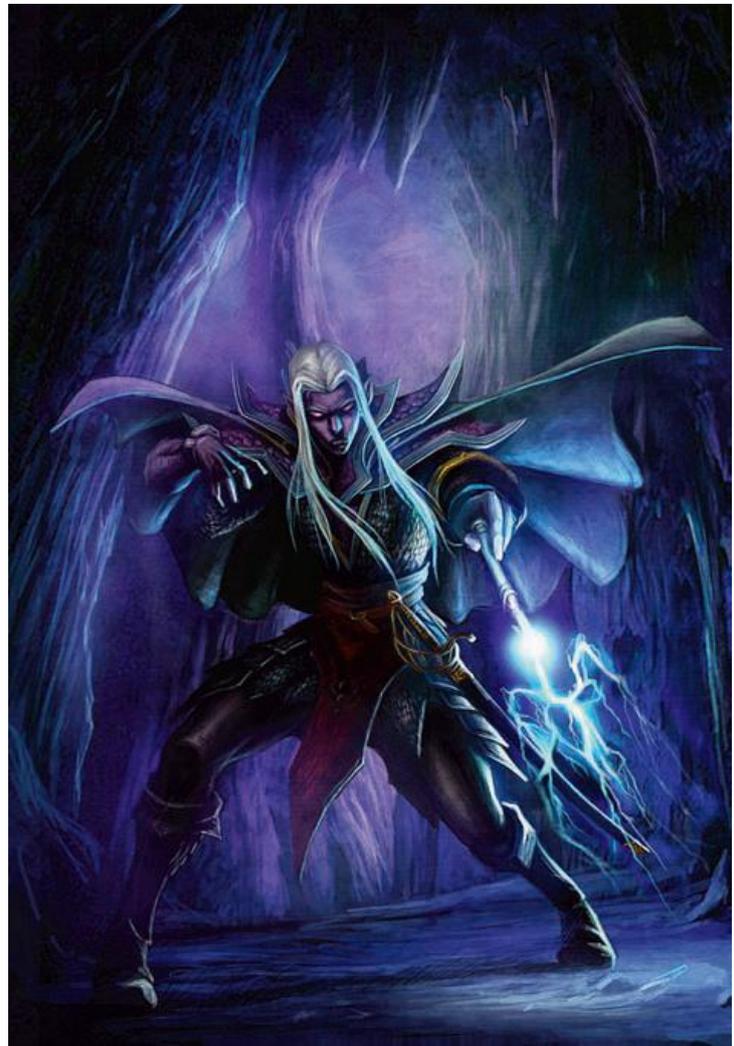
**На сцену** ♦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия

**Стандартное действие** Дальнобойный 20

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Стойкости

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



### Призрачное Проклятие Прием Идущего во Тьме 12

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

**На сцену** ♦ Магический

**Свободное действие** Персональный

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

### Призрачная Волна Атака Идущего во Тьме 20

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

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

**Психическая энергия**

**Стандартное действие** Дальнобойный 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Харизма против Воли

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

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

# Несущий Судьбу

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

**Условие:** Любой духовный класс, должен поклоняться Келемвору

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

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

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



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

## УМЕНИЯ НЕСУЩЕГО СУДЬБУ

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

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

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

## МОЛИТВЫ НЕСУЩЕГО СУДЬБУ

### Круг Келемвора

Атака Несущего Судьбу 11

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

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление

Стандартное действие

Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон излучением 2к6 + модификатор Харизмы.

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

### Чистое Сердце

Прием Несущего Судьбу 12

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

На день ♦ Духовный

Немедленное прерывание

Дальнобойный 10

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

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

### Меч Келемвора

Атака Несущего Судьбу 20

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

На день ♦ Духовный, Излучение, Исцеление, Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Реакции

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

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

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

## Дроу Скиталец

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

**Условие:** Дроу, тренированный в Подземельях

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

Вам нет дела до остальных представителей вашего вида. В то время как вы оттачиваете свои навыки в темных лабиринтах, остальные дроу погружаются в декаданс и жестокость в своих городах. Вы много практикуетесь, оттачивая магические способности своего наследия, и теперь сила, которая течет в вашей крови, намного больше, чем у них. Вы свободно идете во тьме, в то время как ваши родственники околдованы и закованы в рабские кандалы Лолт.

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

### УМЕНИЯ ДРОУ СКИТАЛЬЦА

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

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

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

### ТАЛАНТЫ ДРОУ СКИТАЛЬЦА

#### Из Ниоткуда Атака Дроу Скитальца 11

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

**На сцену** ♦ **Оружие**

**Стандартное действие** **Рукопашное оружие**

**Цель:** Одно существо

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

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

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



#### Сила во Тьме Прием Дроу Скитальца 12

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

**На день** ♦ **Исцеление**

**Малое действие** **Персональный**

**Эффект:** Используйте исцеление.

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

#### Темный Клинок Атака Несущего Судьбу 20

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

**На день** ♦ **Оружие**

**Стандартное действие** **Рукопашное оружие**

**Цель:** Одно существо

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

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

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

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

# ЗАЩИТНИК ЗЕМЛЯНОЕ СЕРДЦЕ

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

**Условие:** Дварф воин или дварф паладин

Зло роится повсюду, и земля нуждается в защитниках, которые сдержат гнойную волну. Вы – щит, отражающий атаку; вы – молот, разбивающий мечи тиранов; вы – топор, разрубающий кандалы рабов; и вы – кулак, сокрушающий зло всюду, где оно показывает свою мерзкое лицо. Вы обращаетесь к камням под своими ногами за источником силы. Вычерпаете эту священную мощь, чтобы отбросить своих врагов и избавиться от боли сотни ран.

Вы суровый как сама земля, и вас невозможно сломить. Валун можно передвинуть, но не уничтожить, и даже измельченный в песок, он остается одним из многих. Вы и ваши союзники вытесаны из одной и той же скалы. Даже если вас много, вы одно целое, а их жизнь – ваша собственная. Вы никогда не позволите безнаказанно навредить вашему союзнику, и вы с удовольствием предадитесь смерти, чтобы уберечь друга от опасности.

Сила камня у вас в сердце. Она позволяет вам сражаться жестче, что будет неожиданностью для врагов, и дольше оставаться на ногах, в то время как меньшие герои уже пали. Вы твердо стоите на ногах, и вас нельзя победить. Всем, кто ступает на священные камни этого мира, лучше делать это мягче, ведь если они запятнают эту землю злом, вы найдете их и заставите заплатить.



## УМЕНИЯ ЗАЩИТНИКА ЗЕМЛЯНОГО СЕРДЦА

**Решимость земляного сердца (11-й уровень):** Всякий раз, когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете немедленно совершить спасброски против двух различных эффектов, которые оканчиваются спасением.

**Сердце земли (11-й уровень):** Если вы используете второе дыхание, когда ранены, вы получаете бонус +2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.

**Большое сердце (16-й уровень):** Если вы используете второе дыхание, когда ранены, союзники, находящиеся в пределах 4 клеток от вас, получают бонус +1 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

## ТАЛАНТЫ ЗАЩИТНИКА ЗЕМЛЯНОГО СЕРДЦА

### Усиливающее Сердце Атака Защитника Земляного Сердца 11

*Вы отдаете приказ силам земли, чтобы залечить свои раны и усилили вашу атаку.*

На сцену ♦ Духовный, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3 [Ор.].

Если вы ранены во время использования этого таланта, то вы восстанавливаете хиты, равные половине вашего уровня + ваш модификатор Телосложения.

### Земляное Зрение Прием Защитника Земляного Сердца 12

*Земля тихо шепчет вам о том, когда ваш противник приблизится, ведь глаза могут вам соврать.*

На сцену ♦ Исцеление

Стандартное действие Персональный

Эффект: До конца своего следующего хода, до тех пор, пока соприкасаетесь с землей, вы получаете бонус +5 к проверкам Внимательности и можете видеть невидимые цели.

### Земляная Волна Атака Защитника Земляного Сердца 20

*Вы обрушиваете удар своим оружием на землю под вашими ногами. В ответ земля отвечает вам, волнуясь подобно штормящему морю и препятствуя вашим врагам.*

На день ♦ Духовный, Зона, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 5 [Ор.].

Эффект: Вспышка создает зону, которая длится до конца сцены.

Враг, входящий или начинающий свой ход в пределах 3 клеток от вас, становится замедленным до конца вашего следующего хода.

Особенность: Центр зоны всегда остается на вас, даже если вы перемещаетесь после использования этого таланта.

# Стихийная Буря

“Убить меня? Легче разрубить ветер пополам или остановить яростный вулкан. Ты бы смог рассечь гору?”.

**Условие:** Дженази, черта Дополнительное Проявление

Вы переменчивы, как морской ветер, однако, в вас пылает страсть, подобная гневу дракона. В вас заключен хаос, в котором родился ваш народ. Через вашу душу протекает всё: огонь опалает алмаз, вода смывает армаду, ветер замораживает дракона в полете, а молнии превращают замок в руины. Вы – воплощение сил природы.

## УМЕНИЯ ЗАЩИТНИКА ЗЕМЛЯНОГО СЕРДЦА

**Двойное проявление (11-й уровень):** Вы можете использовать два проявления одновременно. Вы можете выбрать проявляемые элементы после каждого короткого или продолжительного отдыха. Вы можете использовать в одной и той же сцене таланты на сцену обоих проявлений. Ваш внешний вид соответствует одному из проявлений (они не смешиваются).

**Стихийные атаки (11-й уровень):** Ваши атакующие таланты Стихийной Бури наносят тип урона, основанный на ваших текущих стихийных проявлениях. Проявление души земли наносит урон силовым полем, душа ветра – урон холодом, душа воды – кислотой, душа огня – огнем, а душа шторма – электричеством.

**Стихийный всплеск (11-й уровень):** Всякий раз, когда вы используете единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете принять одно из пяти стихийных проявлений. Если вы не можете проявить элемент обычным способом, то вы получаете выгоду этого проявления до конца сцены. Если вы выбираете проявление, которым можете воспользоваться, то используете его так же, как и Дополнительное Проявление (см. выше), и можете немедленно сменить два вами используемых проявления.

**Повелитель бури (16-й уровень):** Если вы обладаете сопротивлением к огню, холоду или электричеству, то увеличьте каждое из них на 5.

## ТАЛАНТЫ СТИХИЙНОЙ БУРИ

### Взрыв Бури Атака Стихийной Бури 11

*Вы наводняете окрестности кислотой, огнем, силовым полем, холодом или молниями, которые проявляются в вас.*

**На сцену** ♦ Кислота, Огонь, Силовое поле, Холод или

**Электричество**

**Стандартное действие** Ближняя вспышка 1

**Цель:** Все враги во вспышке

**Атака:** Сила + 5 против Реакции, Ловкость + 5 против Реакции, Телосложение + 5 против Реакции

**Попадание:** Урон кислотой, огнем, силовым полем, холодом или электричеством 2к10 + модификатор Телосложения.

**Особенность:** См. особенность пути совершенства Стихийные Атаки, чтобы определить наносимый тип урона этой атакой. Этот талант обладает одним или несколькими соответствующими ключевыми словами для одного или нескольких используемых вами проявлений.



### Поглощение Элементов Прием Стихийной Бури 12

*Враг атакует вас стихийной силой. Вы поглощаете ее и используете, чтобы усилить собственные атаки.*

**На сцену**

**Немедленный ответ** Персональный

**Триггер:** Ваше сопротивление огню, холоду или электричеству полностью защищает вас от урона.

**Эффект:** До конца сцены вы можете один раз нанести урон того же типа (одного из трех типов), равный вашему значению сопротивления. При желании, вы должны принять этот бонус к урону после результата броска атаки, но перед тем, как нанесете урон.

### Стихийная Ярость Атака Стихийной Бури 20

*Силой мысли вы рождаете древнюю стихийную ярость, стирая противника кислотой, огнем, силовым полем, холодом или молнией.*

**На день** ♦ Кислота, Огонь, Силовое поле, Холод или

**Электричество**

**Стандартное действие** Дальнобойный 20

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Сила + 6 против Реакции, Ловкость + 6 против Реакции, Телосложение + 6 против Реакции

**Попадание:** Урон кислотой, огнем, силовым полем, холодом или электричеством 5к10 + модификатор Телосложения, и все сопротивления, которыми вы обладаете увеличиваются на 10 до конца сцены.

**Промех:** Половина урона, и ваши сопротивления не меняются.

**Особенность:** См. особенность пути совершенства Стихийные Атаки, чтобы определить наносимый тип урона этой атакой. Этот талант обладает одним или несколькими соответствующими ключевыми словами для одного или нескольких используемых вами проявлений.