

Dungeons&Dragons
3rd edition

**Player's guide
to Faerun**

**Руководство
Игрока
по Фаэруну**

От переводчика

При переводе я старался опираться на все доступные материалы на русском языке и здравый смысл. При переводе имен собственных – доступные транскрипции в комплитах и правила английского языка.

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание, чары или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard – волшебник

socerer – колдун

outsider – аутсайдер (для существ-аутсайдеров ☺) или чужеземец (для неместных людей/эльфов/дварфов и пр).

beast – тварь

fiend – изверг

Для божеств дана как основная та транскрипция, которая «на слуху» – Аурил вместо правильного Орил, Илматер вместо Илмэйтер и т.д.

Дословно переведено на русский большинство географических названий, кроме тех, перевод которых звучит несколько «криво». Для таких перевод дан при первом их упоминании в скобках, для переведенных в скобках дано английское произношение. Для умений, заклинаний, престиж-классов в скобках даны оригинальные английские названия.

Благодарю всех тех, кто помогал мне в работе над этим переводом – посетителей форума на forums.rpgworld.ru и forums.spellbook.ru, а также лично Hallatan'a за предоставленные транскрипции, Йомера – за наработки по переводу названий и Quigon Ranger'a, предоставившего мне часть текста.

Должен также отметить, что материал данной публикации изложен исключительно в некоммерческих целях. Вся представленная здесь русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью LE_Ranger'a и публикуется на правах обзора. При перепечатке этого материала обязательна ссылка на переводчика и сайт dungeons.ru. Англоязычный материал и иллюстрации являются интеллектуальной собственностью Корпорации Wizards of the Coast.

В связи с тем, что в последнее время участились случаи выкладывания переводов в Интернете без ссылок на переводчика, все переводы будут выкладываться в собранных pdf-файлах. Конечно, это не остановит «пиратов», но по крайней мере подпортит им жизнь ☺

Данный перевод – версия 1.1 (21.10.2006 – 14.12.2006).

Обновления версий:

1.0 – выложенная на le-ranger.narod.ru 01.10.05. Серьезных ошибок не замечено.

1.1 (текущая):

- Внесены исправления из официальной эрраты.
- Кое-где сделаны подписи к иллюстрациям.
- Приведены в порядок размеры шрифтов и стандарт заголовков.
- Добавлены ссылки на другие книги в списках заклинаний.
- Изменен перевод некоторых названий (стандартизовано с переводом FRCS 1.2).
- Общая стилистическая, орфографическая и пунктуационная проверка.

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru, icq 307744148

Вступление

Могучие герои шагают по землям Фаэруна, создавая новые легенды своей борьбой и триумфами. Рослые воины щитовых dwarфов борются против взбешенных кровью орд орков Севера. Маги солнечных эльфов отдаленного Эвермита изучают секретные искусства эльфийской Высокой Магии. Сообразительные жулики-калишиты бродят по аллеям и базарам фантастических городов. Возможности для приключений фактически безграничны.

"Руководство Игрока по Фаэруну" предлагает широкий обзор рас, престиж-классов, умений, заклинаний, магических изделий, монстров и управляет расширениями, доступными в кампании Забытых Царств. Книга имеет две первичных цели. Во-первых, она обеспечивает для установки Забытых Царств модернизацию v.3.5. Во-вторых, она служит для игрока одиночным собранием фаэрунских знаний и тайн для создания бесконечного разнообразия персонажей.

Как использовать эту книгу в вашей кампании

"Руководство Игрока по Фаэруну" дает Вам все, что Вам нужно, для создания и игры персонажами Забытых Царств.

Глава 1, Регионы и умения: Эта глава представляет новую реорганизацию регионов персонажей и обновленную систему региональных умений, плюс пересмотр существующих умений для v.3.5. Сюда включено множество новых, более определенных регионов персонажей, чтобы лучше представить несоизмеримые культуры и страны, рассеянные по Фаэруну.

Глава 2, Престиж-классы: Престиж-классы, представленные в Главе 1 "Установки Кампании Забытых Царств", пересмотрены здесь для редакции v.3.5. Кроме того, представлены новые престиж-классы (типа Глаза Хорус-Ре).

Глава 3, Домены и заклинания: Эта глава модернизирует специфические для Торила домены и заклинания, данные в Главе 2 "Установки Кампании Забытых Царств", и пересматривает множество заклинаний, первоначально представленных в "Магии Фаэруна". Она также включает множество заклинаний Забытых Царств из более ранних изданий игры, которые ранее не обновлялись для новой игры "Подземелья и Драконы".

Глава 4, Магические изделия: В этой главе дан широкий спектр магических изделий из предыдущих изданий Забытых Царств. Также показаны некоторые изделия из "Магии Фаэруна", которые были пересмотрены, чтобы быть полностью совместимыми с редакцией v.3.5.

Глава 5, Эпические уровни на Фаэруне: Эта глава исследует эпический материал, определенный в установке Забытых Царств.

Глава 6, Космология Торила: Эта глава описывает планы в установке Забытых Царств.

Глава 7, Журнал кампании: Эта глава обсуждает главные продолжающиеся элементы истории, в настоящее время активные в установке Забытых Царств, и предлагает некоторые заметки по включению этих событий в вашу собственную игру.

Приложение: Расширенная игра: Секция обеспечивает специфические для Торила умения и престиж-классы, которые включают материал из "Руководства Псиоников", "Книги Мерзкой Тьмы" и "Книги Возвеличенных Дел", а также различные регулировки уровня для популярных рас.

Что вам необходимо для игры

Чтобы лучше использовать "Руководство Игрока по Фаэруну", Вы должны иметь "Руководство Игрока" v.3.5, "Руководство Ведущего" v.3.5, "Руководство Монстров" v.3.5 и "Установку Кампании Забытых Царств".

Эта книга модернизирует существенные части нескольких других изданий "Забытых Царств", включая "Расы Фаэруна" и "Магию Фаэруна".

Наконец, "Руководство Игрока по Фаэруну" взаимодействует с несколькими другими книгами правил по установке "Забытых Царств". Информация об определенном применении "Руководства Псиоников", "Руководства Эпического Уровня" и "Руководства Планов" для установки Забытых Царств представлена там, где они применимы.

Предыдущие издания Забытых Царств

Хотя пересмотр версии 3.5 игры "Подземелья и Драконы" включал множество сравнительно небольших изменений и обновлений игровой системы, большинство существующих приложений 3-го издания "Забытых Царств" все еще вполне применимы в вашей игре.

"Установка Кампании Забытых Царств": Главы с 1 по 3 "Руководства Игрока по Фаэруну" модернизируют и заменяют Главы 1 и 2 из "Установки Кампании Забытых Царств". Остальная часть "Установки Кампании" неизменна для

редакции v.3.5. Однако, Глава 7 этой книги (Журнал кампании) предлагает некоторое обновление главных событий истории, отраженных в сериях романов "Возвращение Архиволшебников" и Война Паучьей Королевы".

"Резюме Монстров: Монстры Фаэруна": Свободное сетевое приложение модернизирует фаэрунских монстров, описанных в "Резюме Монстров".

"Магия Фаэруна": Если умение, престиж-класс, заклинание или магический предмет из "Магии Фаэруна" не были пересмотрены в "Руководстве Игрока по Фаэруну", Вы можете использовать их как раньше. Главы 3, 4 и 5 этой книги пересматривают существенное количество материалов из "Магии Фаэруна".

"Лорды Тьмы": Как и с "Установкой Кампании Забытых Царств", на большинство материалов из "Лордов Тьмы" пересмотр основных книг правил всерьез не воздействовал.

"Веры и Пантеоны": На многие из описаний божеств воздействует пересмотр основных книг правил (например, изменения класса рейнджер затрагивают любое божество с уровнями рейнджера). Большинство этих изменений относительно невелики, и божества могут использоваться как и ранее без серьезных проблем, хотя Вам, возможно, придется идентифицировать названия заклинаний, которые изменились в "Руководстве Игрока" v.3.5 (см. свободное обновление для "Божеств и Полубогов" на сайте Wizards of the Coast для детальной информации о том, как конвертировать статистику божеств в соответствии с редакцией v.3.5).

Престиж-классы, описанные в Главе 4, можно употреблять как есть, хотя Вам стоит не упускать изменения спецификации, типа названий заклинаний или названий навыков.

"Серебряные Кордоны": Пересмотр основных книг правил или материал из "Руководства Игрока по Фаэруну" практически не воздействует на эту книгу.

"Город Паучьей Королевы": Вы можете играть это приключение "как есть", но вы, вероятно, захотите воспользоваться преимуществом новых особенностей классов, заклинаниями, умениями и монстрами основных книг правил. Если Вы хотите играть приключение "Город Паучьей Королевы", используя v.3.5 редакцию, потратите некоторое время, конвертируя определенных монстров и NPC.

Недавние книги: "Расы Фаэруна" и "Недоступный Восток" ожидали большинство изменений v.3.5 редакции, а "Подземье" фактически вышла после пересмотра основных книг правил D&D. Вы сможете использовать весь материал этих трех книг без проблем, хотя Глава 1 этой книги представляет некоторые незначительные изменения регионов и региональных умений, изначально выпущенных в "Расах Фаэруна" и в "Недоступном Востоке".

Для чего эта книга?

В общем, версия 3.5 основных книг правил D&D не лишает законной силы предыдущие издания. Однако, она представляют достаточно незначительных изменений - типа принятия умения Скрытный в "Руководство Игрока" или изменение того, как рассчитываются очки жизни для конструкций, или различие в том, какие умения и навыки определены для монстров, что следует точно разъяснить, как D&D v.3.5 воздействует на установку "Забытых Царств". "Руководство Игрока по Фаэруну" включает изменения правил, представленные в основных книгах правил D&D v.3.5, и модернизирует ключевую информацию об установке для самой последней версии правил.

Проектировщики также нашли лучшее из 1-го и 2-го изданий материалов "Забытых Царств", что еще не было обновлено для 3-го издания D&D, и привнесли многого из этого в v.3.5. Если вы - давний болельщик установки, вы найдете, что многие из старых фаворитов появляются здесь - впервые через много лет. Несколько полностью новых монстров, заклинаний, престиж-классов и магических изделий также включены сюда, просто чтобы дать Вам больше специфических для Фаэруна особенностей, чтобы расширить вашу игру "Забытых Царств".

Регионы и умения

Сотни различных культур растянуто по Фаэруну, и каждую отмечает свой язык, история, нравы, технология и магия. И нары, и Утгард известны как жестокие варвары, но нары - верховые кочевники равнин, выращивающие самых выносливых лошадей на Фаэруне, в то время как Утгард - владыки лесов и гор Севера. Человек-варвар может выглядеть очень различно в зависимости от того, рос ли он в степях Нарфелла или под сенью Холодного Леса.

Система регионов предлагает игрокам возможность "основать" своих персонажей на Фаэруне, описывая специальные преимущества и различая характеристики различных потенциальных родин. Также как Вы выбираете подрасу или этническое происхождение для вашего персонажа, Вы можете указанием региона персонажа описать родину персонажа.

Выбор региона отвечает на несколько вопросов о персонаже. Он определяет то, какие языки он знает, и обеспечивает доступ к специальным региональным умениям, которые представляют некоторые специфические силы и качества его народа. По мере того, как Вы знакомитесь с установкой Забытых Царств, выбор родины вашего персонажа также предлагает дополнительные возможности развить и отыграть персонажа. Народ Рашемена имеет давнишнюю вражду с волшебниками Тэя, так что игрок, персонаж которого происходит из Рашемена, может отыгрывать укоренившееся подозрение к любому тэйскому персонажу, которого он встречает, или неблагоприятный страх перед тэйской магией. С другой стороны, он может отложить свои естественные предубеждения и судить о тэйцах, основываясь скорее на их индивидуальных искусствах, чем на агрессивной истории их родины.

Так как регионы и умения тесно связаны, эта глава также представляет умения, доступные фаэрунскому персонажу, помимо таковых из "Руководства Игрока". Многие из умений в этой главе - региональные умения, но другие представляют условия или способности, уникальные для Фаэруна, типа Теневого Плетения.

Регион персонажа

Одна из определяющих характеристик определенной установки кампании - то, что каждый персонаж *откуда-нибудь*. Фактически, народы многих из королевств, городов и глухих областей Фаэруна известны своими региональными характеристиками — языками, на которых они говорят, оружием, которое они любят, и особой тактикой или способностями, которыми они, как известно, обладают.

Эта книга объединяет многочисленные варианты рас, регионов и умений, которые появились в предыдущем 3-м издании приложений "Забытых Царств", типа региона Алтумбела из "Недоступного Востока" и рас персонажей, представленных в "Подземье". Многие из умений, представленных в "Расах Фаэруна" и в "Недоступном Востоке", включены в таблицы регионов так, чтобы Вы могли полностью использовать эти приложения с пересмотренными правилами регионов, представленными здесь. Однако, каждый регион персонажа также имеет несколько вариантов выборов умений, которые не полагаются на предварительно изданные приложения, так что Вам не понадобятся другие публикации, чтобы создать персонажей Забытых Царств. Новые расы из других приложений не были переизданы здесь, так что если Вы хотите играть, например, орогом или аараккрой, вам все же придется обратиться к "Расам Фаэруна". Однако, эти расы были включены в таблицы, чтобы Вы могли воспользоваться преимуществом пересмотренных правил регионов при использовании персонажей этих рас.

Как выбирать регион

Регионы, описанные в этой главе, определены расой персонажа. Например, если Вы создаете персонажа-дварфа, Вы должны просмотреть Таблицу 1-3: Регионы дварфов, чтобы найти регион, подходящий для вашего персонажа.

Рекомендуемая подраса или этническая принадлежность

Если родина вашего персонажа - Нарфелл, он скорее всего нар. Запись рекомендуемой подрасы или этнической принадлежности в таблице регионов указывает определенную подрасу или этническую группу, обычно находящуюся в этом регионе. Вы должны поговорить с вашим Ведущим, прежде чем назначать регион вашего персонажа, не соответствующий его подрасе. Делать это - не против правил; действительно, несмотря на распространенность некоторых рас в некоторых областях, Фаэрун — разнообразная земля со множеством хорошо объединенных городов и королевств. Было бы неблагоприятно, например, для персонажа-золотого дварфа иметь человеческий регион Кормир в качестве родного региона. Однако, такое необычное происхождение, вероятно, заслуживает некоторого объяснения в истории вашего персонажа. Возможно, персонаж происходит из семейства торговцев Великой Трещины или оружейников, основавших магазин в Сюзейле поколение-два назад, чтобы они могли продавать свое оборудование или товары ручной работы людям королевства. Не игнорируйте рекомендации расы полностью, хотя если ни один из персонажей в кампании не происходит с традиционной родины своей расы, будет немного начальных пунктов выбора регионов персонажа.

Создание новых регионов

Нет никакой причины, по которой Вы не можете создавать дополнительные регионы персонажей, чтобы добавить большую детализацию вашей кампании или сделать больше доступных выборов. Болотные ездоки из Трясин Тун не очень подобны трудолюбивым торговцам и познавшим мир авантюристам, которые обычно находятся в области Западного Сердцеземья, так что имеет смысл описывать болотных ездоков как собственный регион. Любое население с его собственной уникальной комбинацией языка, талантов или технологии может составлять регион.

Выгоды регионов

Выбор региона определяет стартовые языки, известные персонажу, и доступные Бонусные языки. Он также обеспечивает две дополнительные выгоды: доступ к региональным умениям и бонусному оснащению.

Языки

Все игровые персонажи знают Общий. Кроме того, каждый персонаж знает автоматические языки, прописанные для его региона.

Персонаж с показателем Интеллекта 11 или лучше может выбирать Бонусные языки во время создания персонажа. Персонаж имеет право на один бонусный язык на пункт начального бонуса Интеллекта, так что стартовый Интеллект 16 (+3 бонус) дает право на три бонусных языка. Бонусные языки должны быть выбраны из списка, данного для домашнего региона персонажа.

Персонаж может всегда захотеть изучить дополнительные языки помимо его автоматического и бонусных языков, приобретая разряды в навыке Говорить на Языке. Обратитесь к Главе 3 "Установки Кампаний Забытых Царств" для списка языков, обычно используемых на Фаэруне.

Региональные умения

Региональные умения представляют специфические силы, таланты или характеристики людей, населяющих регион. Это не бонусные умения — Вы можете выбирать региональное умение только как одно из выборов умений вашего персонажа 1-го уровня. Вам не требуется выбирать его, если Вы не хотите. Вы можете выбирать только одно региональное умение, даже если Вы обычно имеете право на выбор нескольких умений на 1-м уровне. Таким образом, даже при том, что человек-боец 1-го уровня имеет три доступных ячейки для умений, он может выбрать только одно региональное умение. Другие две ячейки умений должны быть заполнены нерегиональными умениями. Вы не можете выбирать региональные умения на уровнях персонажа выше 1-го.

Бонусное оснащение

Каждая запись региона включает два варианта бонусного оснащения. На 1-м уровне Вы можете выбирать любой из них, но не оба. Вы можете, однако, решить, что ни один из вариантов оснащения не соблазнителен для вашего персонажа, основываясь на его классе. Эта ситуация просто отражает тот факт, что некоторые страны известны своими волшебниками, в то время как другие известны своими бойцами или жуликами. Если Вы решите не брать никакого пакета, Вы вместо этого можете взять дополнительные 100 gp в стартовый фонд. Звездочка (*) указывает предметы мастерской работы.

Регионы и навыки

Регионы также играют еще одну функцию в кампании "Забытых Царств" — они определяют, как далеко фактически простирается знание персонажа, полученное от навыка Знание (местное). Они также обеспечивают возможность для специализации в других навыках Знания.

Когда Вы берете разряды в Знании (местное), Вы должны определить регион, которому принадлежит ваше местное знание. Большинство регионов можно найти в Таблице 1-2: Человеческие регионы, но легче найти регион и прикинуть умения, желаемые для вашего персонажа. Во-вторых, устранение шага привилегированного класса должно уменьшить количество "фальстартов", которые следовали из предыдущей системы регионов. В-третьих, в систему была включена дополнительная информация о регионах из еще нескольких других приложений "Забытых Царств" 3-го издания (типа "Рас Фаэруна", "Недоступного Востока" и "Подземья"). Наконец, региональные умения преднамеренно были сделаны более привлекательными, чем нерегиональные, чтобы вознаградить Вас за основание вашего персонажа в установке "Забытых Царств".

Почему регионы изменились

Пересмотренные Основные Книги Правил D&D включили несколько умений, которые были ранее исключительны для определенных регионов персонажа (типа Скрытый), в "Руководство Игрока", таким образом делая их доступными всем персонажам. Кроме того, опыт показал, что сложное взаимодействие расы, предпочтительного класса и класса персонажа затруднило для игроков навигацию в системе региональных умений и нахождение правильной комбинации персонажа для выбора умений, которые они хотели.

Пересмотренная система регионов персонажа, представленная здесь, включает четыре главных усовершенствования предыдущей версии. Во-первых, перекрестные таблицы делают многие регионы (типа Эвермита или Дымящих Гор) прежде всего нечеловеческими. Таким образом, они появляются в таблицах регионов для других рас. Подземье разбито на семь областей, представляющих собой большие смежные области подземного мира Фаэруна. Персонаж, знакомый с Подземьем под Халруаа, не обязательно знает много о том, что можно найти под Хребтом Мира. Эти регионы Подземья более подробно описаны в расширении Забытых Царств "Подземье".

ТАБЛИЦА 1-1: ЗНАНИЯ ПО РЕГИОНАМ

Регион
Агларонд (включая Алтумбел, Силдеюр, Предел Волшебников и Юирвуд)
Амн
Анорач
Калимшан
Чессента
Чондалвуд *
Чалт
Кормир
Долины (включая дробу Кормантора, Эльфийский Двор)
Дамара (включая Горы Галены)
Дамбрат
Побережье Дракона
Эвермит *
Золотая Вода
Великая Долина (включая Лес Летир)
Великий Ледник (включая Соссал и Гнездо Снежного Орла)
Халруаа
Высокий Лес *
Земли Орды
Импилтур
Внутреннее Море *
Озеро Пара
Лапалия
Лантан
Люирен *
Лунное Море
Острова Муншае
Мулхоранд
Нарфелл
Острова Нелантер
Нимбрал
Север
Внешнее Море *
Рашемен
Райд
Самарач
Сембия
Шаар
Шедовар
Серебряные Кордоны (включая Сильверимун и Хребет Мира)
Дымящие Горы
Побережье Меча
Ташалар
Тарсулт
Тиндол
Тетир
Тэй
Теск
Подземье (Захороненные Царства)
Подземье (Темные Земли)
Подземье (Корень Земли)
Подземье (Мерцающее Море)
Подземье (Великий Бэринден)
Подземье (Нортдарк [включая Мензоберранзан])
Подземье (Старый Шанатар)
Унтер
Вааса
Васт
Вилонский Предел
Уотердип
Вилдат *
Западное Сердцеземье (включая Эвереску)

* Нечеловеческий регион.

Совместное действие знания: Если Вы имеете по крайней мере 5 разрядов в Знании (местное) для специфического региона, Вы получаете +2 бонус по всем другим проверкам навыка Знания, имеющим отношение к этому региону. Например, если Вы имеете 5 разрядов в Знании (Кормир местное), Вы получаете +2 бонус на Знание (география), Знание (история), Знание (знать и королевская семья) и все другие проверки Знания, сделанные касательно тем или вопросов, имеющих отношение к Кормиру.

Это правило заменяет правило Регионального фокуса из "Установки Кампаний Забытых Царств".

Определения региона

Регионы по своему характеру определены широко и слабо, так что персонаж, выросший в маленькой деревне на западном берегу Дрэгонмира, может считаться уроженцем Кормира, Побережья Дракона или, возможно, даже Западного Сердцеземья. Следующие определения кратко иллюстрируют центральную тему и предположения, формирующие основание для каждого из регионов, так, чтобы Вы могли сделать более информированный выбор того, что правильно для вашего персонажа.

Некоторые регионы появляются в записях более чем для одной расы. Например, Великий Ледник является и регионом дварфов, и человеческим регионом. Они не идентичны — дварфский регион Великого Ледника предлагает доступ к региональным умениям и оснащению, отличным от тех, которые предлагает человеческий регион Великого Ледника. Эти два региона представляют две различных культуры, которые, случается, делят между собой одну и ту же географическую область.

Другие приложения, на которые ссылается эта глава: "Расы Фаэруна" (РФ), "Недоступный Восток" (НВ), "Подземье" (Под) и "Установка Кампаний Забытых Царств" (УКЗЦ).

Знание (местное): Регионы, которые находятся в пределах других географических областей или тесно связаны с другим географическим местом, представлены в Таблице 1-1 вводными примечаниями, которые указывают, в который регион они включены с целью приобретения разрядов в Знании (местное). Например, эльфийский регион Лес Летир тесно связан с человеческим регионом Великая Долина. Поэтому для персонажа не обязательно приобретать разряды в Знании (Лес Летир местное) — он может вместо этого брать разряды в Знании (Великая Долина местное), что охватывает и Лес Летир, и большую окружающую область Великой Долины.

Люди

По сравнению с большинством нечеловеческих рас, члены которых обычно достаточно хорошо уживаются с другими представителями своего вида, люди Фаэруна разделены на неисчислимые конкурирующие нации, государства, секты, религии, бандитствующие королевства и племена. Люди спорят о чем-то, борются за то, о чем они спорят, и дорожат среди множества своих божеств лишь несколькими, которые активно поощряют этот тип поведения.

Более долгоживущие эльфы и дварфы уважают отдельных людей, но они не обязательно уважают всю расу. Эльфам трудно забыть, что первые человеческие империи Нетерил, Роматар, Нарфелл и другие древние страны были построены после заимствования или кражи магических тайн у их предков. Тот факт, что эти ранние человеческие империи неизменно развратили себя злой магией, не успокаивает эльфов. Дварфы — особенно щитовые дварфы северного Фаэруна — уважают людей как жестоких воинов, но боятся, что в мире во власти человечества остается не так много места для дварфов.

Люди не смотрят на это. Их величайшие герои затмевают самих божеств и иногда сами становятся божествами. К сожалению, тот же самое можно сказать о величайших злодеях человечества — и в этом лежит вызов, стоящий перед любым человеком-авантюристом. Как и все ценное, сила приходит за свою цену.

Расовые способности: Человеческие персонажи, независимо от региона, имеют все человеческие расовые черты, описанные в "Руководстве Игрока".

Человеческие этнические принадлежности

В отличие от других гуманоидных рас, люди не разделены на легко распознаваемые подрасы с отличающимися расовыми чертами, хотя они сильно различаются по виду и культурному наследию. Любые различия среди человеческих этнических принадлежностей неизбежно запутанны, потому что столетия поселений и завоеваний гарантировали, что никакое разделение не абсолютно. Однако, широко признаны семь главных человеческих этнических групп: калишиты, чондатанцы, дамаранцы, иллусканцы, мулан, рашеми и тегиранцы.

Калишиты: Эти люди произошли от рабов древних лордов-гениев Калимшана, сформировав первичный расовый запас Граничных Королевств, городов Озера Пара, Островов Нелантер и Калимшана. Более невысокие и плотные сложением, чем большинство других людей, калишиты имеют темноватую коричневую кожу, волосы и глаза. Они считают себя законными правителями всех земель к югу и к западу от Моря Упавую Звезд, и они смотрят на северные культуры как на недолгие варварские королевства, достойные лишь упоминания. Большинство калишитов не ищет ничего более, чем жизнь в комфорте и уважении со стороны равных по положению.

Чондатанцы: Происшедший от уроженцев Вилонского Предела, этот выносливый народ распространился, заселив большинство западного и центрального региона Внутреннего Моря и многое из Западного Сердцеземья. Чондатанцы формируют первичный расовый запас Алтумбела, Кормира, южных Долин, Побережья Дракона, Великой Долины, Хлондета и обоих берегов Вилонского Предела, Пиратских Островов Внутреннего Моря, Сембии и Сеспеча. Они - стройный народ с желтовато-коричневой кожей и каштановыми волосами, которые варьируются от почти белокурых до почти черных. Большинство их высоки и имеют зеленые или карие глаза, но эти черты лишь общие. Чондатанское доминирование в центральном Фаэруне возникло в значительной степени скорее на основании обширной торговли и поселений, чем силой оружия. Многие чондатанцы – торговцы того или иного вида, и они не боятся рисковать, путешествуя или заселяя новые земли.

Дамаранцы: Гордые и упрямые, эти люди были рождены от некоторых рассеянных остатков падения Нарфелла — прежде всего группы наров, рашеми и соссримов, борющихся за выживание, в то время как волны чондатанских эмигрантов заселялись на землях Восточного Предела. Эти четыре поселения постепенно соединялись в новую этническую группу, которая теперь составляет первичный расовый запас Дамары, Импилтура, Теска и Васта. Дамаранцы имеют умеренный рост и стройность, с оттенками кожи от желтовато-коричневого до светлого. Их волосы обычно коричневые или черные, а цвет глаза широко варьируется, хотя карие – самые обычные. Дамаранцы смотрят на мир на абсолютных

контрастах — отвратительному злу (часто происходящему от гордыни давно павших империй) противопоставлено упрямое и бескомпромиссное добро. Большинство дамранцев – фермеры, лесорубы или шахтеры на резкой и неумолимой земле.

Иллусканцы: М ореходный, воинственный народ Севера Побережья Меча, Бездорожного Моря и долины реки Дессарин, иллусканцы - высокий, светлокожий народ с синими или серо-стальными глазами. Среди островов Бездорожного Моря и Долины Ледяного Ветера их цвет волос ближе к блондину, рыжему или светло-коричневому. На материке к югу от Хребта Мира, однако, вороново-черные волосы наиболее обычны. Иллусканцы горды, особенно своей способностью выживать в резкой окружающей среде своей северной родины, и они считают большинство южан слабыми и декадентскими. Иллусканцы живут как фермеры, рыбаки, шахтеры, моряки, налетчики, скалды и рунные заклинатели.

Мулан: Члены этой этнической группы доминировали над восточными берегами Моря Упавших Звезд начиная с падения древнего Имаскара. В различные времена их длинной истории они составили правящую элиту Ашаната, Чессенты, Восточного Шаара, Мархома, Рашемена, Семфара, Тэя, Теска и городов Предела Волшебников к югу от Юирвуда. Мулан в общем высоки, тонки и бледнокожи, с карими или ореховыми глазами. Их волосы варьируются от черного до темно-коричневого, но вся знать и много других мулан обычно сбрасывают все свои волосы. Как раса, мулан высокомерны, консервативны и убеждены в своем культурном превосходстве над остальной частью Фаэруна.

Рашеми: Эти люди жестки, крепки и хорошо приспособлены к жизни в резких и опасных северо-восточных пределах Фаэруна. Они происходят от кочевых племен, которые выиграли Войны Врат Орков и построили империю Роматар. Рашеми не только доминируют в Рашемене и Тэе, они также формируют существенные меньшинства в Агларонде, Бескрайней Пустоши, Теске и Пределе Волшебников. Рашеми обычно невысоки, крепки и мускулисты, и они обычно имеют темноватую кожу, темные глаза и густые черные волосы. Они лелеют свои сильные связи со своей землей, ценя ее красоту при уважении ее резкости. Они выказывают немного высокомерия, которое отмечает другие группы, предки которых некогда правили империями.

Тетирианцы: Тетирская культура - смешение калишитских, чондатанских, иллусканских элементов и элементов нижних нетерезов. Этот уникальный фон делает тетирианцев одной из самых терпимых, хотя и отчаянно независимой этнической группой Фаэруна. Они заселяют обширную территорию, простирающуюся от Калимшана до Сильверимуна и от Моря Мечей до Моря Упавших Звезд. Тетирианцы имеют среднее сложение и рост, с темноватой кожей, которая становится бледнее ближе к северу. Цвет их волос и глаз широко варьируется, но каштановые волосы и синие глаза наиболее обычны. Тетирианцы гордятся своим разнообразным наследием и защитой своей свободы, так что они обычно не доверяют мощным королевствам и империям.

Другие человеческие этнические принадлежности: Другие человеческие группы Фаэруна включают кочевников-бедуинов Анорача, высокие племена Чалта, дурпар Сияющего Юга, ффолков Островов Муншае, кочевников гур Западного Сердцеземья, халруанцев, древних имаскарцев, людей Лантанны южных островов Моря Мечей, мазтикские народы, потомков-нар древнего Нарфелла, древние народы нетерезов, ромвиранцев области Озера Мглы, шаарских кочевников Шаара, шу и другие народы Кара-Тура, соссримов далекого северо-востока, затерянных талфир Западного Сердцеземья, ташаланские народы Побережья Таштана, кочевников-гуйган Бескрайней Пустоши, тэрами Тёрмиша, улутиун самых дальних северных пределов, ваасанцев Лунного Моря и Ваасы и аборигенов Закхары.

ТАБЛИЦА 1-2: ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ РЕГИОНЫ

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Агларонд	чондатанский, дамарский, рашеми	Агларондский	Чессентский, Дамарский, Драконий, Эльфийский, Мулхорандский, Оркский, Сильванский, Унтерский	Чонти, Селунэ, Валкур	Дисциплина, Удача Героев, Верхушки деревьев	(А) Подбитый кожаный доспех * и 20 стрел * или (В) Свиток паутины и защита от стрел
Алтумбел	чондатанский, дамарский, мулан	Агларондский	Акван, Чондатанский, Чессентский, Рашеми, Серусанский, Унтерский	Чонти, Селунэ, Валкур	Упрямый, Милиция, Штормовое сердце	(А) Длинный меч * или Копье * или (В) Цепная рубаха * и мастерской работы лютня
Амн	калишит, тетирский	Чондатанский	Алжедо, Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Нексалский, Оркский, Шаарский	Бэйн, Чонти, Цирик, Селунэ, Шар, Суни, Вокин	Космополит, Коммерческая Подготовка, Серебряная Ладонь, Сила Улиц	(А) Инструменты Воров, ручной арбалет и 10 зарядов * или (В) Длинный меч * или Короткий меч *
Анорач	бедуины	Мидани	Чондатанский, Дамарский, Драконий, Гноллский, Нетерез, Оркский	Бешаба, Келемвор, Селунэ, Талос	Бесстрашный, Боец на Ножках, Выживший	(А) Ятаган * или Кинжал * или (В) Композитный Короткий лук (Сила +2) и 10 стрел *
Калимшан	калишит, тетирский	Алжедо	Ауран, Чондатанский; Чалтский, Драконий, Игнан, Шаарский, Ташаланский	Азут, Илматер, Шар, Шаресс, Сиаморф, Талос, Тир	Огненный Род Знания Гениев ^{РФ} , Гаремное Обучение ^{РФ} , Разум над Телом, Сила Улиц, Мудрость заклинаний	(А) Жезл магической ракеты (CL 1-й, 20 зарядов) или (В) Цепная рубаха * и Микстура лечения легких ран
Чессента	мулан, тэрами	Чессентский	Агларондский, Чондатанский, Драконий, Мулхорандский, Тёрмский, Унтерский	Анур, Азут, Хоар, Латандер, Красный Рыцарь, Тиамат, Вокин	Тайное Обучение, Артист, Образование, Сила Улиц	(А) Короткий меч * или Длинное копье * или (В) Свиток пятна и левитации
Чалт	чалтский, ташаланский	Чалтский	Алжедо, Драконий, Дварфский, Гоблинский, Шаарский, Сильванский, Ташаланский	Шар, Тард Харр, Убтао	Охотник на Противника (гоблиноид), Змеяная Кровь, Выживший	(А) Кукри * или Короткое копье * или (В) 2 дозы яда большого чудовищного скорпиона
Кормир	чондатанский, тетирский	Чондатанский	Дамарский, Эльфийский, Гномский, Гоблинский, Халфлингский, Оркский, Тёрмский	Чонти, Денейр, Хелм, Латандер, Ллиира, Милил, Селунэ, Силванус, Темпус, Тимора, Тир	Караванщик ^{РФ} , Дисциплина, Охотник на противника (гоблиноид), Яростный Разгон, Седло	(А) Длинный меч * или Тяжелая булава * или (В) Подбитая кольчуга *
Долины	чондатанский, ваасанский	Чондатанский	Дамарский, Эльфийский, Гигантский, Гномский, Оркский, Сильванский	Чонти, Латандер, Милики, Огма, Шондакул, Силванус, Темпус, Торм, Тир	Кровный, Караванщик ^{РФ} , Лесник, Удача Героев, Милиция	(А) Композитный длинный лук (Сила +2) или (В) Длинный лук *, Копье * или Четвертной посох *
Дамара	дамарский, чондатанский	Дамарский	Чондатанский, Дварфский, Гигантский, Гоблин, Оркский, Улуйк	Илматер, Силванус, Темпус	Арктическая Адаптация ^{РФ} , Упрямый, Бесстрашный, Мрачный Облик ^{РФ} , Йогунбруд ^{РФ}	(А) Полоторный меч * или боевой топор * или (В) 2 свитка лечения умеренных ран
Дамбрат	иллусканский, шаарский	Дамбратский	Дварфский, Эльфийский, Халфлингский, Халруаа, Гноллский, Иллусканский, Шаарский, Нижне-общий	Ловиатар, Темпус	Боец на ножках, Сопrotивление Яду, Седло	(А) Легкий арбалет * или рапира * или (В) 3 дозы яда дроу
Побережье Дракона	чондатанский, тетирский	Чондатанский	Агларондский, Чессентский, Дамарский, Гоблинский, Халфлингский, Оркский, Тёрмский	Хелм, Маск, Нобэньон, Суни, Темпус, Тимора, Амберли	Серебряная Ладонь, Штормовое сердце, Головорез	(А) Рапира * или легкий арбалет * или (В) Микстура пятна или левитации

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Золотая Вода	Дурпары	Дурпары	Драконий, Дварфский, Гигантский, Халруаа, Халфлингский, Мулхорандский, Шаарский	Гонд, Селунэ, Торм, Вокин	Тайное Обучение, Космополит, Серебряная Ладонь	(А) Ятаган *, кукри * или фалчион *. или (В) Жезл лечения легких ран (CL 1-й, 20 зарядов)
Великая Долина	Чондатанский, дамарский, нар	Дамарский	Гигантский, Гоблинский, Мулхорандский, Рашеми, Сильванский	Шондакул, Силванус, Талона	Упрямый, Бесстрашный, Лесник	(А) Длинный лук * или короткий лук * или (В) комплект целителя, 2 антитоксина и 20 стрел *
Великий Ледник	Улутиун, соссрим	Улуйк	Ауран, Дамарский, Дварфский, Эльфийский, Гигантский	Аурил, Улутиу	Наследственный Дух ^{РФ} , Метатель Топора, Уверенностоящий, Выживший	(А) Копье * или дротик * или (В) Шкурный доспех * и микстура лечения умеренных ран
Халруаа	Халруаа, шаарский, ташаланский	Халруаа	Дамбратский, Эльфийский, Гоблинский, Халфлингский, Шаарский, Ташаланский	Азут, Мистра, Шар	Тайное Обучение, Магическое Обучение, Мудрость Заклинаний	(А) Свиток паутины и 6 тайных заклинаний 1-го уровня или (В) Жезл сна (CL 1-й, 20 зарядов)
Земли Орды	Туйган, рашеми	Туйган	Дамарский, Гоблинский, Мулхорандский, Рашеми, Экспатриант Шу	Акади, Грумбар, Малар, Селунэ	Конный Кочевник, Седло, Неустанный	(А) Композитный короткий лук *, или (В) Легкая военная лошадь, сбруя и уздечка, военное седло и подбитая кожаная попона
Импилтур	Чондатанский, дамарский	Дамарский	Аглорондский, Чессентский, Чондатанский, Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Мулхорандский, Тёрмский	Илматер, Селунэ, Тимора, Валкур, Вокин	Упорный, Бесстрашный, Охотник На Противника (Демон), Милиция	(А) Полуторный меч * или шестопер * или (В) инструменты воров * и подбитый кожаный доспех
Озеро Пара	Калишит, шаарский	Шаарский	Алжедо, Чондатанский, Дварфский, Гоблинский, Ташаланский	Бэйн, Чонти, Цирик, Латандер, Суни, Тир, Вокин	Боец На Ножках, Змеиная Кровь, Щтормовое Сердце	(А) Ятаган *, фалчион * или глефа *, или (В) Микстура темновидения или невидимости
Лапалия	Шаарский, ташаланский	Ташаланский	Алжедо, Чалтский, Гноллский, Халруаа, Шаарский, Юань-ти	Илматер, Келемвор, Селунэ, Талос, Вокин	Сопrotивление Яду, Змеиная Кровь, Штормовое Сердце	(А) Ятаган * или дротик * или (В) Подбитый кожаный доспех * и микстура невидимости
Лантан	Лантанна	Лантанский	Алжедо, Чондатанский, Дварфский, Гномский, Игнан, Иллусканский, Шаарский	Азут, Гонд	Тайное Обучение, Образование, Коммерческая Подготовка	(А) Пистолет, пороховой рог и 10 пуль * или (В) Тяжелый арбалет *
Лунное Море	Чондатанский, дамарский, ваасанский	Дамарский	Чессентский, Чондатанский Драконий, Гигантский, Гоблинский, Оркский	Бэйн, Цирик, Ловиатар, Маск, Талона, Талос, Тир	Охотник На Противника (Орк), Сила Улиц, Головорез	(А) Короткий меч * или двулезвийный меч *. или (В) Ручной арбалет и 2 дозы масла зеленой крови
Острова Муншае	Фолк, иллусканский	Иллусканский	Акван, Чондатанский, Эльфийский, Гигантский, Оркский, Сильванский	Чонти, Темпус	Метатель Топора, Упорный, Устная История ^{РФ} , Сильная Душа	(А) Подбитый кожаный доспех * и 10 стрел * или (В) Ручной топор *, боевой топор * или великий топор *
Мулхоранд	Дурпары, мулан	Мулхорандский	Аглорондский, Чессентский, Драконий, Дурпары, Гоблинский, Туйган, Унтерский	Мулхорандский Пантеон, Маск, Мистра, Красный Рыцарь	Тайное Обучение, Разум Над Телом, Теократ ^{РФ}	(А) Серп *, фалчион * или копеш * или (В) Два свитка божественных заклинаний 2-го уровня
Нарфелл	Дамарский, нар	Дамарский	Гоблин, Оркский, Рашеми, Туйган, Улуйк	Талос, Темпус, Вокин	Арктическая Адаптация ^{РФ} , Седло, Выживший	(А) Легкая военная лошадь, сбруя и уздечка, военное седло и подбитая кожаная попона или (В) Легкое рыцарское копьё * или длинное копьё *
Острова Нелантер	Калишит, чондатанский, иллусканский	Чондатанский	Алжедо, Гоблинский, Иллусканский, Лантанский, Оркский, Шаарский	Бешаба, Цирик, Талос, Темпус, Амберли	Кровный, Штормовое Сердце, Головорез	(А) Ятаган * или кинжал * или (В) Пистолет, пороховой рог и 10 пуль *
Нимбрал	Халруанский	Халруанский	Чалтский, Дамбратский, Дурпарский, Халфлингский, Мидани, Ташаланский	Азут, Цирик, Мистра	Тайное Обучение, Магическое Обучение, Седло, Мудрость Заклинаний	(А) Свиток невидимости и 6 тайных заклинаний 1-го уровня или (В) Жезл тихого изображения (CL 1-й, 20 зарядов)

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобренные божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Север	Иллусканский	Иллусканский	Чондатанский, Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Оркский	Аурил, Денейр, Эльдат, Льюру, Малар, Милики, Милил, Мистра, Огма, Селунэ, Шондакул, Шиаллиа, Силванус, Талос, Темпус	Арктическая Адаптация ^{РФ} , Метатель Топора, Охотник На Противника (Орк), Йотунбруд ^{РФ} , Седло	(А) Боевой топор*, тяжелая булава* или длинный меч* или (В) Подбитый кожаный доспех * и 10 стрел *
Рашемен	Нар, рашеми	Рашеми	Агларондский, Дамарский, Гоблинский, Мулхорандский, Туйган	Чонти, Милики, Мистра	Послевзгляд ^{РФ} , Упрямый, Вытягивание Из Земли ^{UE} , Ужасный Гнев, Этран, Обучение Времионни ^{НВ}	(А) Великий топор * или великий меч * или (В) <i>жезл обнаружения магии</i> или <i>жезл света</i> (CL 1-й, 20 зарядов)
Райд	Нар, ваасанский	Дамарский	Чондатанский, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Рашеми	Малар, Талос, Селунэ, Темпус	Яростный Разгон, Конный Кочевник, Неустанный	(А) Легкая военная лошадь, сбруя и уздечка, военное седло и подбитая кожаная попона или (В) Боевой топор * или копье *
Сембия	Чондатанский	Чондатанский	Чессентский, Дамарский, Гномский, Халфлингский, Мулхорандский, Шаарский, Термский	Азут, Денейр, Латандер, Ловиатар, Мистра, Сунни, Тимора, Тир, Вокин	Караванщик ^{Рас} , Коммерческая Подготовка, Серебряная Ладонь, Стиль Парных Мечей	(А) 300 гр или (В) Рапира * или кинжал *
Самарач	Чалтский, ташаланский	Чалтский	Драконий, Дварфский, Гоблинский, Ташаланский, Юань -ти	Коссут, Латандер, Малар, Сет, Шаресс, Убтао	Охотник на Противника, Милиция, Змеиная Кровь	(А) Скимитар* или композитный короткий лук* или (В) <i>Микстура выносливости медведя</i>
Шаар	Калишит, шаарский	Шаарский	Алжедо, Дамбратский, Дурпари, Дварфский, Гнолльский, Халруаа, Ташаланский, Унтерский	Акади, Маск, Шар, Темпус	Скольжение Ног, Конный Кочевник, Выживший	(А) Подбитый кожаный доспех * и дротик *, или (В) Легкая военная лошадь, сбруя и уздечка, военное седло и подбитая кожаная попона
Шедовар	Нетерез, шейд	Нетерез	Чондатанский, Дамарский, Драконий, Эльфийский, Лоросс, Торасс	Шар	Дисциплина, Мудрость Заклинаний	(А) Рансер * или короткий меч * или (В) <i>Жезл сна</i> (CL 1 -й, 20 зарядов)
Экспатриант Шу	Шу	Шу	Драконий, Дурпари, Гоблинский, Мулхорандский, Рашеми, Туйган	Небесная Бюрократия (не преданы специфическому божеству)	Дисциплина, Коммерческая Подготовка, Разум Над Телом	(А) Катана (мастерской работы полуторный меч) или (В) Нунчаку * или кукри *
Сильверимун	Чондатанский, Иллусканский	Чондатанский	Дварфский, Эльфийский Гигантский, Иллусканский, Оркский, Сильванский	Денейр, Льюру, Милики, Милил, Мистра, Огма, Силванус	Кровный, Образование, Гладкий Разговор	(А) Длинный меч *, рапира * или длинный лук * или (В) Подбитый кожаный доспех * и свиток заклинания 2-го уровня (тайный или божественный)
Побережье Меча	Иллусканский, тетирский	Иллусканский	Чондатанский, Дварфский, Гигантский, Халфлингский, Оркский	Бэйн, Бешаба, Чонти, Латандер, Маск, Мистра, Темпус	Космополит, Боец На Ножках, Штормовое Сердце	(А) Длинный меч * или кинжал * или (В) Пистолет, пороховой рог и 10 пуль
Тарсулт	Калишит, шаарский	Алжедо	Акван, Чалтский, Халфлингский, Ташаланский, Юань -ти	Илматер, Селунэ, Шар, Тир, Валкур, Вокин	Коммерческая Подготовка, Серебряная Ладонь, Змеиная Кровь, Штормовое Сердце	(А) Абордажная сабля* или клинковые ботинки* или (В) Подбитый кожаный доспех* и <i>микстура пятна</i>
Ташалар	Чалтский, шаарский, ташаланский	Ташаланский	Чалтский, Драконий, Иллусканский, Оркский, Шаарский, Алжедо, Юань -ти	Чонти, Малар, Саврас, Сет, Вокин	Охотник На Противника (Юань-Ти), Коммерческая Подготовка, Змеиная Кровь	(А) Легкий арбалет * или (В) Шкурный доспех * и большой щит темного дерева

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Тетир	Калишит, тетирский	Чондатанский	Алжедо, Эльфийский, Гоблинский, Лантанский, Оркский	Хелм, Илматер, Сиаморф, Торм, Тир	Кровный, Яростный Разгон, Удача Героев	(А) <i>Микстура лечения умеренных ран</i> или (В) Цепная кольчуга
Тэй	Мулан, рашеми	Мулхорандский	Чессентский, Дамарский, Гноллский, Адский, Рашеми, Туйган, Унтерский	Бэйн, Горгот, Косеут, Ловиатар, Шар, Талона	Дисциплина, Разум над Телом, Фокус Тагуировки	(А) Два свитка тайных заклинаний 2-го уровня или (В) Один свиток тайного заклинания 2-го уровня и шесть 1-го уровня
Тиндол	Чалтский, ташаланский	Ташаланский	Чалтский, Дварфский, Гоблинский, Шаарский, Юань-ти	Латандер, Ллиира, Малар, Саврас, Сет, Тимора	Скольжение Ног, Охотник на Противника, Милиция, Змеиная Кровь, Неустанный	(А) Абордажная сабля* или клинковые ботинки* или (В) Подбитый кожаный доспех* и <i>микстура пятна</i>
Теск	Дамарский, рашеми, туйган	Дамарский	Агларондский, Чондатанский, Гигантский, Гноллский, Мулхорандский, Орк, Рашеми, Шу, Туйган	Чонти, Маск, Шондакул, Вокин	Караванщик ^{РФ} , Коммерческая Подготовка, Серебряная Ладонь, Гладкий Разговор	(А) Подбитый кожаный доспех * и инструменты воров * или (В) Чешуйчатая кольчуга * и комплект целителя
Тёрмиш	Чондатанский, тёрами	Тёрмский	Чессентский, Чондатанский, Драконий, Дварфский, Игнан, Шаарский	Ллиира, Силванус, Талос, Тир	Удача Героев, Коммерческая Подготовка, Милиции	(А) Наборная кольчуга и тяжелый стальной щит * или (В) Пять 50 гр драгоценных камней
Унтер	Мулан, турамей	Унтерский	Чессентский, Драконий, Мулхорандский, Оркский, Шаарский	Мулхорандский пантеон, Бэйн, Мистра, Тиамат	Тайное Обучение, Сила Улиц, Теократ ^{РФ} , Головорез	(А) Нагрудник * или (В) Свитки <i>обнаружения мысли</i> и <i>опаляющего луча</i>
Племена Утгарда	Иллусканский	Иллусканский	Чондатанский, Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Оркский	Утгар	Наследственный Дух ^{РФ} , Яростный Разгон, Устная История ^{РФ} , Уверенностоящий, Быстрый и Тихий	(А) Боевой топор * или великий топор * или (В) Подбитый кожаный доспех * и 10 стрел *
Подземье (Старый Шанатар)	Калишит, тетирский	Дварфский	Акван, Алжедо, Чондатанский, Эльфийский, Нижнее-общий	Грумбар, Маск, Шар, Шондакул, Талона, Талос	Бесстрашный, Сопrotивление Яду, Быстрый и Тихий	(А) Боевой топор* или кинжал* или (В) Цепная рубаха*
Вааса	Дамарский, ваасанский	Дамарский	Абиссал, Гиганский, Гоблин, Оркский, Улуйк	Аурил, Оркус, Талос	Арктическая Адаптация ^{РФ} , Метатель Топора, Неустанный	(А) Наборная кольчуга * или (В) Тяжелая булава * или легкая булава *
Васт	Чондатанский, дамарский	Дамарский	Агларондский, Чондатанский, Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Рашеми	Чонти, Эльдат, Мистра, Темпус, Торм, Тимора, Амберли, Вокин	Удача Героев, Коммерческая Подготовка, Головореза	(А) Три <i>микстуры лечения легких ран</i> и 20 стрел * или (В) Подбитая кольчуга с шипами
Вилонский Предел	Чондатанский, шаарский, тёрами	Чондатанский	Чессентский, Дамарский, Драконий, Эльфийский, Шаарский, Тёрмский	Эльдат, Хелм, Ллиира, Малар, Нобэньон, Силванус, Талос, Темпус, Тир	Сопrotивление Чуме ^{РФ} , Серебряная Ладонь, Змеиная Кровь, Головорез	(А) Рапира * или кинжал * или (В) Цепная рубаха и 20 зарядов *
Уотердип	Чондатанский, иллусканский, тетирский	Чондатанский	Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Халфлингский, Иллусканский, Оркский	Фазрунский пантеон	Артист, Космополит, Образование, Коммерческая Подготовка, Серебряная Ладонь, Гладкий Разговор, Стилль Парных Мечей	(А) Длинный меч *, рапира * или короткий меч * или (В) Любые два свитка заклинаний 2-го уровня
Западное Сердцеземье	Калишит, чондатанский	Чондатанский	Эльфийский, Гигантский, Тетирский, Гоблинский, Иллусканский, Мидани, Оркский, Тёрмский	Денеяр, Хелм, Келемвор, Латандер, Омга, Темпус	Артист, Упрямый, Караванщик ^{РФ} , Седло, Теневой Щит ^{РФ} , Теневая Песня ^{РФ} , Змеиная Кровь, Шпилехождение ^{РФ}	(А) Полуторный меч * или великий меч или (В) <i>Микстура меньшего восстановления</i>
Предел Волшебников	Чондатанский, мулан, рашеми	Унтерский	Агларондский, Чессентский, Эльфийский, Мулхорандский, Оркский, Серусанский	Хоар, Мистра, Селунэ, Шар, Тиамат, Тир, Амберли, Валкур	Тайное Обучение, Мудрость Заклинаний, Сила Улиц	(А) Подбитый кожаный доспех * и 10 +1 зарядов или (В) Свиток одного заклинания 2-го -уровня и 3 громовых камня

* Предметы мастерской работы.

Человеческие регионы

Большинство человеческих регионов описано подробно в "Установке Кампании Забытых Царств".

Агларонд: Люди Агларонда живут по северным берегам полуострова, оставляя зеленый Юирвуд эльфам и полуэльфам.

Алтумбел: Населенный родовитыми людьми и торговыми пиратами, Алтумбел находится около центра Моря Упавших Звезд. *Знание (Агларонд местное).*

Ами: Самое северное царство Земель Интриг, Амн - густонаселенная и мощная коммерческая страна, которая в настоящее время имеет дело с нашествием монстров.

Анорач: Великая пустыня Анорач - дом диких кочевников, известных как бедуины.

Калимшан: Одно из старейших и наиболее плотно населенных человеческих королевств, Калимшан - земля могущественных волшебников и людей с джинскими родословными.

Чессента: Самая западная из Старых Империй, Чессента - разделенная земля враждующих городов-государств.

Чалт: Народ Чалта населяет бездорожные предательские джунгли южного Фаэруна.

Кормир: Также известный как Лесное Королевство, Кормир - сильная земля благородных рыцарей и великих лордов.

Долины: Рассеянные под кронами древнего леса Кормантора, Долины - ряд маленьких кантонов с традицией жесткой независимости.

Дамара: К северу от Импилтура находится Дамара, ныне молодое и преуспевающее королевство после десятилетий войны против Короля-Ведьмы Ваасы.

Дамбрат: Заселенный столетия назад нарами и малым количеством иллусканцев, блуждающих через *порталы* в Холмах Совета, Дамбрат попал под правление города друу Тлиндет и культа Ловиатар. Люди без крови друу считаются в лучшем случае слугами.

Побережье Дракона: Дом горстки богатых и искушенных городов-государств, типа Стармантла и Вестгейта, Побережье Дракона - перекресток Фаэруна.

Золотая Вода: Восточные страны Истганд, Дурпар, Вар Золотой и Улгарт лежат на берегах Золотой Воды, далеко на юге.

Великая Долина: Простираясь на сотни миль между Лесом Летир и Ролинсвудом, Великая Долина - дом затворнических клановых народов и могущественных друидов.

Великий Ледник: Эта жестокая земля - дом улутиунов, квалифицированных охотников и кочевников, выживающих там, где немногие другие смогут. К востоку лежит изолированная нация Соссал, дом холодолюбивых соссримов.

Халруаа: Земля, где, кажется, каждый знает кое-что об искусстве волшебников, Халруаа находится на южном побережье Фаэруна.

Земли Орды: Также известные как Бескрайняя Пустошь, Земли Орды - дом жестоких племен туйган.

Импилтур: Преуспевающее королевство на северном берегу Внутреннего Моря, Импилтур имеет историю конфликта с воинственными гуманоидами близлежащих гор и забытыми демонами древних империй.

Озеро Пара: Шумные города-государства Озера Пара богаты и сильные, но тень злых богов лежит над ними.

Лапалия: Жители Лиги Лапал живут вдоль юго-восточного берега Светлого Моря между Саммарешем и Ормпуром. Их территория простирается до Джунглей Мхайр, Бандитских Пустошей и Дан Хиллс.

Лантан: Легендарный как земля механических чудес, Лантан находится к северу от Чалтского полуострова.

Лунное Море: Мрачная земля плавилен, литейных заводов и шахтерских лагерей, Лунное Море - дом зловещих городов Жентил Кип и Мулмастер.

Острова Муншае: К западу от Фаэруна лежат Острова Муншае, население которых поделено между коренными фолками и вторгшимися иллусканцами.

Мулхоранд: Эта древняя земля лежит на восточном конце Моря Упавших Звезд. В течение многих столетий бессмертные короли-боги правили здесь как фараоны.

Нарфелл: Холодная и дикая степная земля к югу от Великого Ледника, Нарфелл известен как дом лучших всадников Фаэруна.

Острова Нелантер: Зачумленные пиратами и бандитами, Острова Нелантер лежат к западу от полуострова Велен Тетира.

Север: Этот регион включает людей, живущих в верхних долинах рек Делимбаир и Дессарин, от Даггерфорда до Ллорка и от Красной Лиственницы до Мирабара. Народ Невервинтера, Лускана и Врат Балдура описан регионом Побережье Меча, Сильверимун описывает людей Серебряных Кордонов, а Уотердип включает низовья долины Дессарин.

Нимбрал: Эта таинственная земля экспатриантов Халруаа скрыта занавесом иллюзий. Земля Летучей Охоты лучше известна своими закованными в стеклянную броню воинами верхом на пегасах.

Рашемен: Дикая и красивая земля отдаленного востока, Рашемен - дом жестоких берсерков и таинственных заклинателей в масках, известных как Ведьмы Рашемена (называемые вичларан самими рашеми).

Райд: К северу от Лунного Моря и к югу от Замученной Земли находится широкая зеленая трясина, известная как Райд, которая является домом многочисленных бродячих племен варваров.

Самарач: В бассейне Самарача на южном берегу Чалтского полуострова находится ксенофобная нация Самарач, государство-вассал Нимбрала.

Сембия: Возможно, богатейшее и мощнейшее королевство к западу от Внутреннего Моря, Сембия - искушенная земля дуэлянтов, торговцев и воров.

Шаар: Эта обширная саванна простирается более чем на 1,000 миль поперек южного Фаэруна. Шаар - дом многочисленных кочевых племен, хотя он также поддерживает горстку более постоянных поселений.

Шедовар: Народ Города Шейд известен как шедовары. Их летучий город в настоящее время основался на берегах Теневого Моря в сердце Анорача.

Экспатриат Шу: Много странных королевств и империй лежат далеко на востоке Фаэруна, в конце Золотого Пути. Из этих отдаленных стран маленькое количество торговцев, поселенцев и дипломатов прибыло на Фаэрун в поисках новых возможностей на Западе. *Знание (Теск местное).*

Сильверимун: Часто называемый Жемчужиной Севера, Сильверимун - город магии и изучения на Реке Ровин на далеком Севере. Это ведущий город Серебряных Кордонов, лиги человеческих городов и цитаделей дварфов.

Побережье Меча: Простираясь от Лускана на севере до Врат Балдура на юге, Побережье Меча - регион изолированных городов-государств, отчаянно конкурирующих в торговле и склонных к бандитизму.

Ташалар: Расположенный на северных берегах Чалтского полуострова, Ташалар - пропитанная солнцем земля оливковых рощ, виноградников и мощных торговых домов. Ей угрожают коварные юань-ти близлежащих джунглей.

Тетир: Это большое королевство благородных рыцарей и великих лордов недавно воссоединилось под управлением короля и королевы после ужасной гражданской войны.

Тарсулт: Островная нация Тарсулт служит центром корабельной торговли Светлого Моря.

Тэй: Запретное и таинственное царство Недоступного Востока, Тэй - родина широко пугающих Красных Волшебников.

Теск: Свободная конфедерация коммерческих городов-государств, протянувшаяся по Золотому Пути, Теск мучим Владыками Тени Телфлэмма, гильдией мощных воров.

Тиндол: На южном побережье Чалтского полуострова находится эта торговая нация, населенная быстроногими ташаланцами и чалтанам.

Тёрмиш: Преуспевающая земля на северных берегах Вилонского Предела, Тёрмиш - во власти тёрами.

Подземье (Старый Шанатар): Поколения людей из Калимшана и Озера Пара были поработены бехолдерами Зокира и друу Гуаллидarta. Многие сбежали в дикое место Подземья во главе с Ибрандалом Прячущимся Богом. Однако, они продолжают строить свои дома в лишенных света землях, которые стали их домом.

Унтер: Одна из трех Старых Империй юго-востока Фаэруна, Унтер управлялся в течение столетий злым королем-богом Джилгимом, который погиб во Время Неприятностей. Теперь Унтер распадается под давлением мулхорандского вторжения и ссор собственной знати и священников.

Племена Утгарда: Варвары Утгарда бродят по лесам и холмам Севера. *Знание (Север местное).*

Вааса: Холодная, трудно обрабатываемая, ранее управляемая ужасным Королем-Ведьмой, Вааса больше не оплот зла — но и при этом это не место для тех, кто не готов защититься мечом и заклинанием.

Васт: Дом маленьких независимых городов-государств типа Тантраса и Вороньего Утеса, Васт известен как земля, где авантюристы могут сделать себе имя.

Вилонский Предел: Находящийся во власти старого и ветхого царства Чондат, Вилонский Предел - земля противоречий. Постоянный конфликт кипит между искушенными торговыми лордами и мощным кругом друидов, который устремлен на то, чтобы ограничить человеческое расширение.

Уотердип: Известный как величайший город Побережья Меча, Уотердип - космополитическая столица шумной торговли, прячущихся жуликов и могущественных волшебников. Он стоит над ужасным лабиринтом, известным как Подгорье, который давно представляет интерес для авантюристов.

Западное Сердцеземье: Протяженные от Побережья Дракона до нижних пределов Долины Чионтар, Западное Сердцеземье - дом рассеянных поселений и ферм, а также караванных городов типа Ирайбора и Скорнубела.

Предел Волшебников: Вдоль южного побережья Агларондского полуострова лежат города Предела Волшебников, группы независимых городов-государств, давно жаждавших (и борющихся) Чессенты, Унтера и Тэя.

Регионы dwarфов

Большинство dwarфов Фаэруна происходят из одной из следующих областей:

Чалт: Дикое dwarфы живут в Джунглях Чалта, а также в близлежащих Джунглях Мхайр.

Горы Галена: Между Импилтуром, Дамарой и Вастом, Горы Галена (и близлежащие Горы Земная Шпора) - дом многочисленных щитовых dwarфов. *Знание (Дамара местное).*

Великий Ледник: Легендарные инугааккаркаликурит, или арктические dwarфы, живут в скованных льдом горных цепях Великого Ледника.

Великая Трещина: Самый могущественное из всех dwarфских царств, Великая Трещина - наследственная родина золотых dwarфов. *Знание (Шаар местное).*

Олдоннар: Легендарное королевство Олдоннар, дом редких dwarфов-урдуннир (или рудокопов), находится под Горами Аламир. *Знание (Подземье [Старый Шанатар] местное).*

Дымящие Горы: Золотые dwarфы Великой Трещины основали цитадели, литейные заводы и плавильни около вулканических огней Дымящих Гор и Равнин Черной Золы Унтера.

Хребет Мира: Дом некоторых из самых известных королевств щитовых dwarфов Севера, этот регион включает цитадели типа Цитадели Адбар, Цитадели Фелбарр и Мифрил Холла. *Знание (Серебряные Кордоны местное).*

Побережье Меча: Много щитовых dwarфов - торговцев, кузнецов и оружейников - живут в человеческих городах типа Мирабара и Невервинтера вдоль Побережья Меча.

Тёрмиш: Горы Апанн и Горы Орссон - дом многих щитовых dwarфов.

Подземье (Темные Земли): Дунспе йррин, мощный город дуэргаров под Горами Орссон, является одним из самых старых и самых сильных царств серых dwarфов. Серый dwarф из любого города, уважающий Глубинную Дуэрру, может выбрать этот регион, особенно если он заинтересован в изучении псионики.

Подземье (Корень Земли): Глубоко под Горами Земная Шпора лежат остатки королевства щитовых dwarфов по имени Эарсфаст.

Подземье (Нортгарк): Граклстад, Глубинное королевство дуэргаров, находится под Эвермурз. Любой серый dwarф, абориген города, где почитают Ладугуэра вместо Глубинной Дуэрры, может выбрать эту область.

Подземье (Старый Шанатар): Древний Шанатар, когда-то родина щитовых dwarфов, пал много столетий назад. Но Илтказар, Мифриловое Королевство, все еще стоит.

Уотердип: Несколько больших и преуспевающих кланов щитовых dwarфов населяют Уотердип и его непосредственные окрестности, включая Форлорн Хиллс и Горы Меча.

ТАБЛИЦА 1-3: РЕГИОНЫ ДВАРФОВ

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Чалт	Дикий дварф	Чалтский, Дварфский	Драконий, Гоблинский, Игнан, Шаарский, Ташаланский	Тард Харр	Распутывающийся ^{РФ} , Стойкость Джунглей ^{РФ} , Выживший	(А) Ручной топор * или короткое копьё * или (В) 3 дозы яда черного змеи
Горы Галена	Щитовой дварф	Дамарский, Дварфский	Чондатанский, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Нижне-общий	Дварфский пантеон	Бесстрашный, Охотник на Противника (Гоблин), Форма Камня ^{РФ} , Близнец Грома, Неустанный	(А) Тяжелая кирка * или дварфский ургрош *, или (В) Кольчуга *
Великий Ледник	Арктический дварф, Щитовой дварф	Дварфский, Улуйк	Акван, Ауран, Дамарский, Драконий, Гигантский	Талос, Улутну	Метатель Топора, Устная История ^{РФ} , Выживший	(А) Легкая кирка * или короткое копьё * или (В) Ездовая собака и шкурный доспех *
Великая Трещина	Золотой дварф	Дварфский	Гигантский, Гномский, Гоблинский, Шаарский, Терран, Унтерский	Морадин, дварфский пантеон	Упрямый, Металлургия ^{РФ} , Серебряная Ладонь, Небесный Наездник ^{РФ} , Близнец Грома	(А) Свиток <i>силы быка</i> и 5 громовых камней или (В) Тяжелая булава * или дварфский военный топор *
Олдоннар	Урдуннир	Дварфский	Драконий, Гигантский, Терран, Нижне-общий	Думатойн	Магия В Крови, Форма Камня ^{РФ} , Сильная Душа	(А) Тяжелая кирка * или тяжелая булава * или (В) Цепная кольчуга
Дымящие Горы	Золотой дварф	Дварфский	Чессентский, Гоблинский, Мулхорандский, Нижне-общий, Унтерский	Дварфский пантеон	Бесстрашный, Сердце Горнила, Устная История ^{РФ} , Близнец Грома	(А) Цепная рубаха * или (В) <i>Жезл лечения легких ран</i> (CL 1 -й, 20 зарядов)
Хребет Мира	Арктический дварф, щитовой дварф, Урдуннир	Дварфский	Чондатанский, Драконий, Гигантский, Гоблинский, Иллусканский, Оркский	Дварфский пантеон	Упрямый, Охотник На Противника (Орк), Устная История ^{РФ} , Близнец Грома	(А) Военный молот * или дварфский военный топор * или (В) Нагрудник и 1 <i>микстура лечения легких ран</i>
Побережье Меча	Щитовой дварф	Дварфский, Иллусканский	Чондатанский, Эльфийский, Гигантский, Гномский, Оркский	Думатойн, Мартаммор Дьюин, Морадин	Сердце Горнила, Коммерческая Подготовка, Металлургия ^{РФ} , Близнец Грома, Неустанный	(А) Ручной топор * или великий топор " или (В) Пять 50-гр золотых брусков
Тёрмиш	Золотой дварф, Щитовой дварф	Дварфский, Тёрмский	Чондатанский, Эльфийский, Гигантский, Гномский, Халфлингский	Дварфский пантеон	Бесстрашный, Серебряная Ладонь, Форма Камня ^{РФ} , Близнец Грома	(А) Наборная кольчуга и тяжелый стальной щит *, или (В) Пять 50-гр золотых брусков
Подземье (Темные Земли)	Серый дварф	Дварфский, Нижне-общий	Акван, Чондатанский, Драконий, Гигантский, Гоблин	Глубинная Дуэрра	Наездник Арахнида ^{РФ} , Железный Разум ^{РФ} , Магия в Крови, Коммерческая Подготовка	(А) Военный молот * или короткий меч * или (В) Наборная кольчуга *
Подземье (Корень Земли)	Щитовой дварф	Дварфский, Нижне-общий	Драконий, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Терран	Морадин	Кровный, Упрямый, Бесстрашный	(А) Боевой топор* или легкий арбалет* или (В) Микстура <i>лечения умеренных ран</i> и чешуйчатая кольчуга*
Подземье (Нортгарк)	Серый дварф	Дварфский, Нижне-общий	Драконий, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Терран	Ладугуэр	Упрямый, Сопротивление Яду, Головорез	(А) Цепная рубаха * и 10 зарядов * или (В) Ручной топор * или боевой топор *
Подземье (Старый Шанатар)	Щитовой дварф	Дварфский, Нижне-общий	Акван, Драконий, Эльфийский, Гномский, Терран	Думатойн	Азерская Кровь ^{РФ} , Наездник Летучей Мыши ^{РФ} , Бесстрашный, Близнец Грома, Неустанный	(А) Тяжелая булава * или дварфский ургрош *, или (В) Цепная кольчуга *
Уотердипа затмевает	Щитовой дварф	Дварфский	Алжедо, Чондатанский, Эльфийский, Халфлингский, Иллусканский, Оркский	Дварфский пантеон	Космополитический, Серебряная Ладонь, Головорез, Близнец Грома	(А) Цепная рубаха * и 50 гр или (В) Тяжелая булава * или боевой топор *

* Предметы мастерской работы

ТАБЛИЦА 1-4: РЕГИОНЫ ЭЛЬФОВ

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Чондалвуд	Дикий эльф	Эльфийский	Чессентский, Чондатанский, Гноллский, Халфлингский, Шаарский, Сильванский, Унтерский	Риллифэйн Раллатил	Лесник, Выживший, Верхушки Деревьев	(А) Шкурный доспех * и эликсир крадущегося, или (В) Короткое копьё *
Дроу Кормантора	Дроу	Эльфийский	Абиссал, Чондатанский, Драконий, Язык знаков дроу, Оркский, Сильванский, Нижне-общий	Илистри, Ваэрон	Кровный, Быстрый и Тихий	(А) Рапира * или легкий арбалет * или (В) Ручной арбалет и 3 дозы нокаутующего яда дроу
Эльфийский Двор	Лунный эльф, дикий эльф, лесной эльф	Чондатанский, Эльфийский	Дамарский, Гигантский, Гномский, Оркский, Сильванский	Эльфийский пантеон	Бесстрашный, Удача Героев, Сильная Душа, Мудрость Дерева ^{1В}	(А) Цепная рубаша * или (В) Свиток кожи-коры и древесной формы
Эвереска	Лунный эльф, солнечный эльф	Чондатанский, Эльфийский	Ауран, Драконий, Гоблинский, Гигантский, Иллусканский, Оркский	Эльфийский пантеон	Дисциплина, Дар Языков ^{РФ} , Магическое Обучение	(А) Кольчуга * и 20 стрел * или (В) Жезл цветного спрея (CL 1 -й, 20 зарядов)
Эвермит	Лунный эльф, солнечный эльф, Лесной эльф	Эльфийский	Акван, Ауран, Селестиал, Чондатанский, Иллусканский, Сильванский	Эльфийский пантеон	Образование, Магическое Обучение, Из Другого Мира, Мудрость Заклинаний	(А) Свиток удара и невидимости или (В) Длинный меч * или длинный лук *
Лес Летир	Лесной эльф	Дамарский, Эльфийский	Гигантский, Гноллский, Гномский, Оркский, Рашеми	Эльфийский пантеон	Скольжение Ног, Лесник, Удача Героев	(А) Подбитый кожаный доспех * и 3 Микстуры лечения легких ран или (В) Шкурный доспех * и свиток биения металла
Высокий Лес	Лесной эльф	Эльфийский	Гноллский, Гоблинский, Халфлингский, Иллусканский, Сильванский	Эльфийский пантеон	Скольжение Ног, Лесник, Верхушки Деревьев	(А) Длинный меч * или длинный лук * или (В) Композитный длинный лук (Сила +2)
Внутреннее Море	Водный эльф	Эльфийский, Серусанский	Акван, Чондатанский, Драконий, Гигантский, Сильванский	Глубинный Сашелас	Кровный, Землеход ^{РФ}	(А) Трезубец * или длинное копьё * или (В) Водный длинный лук ^{РФ*}
Мензобер- ранир	Дроу	Эльфийский, Нижне-общий Язык знаков дроу	Абиссал, Драконий Гоблинский, Иллусканский	Лолс	Наездник Арахнида ^{РФ} , Кровный, Магия в Крови, Стиль Парных Мечей	(А) Ручной арбалет и 20 зарядов * или (В) Два свитка заклинаний 2-го уровня
Внешнее Море	Водный эльф	Акван, Эльфийский	Алжедо, Чондатанский, Драконий, Иллусканский	Глубинный Сашелас	Кровный, Выживший	(А) Трезубец * или кинжал * или (В) Микстура лечения умеренных ран и по дбитый кожаный доспех *
Силденор	Звездный эльф	Агларондский, Эльфийский	Абиссал, Ауран, Адский, Мулхорандский, Рашеми, Сильванский	Кореллон Ларетан	Артист, Лесник, Из Другого Мира, Мудрость Дерева ^{1В}	(А) Длинный меч * или рапира * или (В) Цепная рубаша * и мастерской работы лютия
Сильверимун	Лунный эльф, солнечный эльф	Эльфийский, Иллусканский	Чондатанский, Дварфский, Гигантский, Оркский, Сильванский	Эльфийский пантеон	Образование, Разум над Телом, Сильная Душа	(А) Длинный меч * или рапира * или (В) Нагрудник и 20 стрел *
Гнездо Снежного Орла	Авариэль ^{РФ}	Ауран, Эльфийский	Дамарский, Драконий, Гигантский, Рашеми, Сильванские, Туйган	Аэрдри Фазниа	Артист, Образование, Бесстрашный, Разум над Телом	(А) Рапира * или длинный меч * или (В) Жезл лечения легких ран (CL 1 -й, 20 зарядов)
Уотердип	Лунный эльф	Чондатанский, Эльфийский	Алжедо, Дварфский, Халфлингский, Иллусканский, Оркский	Эльфийский пантеон	Космополит, Гладкий Разговор, Стиль Парных Мечей	(А) Рапира * или кинжал * или (В) Жезл магических ракет (CL 1 -й, 20 зарядов)
Вилдат	Лесной эльф, Дикий эльф	Чондатанский, Эльфийский	Алжедо, Драконий, Гигантский, Гоблинский, Шаарский	Эльфийский пантеон	Скольжение Ног, Быстрый И Тихий, Мудрость Дерева ^{1В}	(А) Длинный лук * или (В) Цепная рубаша * и микстура лечения легких ран
Юирвуд	Звездный эльф, лесной эльф	Агларондский, Эльфийский	Чессентский, Дамарский, Драконий, Мулхорандский, Сильванский, Унтерский	Эльфийский пантеон	Дисциплина, Удача Героев, Верхушки Деревьев	(А) Подбитый кожаный доспех * и 10 стрел * или (В) Свиток кожи-коры и древесной формы

* Предметы мастерской работы.

Регионы эльфов

Бесчисленные эльфы отступили к уединению Эвермита, но многие еще остаются на Фаэруне.

Чондалвуд: Некогда дом царства зеленых эльфов Найкримат, ныне Чондалвуд - дом нескольких бродячих племен диких эльфов.

Дроу Кормантора: Притянутые обещаниями древней поверхностной магии эльфов, дроу Дома Джаэрл и Клана Озковин заняли старые цитадели глубоко в лесу. *Знание (Долины местное).*

Эльфийский Двор: Неповерхностные эльфы всего Кормантира покинули свой древний дом. Много лунных, лесных и диких эльфов все еще остаются в местах типа Семберхолма, Запутанных Деревьев и самого старого Эльфийского Двора. *Знание (Долины местное).*

Эвереска: Опустошенное нападением фаэриммов Анорача, это царство лунных и солнечных эльфов медленно оправляется после разъяренных сражений последнего года. *Знание (Западное Сердцеземье местное).*

Эвермит: Далеко в западном океане находится невероятный остров Эвермит, финальное убежище и цитадель золотых, серебряных и зеленых эльфов.

Лес Летир: Племена лесных эльфов скрываются глубоко в лесах Недоступного Востока. *Знание (Великая Долина местное).*

Высокий Лес: После разделения среди древних королевств эльфов Иэрлэнн, Силуваниди и Шаррвен, Высокий Лес теперь является домом самых многочисленных и энергичных поселений лунных и лесных эльфов, остающихся на северном Фаэруне.

Внутреннее Море: Множество поселений водных эльфов, включая великий город Миф Нантар, лежат рассеянными по водам западного и центрального Моря Упавших Звезд.

Мензоберранир: Город Мензоберранзан, расположенный в милях под верховьями Долины Сарбрин, является, возможно, самым печально известным из царств дроу Фаэруна. Дроу из любого доминируемого Лолс города может выбирать этот регион. *Знание (Подземье [Нортдарк] местное).*

Внешнее Море: К западу от Фаэруна находится Бездорожное Море, а к югу от Фаэруна лежит Великое Море. В обоих их живет множество водных эльфов.

Силдеюр: Экстрапланарное царство Силдеюр, расположенное в глубинах Юирвуда - дом затворнических звездных эльфов. *Знание (Агларонд местное).*

Сильверимун: Также известный как Жемчужина Севера, город Сильверимун - маяк надежды, безопасности и изучения среди дикости Севера. В нем живет большое количество лунных эльфов. *Знание (Серебряные Кордоны местное).*

Гнездо Снежного Орла: Скрытое убежище аваризлей находится за пределами замерзших пиков Гор Айсрим на северо-востоке Фаэруна. *Знание (Соссал местное).*

Уотердип: Много лунных эльфов проживают в лесах и холмах низовий долин Делимбаир и Дессарин. Они часты в шумном человеческом городе Уотердип.

Вилдат: Дом диких и лесных эльфов, Вилдат занимает большую часть человеческой страны Тетир.

Юирвуд: Хотя многие из эльфов Юирвуда - звездные эльфы, укрывшиеся в Силдеюре, сам Юирвуд - дом множества диких эльфов. *Знание (Агларонд местное).*

ТАБЛИЦА 1-5: РЕГИОНЫ ГНОМОВ

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Великая Долина	Лесной гном, скальный гном	Дамарский, Гномский	Драконий, Эльфийский, Гнолльский, Гоблинский, Оркский, Сильванский	Баэрван Дикая Страна	Животные Друзья ^{РФ} , Лесник, Магия в Крови	(А) Легкая булава* или короткое копье* или (В) Жезл лечения легких ран (CL 1 -й, 20 зарядов)
Лантан	Скальный гном	Гномский, Лантанский	Алжедо, Чондатанский, Драконий, Дварфский, Игнан, Иллусканский	Гонд	Образование, Бесстрашный, Коммерческая Подготовка	(А) Пистолет, пороховой рог и 10 пуль* или (В) Тяжелый арбалет*
Теск	Скальный гном	Агларондский, Гномский	Дамарский, Драконий, Эльфийский, Гоблинский, Оркский, Сильванский	Гномский пантеон	Артист, Магия в Крови, Гладкий Разговор	(А) Легкая булава* или длинный меч* или (В) Подбитый кожаный доспех*, 5 громовых камней и 1 микстура лечения легких ран
Подземье (Нортдарк)	Глубинный гном	Гномский, Нижне-общий	Драконий, Иллусканский, Терран, Дварфский, Эльфийский	Каллардюрэн Гладкие Ладони	Магия в Крови, Коммерческая Подготовка, Сильная Душа	(А) Кинжал*, легкая кирка* или тяжелая кирка* или (В) Цепная рубаха* и 10 зарядов*
Западное Сердцеземье	Скальный гном	Гномский, Чондатанский	Драконий, Дварфский, Гоблинский, Иллусканский, Сильванский, Терран	Гномский пантеон	Артист, Дисциплина, Сильная Душа	(А) Пистолет, пороховой рог и 10 пуль* или (В) Свиток невидимости и зеркального изображения

* Предметы мастерской работы.

Регионы гномов

Иногда упоминаемые как Забытый Народ, гномы могут быть найдены во многих местах Фаэруна, хотя их население существенно лишь в горстке мест:

Великая Долина: Лесные и скальные гномы обычны на Недоступном Востоке.

Лантан: Дом самого большого населения гномов на Фаэруне, Лантан - островная нация чудесных изобретений и шумной торговли, которая находится к северу от Чалтского полуострова.

Теск: Город-государство Милварун и окружающие Горы Челюсть Дракона - дом многих больших кланов скальных гномов.

Подземье (Нортдарк): Город свирфнеблинов, ныне лежащий в руинах, Блингденстоун находится под низинами Долины Ровин на Севере. Меньшие поселения глубинных гномов рассеяны по всему северному Подземью. Глубинный гном из любого города, подобного тому, чем Блингденстоун был перед своим крушением, может выбирать этот регион.

Западное Сердцеземье: Рассеянные деревни и поселения гномов существуют по всей долине Реки Чионтар и Вьющейся Воды.

ТАБЛИЦА 1-6: РЕГИОНЫ ПОЛУЭЛЬФОВ

Регион	Рекоменд. подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Агларонд	Лунный полуэльф	Агларондский, Эльфийский	Чессентский, Дамарский, Драконий, Мулхорандский, Оркский, Сильванский, Унтерский	Миличи, Риллифэйн, Раллатил, Силванус	Лесник, Удача Героев, Милиция, Верхушки Деревьев	(А) Длинный лук* или длинный меч* или (В) Шкурный доспех* и большой щит темного дерева*
Долины	Лунный полуэльф, полудроу	Чондатанский, Эльфийский	Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Сильванский, Нижне-общий	Илистри, Миличи, Силванус, Суни	Артист, Скольжение Ног, Сильная Душа	(А) Длинный лук* или копьё* или (В) Композитный длинный лук (Сила +2)
Дамбрат	Полудроу	Дамбратский, Эльфийский	Драконий, Гноллский, Халфлингский, Халруаа, Шаарский, Нижне-общий	Лолс, Ловиатар	Глаза Дроу ^{РФ} , Боец На Ножках, Сильная Душа	(А) Цепная рубаха* и 1 доза яда дроу или (В) Кольчуга с шипами* или бич*
Побережье Дракона	Водный полуэльф	Эльфийский, Серусанский	Акван, Чондатанский, Гигантский, Гоблинский, Тёрмский	Глубинный Сашелас	Охотник на Противника (Драконы), Боец на Ножках	(А) Трезубец* или короткое копьё* или (В) Пять 50-гр жемчужин
Высокий Лес	Лунный полуэльф, лесной полуэльф	Эльфийский, Иллусканский	Чондатанский, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Сильванский	Льюру, Миличи, Риллифэйн, Раллатил, Силванус	Скольжение Ног, Лесник, Верхушки Деревьев	(А) Композитный длинный лук* или длинный меч* или (В) Микстура лечения умеренных ран и подбитый кожаный доспех*
Сильверимун	Лунный полуэльф	Эльфийский, Иллусканский	Чондатанский, Дварфский, Гигантский, Оркский, Сильванский	Эльфийский пантеон. Мистра, Огма, Селунэ, Суни	Образование, Разум над Телом, Сильная Душа	(А) Длинный меч* или рапира* или (В) Нагрудник и 20 стрел *
Уотердип	Лунный полуэльф	Чондатанский, Эльфийский	Алжедо, Дварфский, Халфлингский, Иллусканский, Оркский	Ангаррадх, Сеханин Лунный Лук, Селунэ, Суни	Космополит, Гладкий Разговор, Стиль Парных Мечей	(А) Рапира* или кинжал* или (В) Цепная рубаха* и 50 гр

* Предметы мастерской работы.

Регионы полуэльфов

Полуэльф, выращенный одним или другим из родителей, может разумно называть любой эльфийский или человеческий регион своим домом. Однако, следующие регионы известны своими поселениями полуэльфов:

Агларонд: Юирвуд - дом самого большого населения звездных и диких полуэльфов на Фаэруне.

Долины: Хотя полуэльфы обычны во многих из Долин, земля Диппингдейла - дом большего количества лунных и лесных полуэльфов, чем любое другое место на сотни миль вокруг.

Дамбрат: Человеческая нация, побежденная дроу столетия назад, Дамбрат теперь - дом большого количества полудроу.

Побережье Дракона: Маленькое количество водных полуэльфов может быть найдено почти в любой из стран вокруг Моря Упавших Звезд, но большее количество их живет скорее по прибрежной полосе Кормира, Побережья Дракона и Сембии, чем в другом месте.

Высокий Лес: Высокий Лес и город Лаудвотер - дом многим лунных и лесных полуэльфов, произошедших от граждан древних эльфийских королевств Иэрлэнн, Силуваниди и Шаррвен. Горстка полудроу живет в Высоком Лесу в разрушенном городе Карс.

Сильверимун: Наследник давно утерянных эльфийских королевств Севера, Сильверимун - дом многих, кто имеет и кровь лунного эльфа, и человеческую кровь. *Знание (Серебряные Кордоны местное).*

Уотердип: Эльфы и люди жили рядом на Побережье Меча в течение многих столетий, так что лунные полуэльфы довольно обычны в Городе Блеска.

ТАБЛИЦА 1-7: РЕГИОНЫ ХАЛФЛИНГОВ

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Амн	Легконогий халфлинг	Чондатанский	Алжедо, Драконий, Гигантский, Иллусканский, Оркский	Халфлингский пантеон	Космополит, Коммерческая Подготовка, Серебряная Ладонь, Сила Улиц	(А) Легкий арбалет* или кинжал* или (В) (В) <i>Микстура лечения умеренных ран</i> и подбитый кожаный доспех*
Калимшан	Легконогий халфлинг, сильный сердцем халфлинг	Алжедо	Ауран, Чондатанский, Драконий, Игнан, Шаарский	Брандобарис	Коммерческая Подготовка, Сила Улиц	(А) Скимитар* или кинжал* или (В) <i>Микстура левитации</i> и 3 громовых камня
Долина Чаннат	Призрачный халфлинг, сильный сердцем халфлинг	Халфлингский, Шаарский	Дамбратский, Дварфский, Эльфийский, Гноллский, Халруаа	Халфлингский пантеон	Бесстрашный, Боец на Ножках, Удача Героев, Сильная Душа	(А) Подбитый кожаный доспех* и 1 доза яда черной змеи или (В) Праща* и 10 серебряных пуль
Чондалвуд	Призрачный халфлинг	Чондатанский, Халфлингский	Чессентский, Эльфийский, Гноллский, Шаарский, Сильванский	Шила Перироил, Урогалан	Кровный, Лесник, Быстрый и Тихий, Верхушки Деревьев	(А) Короткий лук*, длинный лук* или короткое копье* или (В) 3 дозы яда синего винниса
Люирен	Легконогий халфлинг	Халфлингский	Дамбратский, Дурпари, Дварфский, Эльфийский, Гноллский, Халруаа, Шаарский	Йондалла	Дисциплина, Милиция, Ничей Дурак ^{Рф} , Сильная Душа	(А) Короткий меч * или Длинный меч * или (В) Большой щит темного дерева и 3 мешка-липучки
Север	Легконогий халфлинг	Иллусканский	Чондатанский, Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Оркский	Халфлингский пантеон	Охотник на Противника, Быстрый и Тихий	(А) Композитный длинный лук* или короткий меч* или (В) Цепная рубаха*
Западное Сердцеземье	Легконогий халфлинг, сильный сердцем халфлинг	Чондатанский, Халфлингский	Алжедо, Дварфский, Гномский, Гоблинский, Иллусканский	Халфлингский пантеон	Бесстрашный, Удача Героев, Ничей Дурак ^{Рф}	(А) Легкий арбалет* или короткий лук* или (В) Цепная рубаха*

* Предметы мастерской работы.

Регионы халфлингов

Халфлинги бродят по всему Фаэруну, осваиваясь в различных странах, где доминирует человек, в течение коротких периодов перед дальнейшим движением. Истинные родина халфлингов включают следующие регионы:

Амн: Царство халфлингов Миеритин некогда стояло на восточном берегу Озера Эсмел. Много легконогих халфлингов все еще населяют эту область.

Калимшан: Легконогие халфлинги были приведены в Калимшан тысячелетия назад как рабы джиннов, и многие все еще населяют эту область.

Долина Чаннат: Между западным Шааром и таинственной землей Халруаа находится долина Реки Чаннат и Лес Амтар. Призрачные и сильные сердцем халфлинги обычны в маленьких деревнях этой области. *Знание (Шаар местное).*

Чондалвуд: Родина призрачных халфлингов более тысячи лет, Чондалвуд - большая, теплая лесистая местность к югу от Чондата и Чессенты.

Люирен: Более южная нация Люирен - дом сильных сердцем халфлингов и место происхождения всех хин Фаэруна.

Север: Поселения легконогих халфлингов усеивают берега низин Долины Делимбаир, хотя они больше всего сконцентрированы вокруг деревни Секомбер.

Западное Сердцеземье: Поселенцев -халфлингов можно найти по всему Западному Сердцеземью, прежде всего в долинах к западу от Далекых Холмов.

Регионы орков и полуорков

Подобно полуэльфам, полуорки можно найти в маленьких количествах почти где угодно. Полуорки не имеют никакого царства, которое они могут наверняка назвать своим собственным, но большие и устойчивые поселения этого жестокого народа могут быть найдены по всему центральному и северному Фаэруну.

Амн: Амн долго мучали гуманоидные налетчики, устраивающие логовища в горных цепях, окружающих страну.

Чессента: Города Эйрспур и Рет, также как и близлежащие горы, являются домом многих племен орков, которые живут в лабиринтах и столетиями торгуют с людьми Чессенты.

Земли Орды: Серых орков востока можно найти в бродячих бандах от Великого Ледника до пограничных областей Мархома.

Лунное Море: Великая Серая Земля Тар, к северу от Лунного Моря, известна своим населением жестоких племен горных орков.

Север: Твердыня Темных Стрел Короля Оболда - лишь одна из многих цитаделей орков, расположенных в предгорьях и высоких долинах Хребта Мира.

Теск: Двенадцать лет назад легион воинов-горных орков Жентарима был расформирован в Теске после помощи в защите земли от орды Йамуна Каана.

Подземье (Нортдарк): Ниже верхней Долины Делимбаир лежат руины древнего королевства щитовых dwarфов Аммариндар. Теперь занятый адскими легионами Каанира Вхока, Скипетрового, Аммариндар - дом множества танаруков.

Вааса: Некогда солдаты Короля-Ведьмы, полуорки Ваасы - сильный и крепкий народ, умеющий жить на этой запретной земле.

ТАБЛИЦА 1-8: РЕГИОНЫ ОРКОВ И ПОЛУОРКОВ

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматический Язык	Бонусные языки	Одобренные божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Амн	Полуорк	Оркский, Чондатанский	Алжедо, Драконий, Гигантский, Гнолльский, Халфлингский	Бэйн, Цирик, Темпус, Тир, Вокин	Бесстрашный, Уверенно-стоящий, Головорез	(А) Боевой топор* или оркский двойной топор* или (В) Цепная рубаха и тяжелый стальной щит*
Чессента	Полуорк, горный орк	Оркский, Чессентский	Чондатанский, Драконий, Гигантский, Тёрмский	Хоар, Тиамат, Темпус, Тир	Бесстрашный, Яростный Разгон	(А) Полуторный меч* или фалчион* или (В) Нагрудник*
Земли Орды	Полуорк, серый орк	Оркский, Рашеми	Дамарский, Гнолльский, Мулхорандский, Туйган	Пантеон орков	Бесстрашный, Неустанный	(А) Копье* или великий топор* или (В) Подбитый кожаный доспех* и микстура силы быка

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматический Язык	Бонусные языки	Одобренные божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Лунное Море	Полуорк, горный орк, орог	Оркский, Дамарский	Чондатанский, Драконий, Дварфский, Гигантский	Пантеон орков, Бэйн, Цирик, Талона, Талос	Метатель Топора, Сопротивление Яду, Уверенно-стоящий	(А) Великий топор* или оркский двойной топор* или (В) Цепная рубаха и тяжелый стальной щит*
Север	Полуорк, горный орк, орог, танаруки	Оркский, Иллусканский	Драконий, Дварфский, Гоблинский, Гигантский	Пантеон орков, Бэйн, Малар, Темпус	Сопротивление Яду, Быстрый и Тихий	(А) Подбитая кольчуга с шипами* или (В) Ужасный цеп*, великий топор* или оркский двойной топор*
Теск	Полуорк, серый орк, горный орк	Оркский, Дамарский	Гигантский, Гнолльский, Гномский, Мулхорандский, Рашеми	Бэйн, Шондакул, Вокин	Боец на Ножках, Головорез	(А) Копье* или великий топор* или (В) Кольчуга с шипами*
Подземье (Нортдарк)	Горный орк, орог, танаруки	Оркский	Абиссал, Гигантский, Гоблинский, Иллусканский, Нижне-общий	Пантеон орков	Метатель Топора, Кровный, Головорез	(А) Великий меч* или копье* или (В) Подбитая кольчуга с шипами*
Вааса	Полуорк, горный орк	Оркский, Дамарский	Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Улуйк, Нижне-общий	Пантеон орков, Бэйн	Кровный, Бесстрашный, Уверенно-стоящий	(А) Копье* или оркский двойной топор* или (В) Цепная рубаха и тяжелый стальной щит*

* Предметы мастерской работы.

Регионы затронутых планами

Маленькое количество аазимаров, тифлингов и дженази можно найти по всему Фаэруну, но достаточно обычны затронутые планами лишь в горстке стран.

Калимшан: Роды джиннов и ифритов жестко правят в пустынях Калимшана.

Чессента: Долго оспариваемые Чессентой и Унтером, одинокие побережья Трескела - дом множества водных дженази.

Импилтур: Связывающие демонов нары привели множество демонов в Восточный Предел, и потомки-тифлинги этих посетителей могут теперь быть найдены во внутренних районах Импилтура.

Мулхоранд: Управляемые воплощениями своих божеств в течение тысяч лет, многие из народа Мулхоранда имеют в своем наследии след божественных.

Серебряные Кордоны: Демоны управляли Хеллгейт Кипом в течение столетий, и их потомков-тифлингов теперь можно найти в Серебряных Кордонах и в верхней Долине Делимбаир.

Тэй: В течение столетий мощные волшебники Тэя скрещивали своих рабов с аутсайдерами различных типов в усилиях по созданию совершенных слуг.

ТАБЛИЦА 1-9: РЕГИОНЫ ЗАТРОНУТЫХ ПЛАНАМИ

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматический Язык	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные Навыки	Бонусное оснащение
Импилтур	Тифлинг	Дамарский	Абиссал, Агларондский, Чессентский, Чондатанский, Дварфский, Гоблинский, Тёрмский	Бэйн, Цирик, Илматер, Тимора, Вокин	Ужасный Гнев, Головорез	(А) Полуторный меч* или шестопер* или (В) Воровские инструменты* и подбитый кожаный доспех*
Калимшан	Воздушный дженази, Огненный дженази	Алжедо	Ауран, Чондатанский, Гоблинский, Игнан, Шаарский, Ташаланский	Илматер, Шар, Шаресс, Талос, Тир	Огненный Род, Разум над Телом, Магия в Крови	(А) Ятаган* или фалчион или (В) Жезл магических ракет (CL 1 -й, 20 зарядов)
Мулхоранд	Аазимар, земной дженази, тифлинг	Мулхорандский	Агларондский, Селестиал, Рашеми, Шаарский, Унтерский	Мулхорандский пантеон	Дисциплина, Магия в Крови, Теократ ^{РФ}	(А) Фалчион* или копеш* или (В) Свиток <i>меньшего восстановления и духовного оружия</i>
Серебряные Кордоны	Тифлинг	Иллусканский	Абиссал, Чондатанский, Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Оркский	Бэйн, Цирик, Латандер, Огма, Силванус, Талос	Ужасный Гнев, Головорез	(А) Длинный меч* или рапира* или (В) Свиток заклинания 2-го уровня (тайный или божественный) и подбитый кожаный доспех*
Тэй	Дженази (любой), Тифлинг	Мулхорандский	Агларондский, Дамарский, Гноллский, Адский, Рашеми	Бэйн, Цирик, Коссут, Ловитар, Шар	Ужасный Гнев, Разум над Телом, Фокус Татуировки	(А) Свиток <i>невидимости и опаляющего луча</i> или (В) Нагрудник *
Чессента	Аазимар, Водный дженази	Чессентский	Агларондский, Чондатанский, Драконий, Мулхорандский, Тёрмский, Унтерский	Анур, Азут, Хоар, Латандер, Красный Рыцарь, Тиамат	Тайное Обучение, Боец на Ножах, Сила Улиц	(А) Короткий меч* или копье* или (В) Нагрудник
Унтер	Аазимар, Огненный дженази, тифлинг	Унтерский	Абиссал, Чессентский, Дварфский, Оркский, Шаарский	Анур, Бэйн, Минстра, Темпус, Тиамат	Магия в Крови, Теократ ^{РФ} , Головорез	(А) Чешуйчатая кольчуга * и 20 стрел холодного железа, или (В) 3 дозы яда черной змеи
Западное Сердцеземье	Тифлинг	Чондатанский	Алжедо, Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Инфернал, Оркский	Бэйн, Цирик, Латандер, Маск, Огма, Темпус	Ужасный Гнев, Сила Улиц, Головорез	(А) Полуторный меч* или великий меч* или (В) Свиток <i>малого восстановления</i>

* Предметы мастерской работы.

Унтер: Подобно народу Мулхоранда, народом Унтера правили воплощения богов, которые часто брали смертных в супруги.

Западное Сердцеземье: Начиная с открытия *портала* к Девяти Адам в Год Червя, увеличилось количество порожденных дьяволом тифлингов, которых можно встретить около Замка Драгонспайр.

ТАБЛИЦА 1-10: РЕГИОНЫ ДЛЯ ДРУГИХ РАС

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобрённые божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Ашейн	Народ духов ^{НВ}	Рашеми, Сильванский	Акван, Ауран, Гигантский, Гоблинский, Мулхорандский, Рашеми, Шу, Туйган	Милики, Селунэ, Силванус	Магия в Крови, Разум над Телом, Из Другого Мира	(А) Кольчуга с шипами*, нунчаку* или сянгам* или (В) Жезл обнаружения магии или жезл света (CL 1 -й, 20 зарядов)
Долина Делимбайр	Фей'ри	Эльфийский	Абиссал, Чондатанский, Дварфский, Гигантский, Иллусканский	Гонадор, Шевараш	Кровный, Магия в Крови	(А) Длинный меч* или кинжал* или (В) цепная рубака*
Горы Эарсфаст	Багбир ^{РФ} , гоблин ^{РФ} , хобгоблин ^{РФ}	Гоблинский	Дамарский, Дварфский, Гигантский, Оркский, Нижне-общий	Храгтек, Маглубайт	Боец на Ножах, Сопротивление Яду, Быстрый и Тихий	(А) Подбитый кожаный доспех* и 2 дозы масла зеленой крови или (В) Короткий меч* или копье*
Лес Летир	Володни ^{НВ}	Дамарский, Сильванский	Драконий, Гоблинский, Мулхорандский, Оркский, Рашеми, Треантский	Силванус	Лесник, Дальняя Досягаемость ^Н , Мудрость ^В , Деревя ^{НВ}	(А) Длинный лук* или копье* или (В) Шкурный доспех* и свиток <i>леденить металл</i>

Регион	Рекомендуемые подрасы	Автоматические языки	Бонусные языки	Одобренные божества	Региональные умения	Бонусное оснащение
Горы Айсрим	Таэр ^{НВ}	Гигантский	Ауран, Дамарский, Дварфский, Рашеми, Туйган	Аурил, Ловиатар	Боевой Прыжок ^{НВ} , Упрямый, Выживший	(А) Великая дубина* или (В) Шкурный доспех* и 6 применений зловонного жира таэра
Далекие Холмы	Кир-Ланан	Кир-Ланан	Абиссал, Чондатанский, Драконий, Гиганский, Инфернал, Оркский	Нет	Ужасный Гнев, Магия в Крови	(А) Длинное копьё* или шипастая цепь* или (В) цепная рубаха*
Высокий Лес	Кентавр	Сильванский	Чондатанский, Драконий, Эльфийский, Гигантский, Иллусканский, Оркский	Льюру, Милики, Риллифейн, Раллатил, Силванус	Лесник, Яростный Разгон	(А) Композитный длинный лук* или великая дубина* или (В) Подбитый кожаный доспех*
Плато Тэй	Кентавр ^{РФ} , гнолл ^{НВ}	Гноллский	Абиссал, Драконий, Гоблинский, Адский, Мулхоранд-ский, Рашеми	Йеногу	Кровный, Дальняя Досягаемость ^{НВ} , Головорез	(А) Боевой топор* или короткое копьё* или (В) Чешуйчатая кольчуга с шипами*
Шаар	Вемик ^{РФ}	Сильванский	Дварфский, Гноллский, Халфлинский, Шаарский, Унтерский	Нобэньон	Яростный Разгон, Быстрый и Тихий, Неустанный	(А) Дубина* или копьё*, или (В) Большой деревянный щит* и 3 микстуры лечения легких ран
Сфар Упра	Сумеречный ^{под}	Нижне-общий	Акван, Драконий, Дварфский, Эльфийский, Сильванский, Терран	Нет	Бесстрашный, Удача Героев, Гладкий Разговор	(А) Подбитый кожаный доспех* и 20 стрел* или (В) Свиток невидимости и удара
Штормовые Рога	Аарококра ^{РФ}	Ауран	Чондатанский, Драконий, Эльфийский, Оркский, Сильванский	Аэдри Фазниа	Бесстрашный, Яростный Разгон	(А) Дротик*, копьё*, или длинное копьё* или (В) летучее копьё ^{РФ} *
Сарк	Лизардфолк ^{под}	Драконий	Акван, Чондатанский, Гоблинский, Иллусканский, Оркский	Семуани	Метатель Топора, Упорный, Неустанный	(А) Дротик* или (В) Шкурный доспех* и большой деревянный щит*
Подземье (Глубинный Имаскар)	Глубинные имаскарцы ^{под}	Роушом	Абиссал, Акван, Селестиал, Драконий, Терран, Нижне-общий	Чонги, Грумбар, Коссут, Мистра, Шар	Тайное Обучение, Из Другого Мира	(А) Один свиток 2-го уровня и 3 громовых камня или (В) Жезл обнаружения магии или жезл света (CL 1 -й, 20 зарядов)
Подземье (Флувенил-стра)	Слайт ^{под}	Нижне-общий	Акван, Дварфский, Эльфийский, Гномский, Терран	Чонги, Грумбар, Шар	Упрямый, Дисциплина, Выживший	(А) Шкурный доспех* и большой деревянный щит* или (В) Цепная рубаха* и микстура лечения легких ран
Подземье (Ришов)	Гримлок ^{под}	Терран, Нижне-общий	Абиссал, Эльфийский, Куо-Тоа, Оркский	Шар	Кровный, Уверенностоящий, Головорез	(А) Боевой топор* или (В) Чешуйчатая кольчуга с шипами*
Подземье (Слупдилмонполоп)	Куо-тоа ^{под}	Куо-тоа, Нижне-общий	Акван Драконий, Дварфский, Эльфийский	Блибдолпулп	Ужасный Гнев, Выживший	(А) пинсер-посох или копьё* или (В) Свиток выносливости медведя и сопротивления энергии
Подземье (Ятчол)	Читайн ^{НВ}	Нижне-общий	Язык знаков друу, Эльфийский, Куо-Тоа, Оркский	Лолс	Дисциплина, Боец на Ножах, Сопротивление Яду	(А) Короткий меч* или дротик* или (В) Микстура меньшего восстановления

* Предметы мастерской работы.

Регионы других рас

Следующие регионы демонстрируют более необычные расы персонажей, типа предсталенных в "Расах Фаэруна", "Недоступном Востоке" или "Подземье".

Ашейн: Многие из народа духов живут по холодным берегам Озера Ашейн на Недоступном Востоке. *Знание (Рашемен местное).*

Долина Делимбаир: Фей'ри заполняют верхние пределы Долины Делимбаир, скрываясь в секретных логовищах в близлежащем Высоком Лесу.

Горы Эарсфаст: Гоблины, хобгоблины и багбиры зачумляют Горы Эарсфаст между Вастом и Дамарой. *Знание (Васт местное).*

Далекие Холмы: Скрытые логовища кир-лананов можно найти по всему Западному Сердцеземью, но в Далеких Холмах и в Закатных Горах есть несколько лежбищ. *Знание (Западное Сердцеземье местное).*

Лес Летир: Кентавры и володны, или сосновый народ, могут быть найдены в большинстве лесов Недоступного Востока. *Знание (Великая Долина местное).*

Высокий Лес: Кентавры бродят по всему Высокому Лесу.

Горы Айсрим: Банды свирепых таэров (см. "Недоступный Восток") населяют промерзшие склоны и туманности Айсрим Востока. *Знание (Рахемен местное).*

Плато Тэй: Многие из гноллов Тэя пришли с диких северо-западных границ этой запретной земли. Кентавры некогда свободно бродили по Плато Тэй, но теперь большинство их служит Красным Волшебникам. *Знание (Тэй местное).*

Шаар: Благородные вемики провозгласили Шаар своим охотничьим угодьем. *Знание (Шаар местное).*

Сфар Упра: Существова наполовину на Плате Тени и наполовину на Материальном Плате, Сфар Упра - город сумеречных (см. "Подземье"). *Знание (Подземье [Корень Земли] местное).*

Штормовые Рога: Приведенные из своего дома в Звездные Горы драконами, много аарокок основали новые гнезда в Штормовых Рогах Кормира. *Знание (Кормир местное).*

Сарк: Хотя лизардфолки охотятся на множестве болот, город Сарк на берегах Дипуоша - дом огромного количества цивилизованных чешуйчатых воинов. *Знание (Вилонский Предел местное).*

Подземье (Глубинный Имаскар): Скрытое убежище, захороненное глубоко под Бескрайней Пустошью, Глубинный Имаскар - дом глубинных имаскарцев, народа, плоть которого была погружена в магию глубин земли. *Знание (Подземье [Корень Земли] местное).*

Подземье (Флувенилстра): Известный как Садовый Город Подземья, Флувенилстра находится под Шааром. Эта красивая область - дом таинственной расы, известной как слайты. *Знание (Подземье [Великий Баэринден] местное).*

Подземье (Ришов): Глубоко под Зменными Холмами находится город гримлоков Ришов. *Знание (Подземье [Нортдарк] местное).*

Подземье (Слудилмонполоп): Предположительно величайший город куо-тоа в Подземье, Слудилмонполоп находится под Заливом Огненного Селезня за побережьем Тетира. *Знание (Подземье [Старый Шанатар] местное).*

Подземье (Ягчол): Под Горами Серые Пики лежит царство читайнов Ягчол. *Знание (Подземье [Нортдарк] местное).*

Жизненная статистика

Таблицы этой секции расширяют информацию о генерации стартового и максимального возраста, роста и веса для игровых персонажей (представленную в Главе 6: Описание в "Руководстве Игрока"), включая все расы, детализированные в этой главе.

Возраст: Вы можете выбирать стартовый возраст вашего персонажа или определить его случайно, консультируясь с таблицей 1-11: Случайный стартовый возраст. Таблица 1-11 делит классы персонажей на категории: простой, умеренный и сложный. Сноски указывают, какой класс попадает в каждую из категорий. Таблица 1-12 дает возрастные диапазоны для каждой категории возраста и регулировку показателей способности, применимую к каждому.

Рост и вес: Вы можете выбирать рост и вес вашего персонажа, основываясь на диапазонах, данных в Таблице 1-13: Случайный рост и вес, и показателях способностей вашего персонажа, или Вы можете случайно производить эти числа, используя Таблицу 1-13.

ТАБЛИЦА 1-11: СЛУЧАЙНЫЙ СТАРТОВЫЙ ВОЗРАСТ

Раса	Взрослая жизнь	Простой *	Умеренный **	Сложный +
Человек	15 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Дварф (любой)	40 лет	+3d6	+5d6	+7d6
Эльф (любой)	110 лет	+4d6	+6d6	+10d6
Гном, глубинный	20 лет	+4d6	+6d6	+9d6
Гном, скальный	40 лет	+4d6	+6d6	+9d6
Полуэльф	10 лет	+1d6	+2d6	+3d6
Полуорк	14 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Халфлинг	20 лет	+2d4	+3d6	+4d6
Затронутый планами (любой)	15 лет	+1d6	+1d8	+2d8

* Простые классы - варвар, жулик и колдун.

** Умеренные классы - бард, боец, паладин и рейнджер.

+ Сложные классы - клерик, друид, монах и волшебник.

ТАБЛИЦА 1-12: ЭФФЕКТЫ СТАРЕНИЯ

Раса	Средний возраст *	Старый **	Почтенный +	Максимальный Возраст
Человек	35 лет	53 года	70 лет	+2d20 лет
Дварф (любой)	125 лет	188 лет	250 лет	+2d % лет
Эльф, солнечный	210 лет	315 лет	420 лет	+6d % лет
Эльф, другой	175 лет	263 года	350 лет	+4d % лет

Раса	Средний возраст *	Старый **	Почтенный +	Максимальный Возраст
Гном, глубинный	80 лет	120 лет	160 лет	+2d % лет
Гном, скальный	100 лет	150 лет	200 лет	+3d % лет
Полуэльф	62 года	93 года	125 лет	+3d20 лет
Полуорк	30 лет	45 лет	60 лет	+2d10 лет
Халфлинг	50 лет	75 лет	100 лет	+5d20 лет
Затронутый планами (любой)	45 лет	66 лет	90 лет	+3d20 лет

* -1 к Силе, Телосложению и Ловкости; +1 к Интеллекту, Мудрости и Харизме.

** -2 к Силе, Телосложению и Ловкости; +1 к Интеллекту, Мудрости и Харизме.

+ -3 к Силе, Телосложению и Ловкости, +1 к Интеллекту, Мудрости и Харизме.

ТАБЛИЦА 1-13: СЛУЧАЙНЫЙ РОСТ И ВЕС

Раса	Базовый рост		Модификатор базового роста	Базовый вес		Модификатор базового веса
	Мужчина	Женщина		Мужчина	Женщина	
Человек, калишит ¹	4 '9'	4 '4'	+2d10	115 фнт.	80 фнт.	x (2d4) фнт.
Человек, чондатанский ²	5 '0'	4 '7'	+3d6	120 фнт.	85 фнт.	x (2d4) фнт.
Человек, дамарский ³	4 '10'	4 '5'	+2d10	120 фнт.	85 фнт.	x (2d4) фнт.
Человек, иллусканский ⁴	5 '2'	4 '9'	+2d8	140 фнт.	105 фнт.	x (2d4) фнт.
Человек, мулан ⁵	4 '11'	4 '6'	+2d10	120 фнт.	85 фнт.	x (2d4) фнт.
Человек, рашеми ⁶	4 '10'	4 '5'	+2d8	130 фнт.	95 фнт.	x (2d4) фнт.
Человек, тетирский ⁷	4 '10'	4 '5'	+2d10	125 фнт.	90 фнт.	x (2d4) фнт.
Дварф, золотой	3 '9'	3 '7'	+2d4	130 фнт.	100 фнт.	x (2d6) фнт.
Дварф, серый	3 '9'	3 '7'	+2d4	110 фнт.	80 фнута	x (2d4) фнт.
Дварф, щитовой	4 '2'	4 '0'	+2d4	145 фнт.	110 фнт.	x (2d6) фнт.
Эльф, дреу	4 '5'	4 '5'	+2d6	85 фнт.	80 фнт.	x (1d6) фнт.
Эльф, лунный	4 '10'	4 '5'	+2d10	90 фнт.	70 фнт.	x (2d4) фнт.
Эльф, солнечный	4 '10'	4 '5'	+2d10	90 фнт.	70 фнт.	x (2d4) фнт.
Эльф, дикий	4 '10'	4 '5'	+2d10	100 фнт.	80 фнт.	x (2d4) фнт.
Эльф, лесной	4 '10'	4 '5'	+2d10	100 фнт.	80 фнт.	x (2d4) фнт.
Гном, глубинный	2 '10'	2 '8'	+2d4	40 фнт.	35 фнт.	X 2 фнт.
Гном, скальный	3 '0'	2 '10'	+2d4	40 фнт.	35 фнт.	X 1 фнт.
Полуэльф, дреу	4 '7'	4 '5'	+2d8	100 фнт.	80 фнт.	x (2d4) фнт.
Полуэльф, другой	4 '10'	4 '5'	+2d10	110 фнт.	80 фнт.	x (2d4) фнт.
Раса	Базовый рост		Модификатор базового роста	Базовый вес		Модификатор базового веса
	Мужчина	Женщина		Мужчина	Женщина	
Полуорк	4 '10'	4 '5'	+2d12	150 фнт.	110 фнт.	x (2d6) фнт.
Халфлинг	2 '8'	2 '6'	+2d4	30 фнт.	25 фнт.	X 1 фнт.
Затронутый планами, аазимар	4 '10'	4 '5'	+2d10	120 фнт.	85 фнт.	x (2d4) фнт.
Затронутый планами, воздушный дженази	4 '10'	4 '5'	+2d10	120 фнт.	85 фнт.	x (1d6) фнт.
Затронутый планами, земной дженази	4 '10'	4 '5'	+2d10	120 фнт.	85 фнт.	x (2dd) фнт.
Затронутый планами, огненный дженази	4 '10'	4 '5'	+2d12	120 фнт.	85 фнт.	x (2d4) фнт.
Затронутый планами, тифлинг	4 '10'	4 '5'	+2d10	120 фнт.	85 фнт.	x (2d4) фнт.
Затронутый планами, водный дженази	4 '10'	4 '5'	+2d8	120 фнт.	85 фнт.	x (2d4) фнт.

1 Используйте запись калишитов для дурпар Закхары.

2 Используйте запись чондатанцев для мазтикцев (нексалан) и тёрами.

3 Используйте запись дамарцев для халруанцев, лантанцев, нетерезов, шаарцев, шу, ташаланцев, туйган и ваасанцев.

4 Используйте запись иллусканцев для чалтан.

5 Используйте запись мулан для соссримов.

6 Используйте запись рашеми для гуров, наров, ромвиранцев и улутиунов.

7 Используйте запись тетирцев для ффолков.

Умения

Персонажи в кампании Забытых Царств имеют доступ ко множеству уникальных умений, которые отражают особые таланты, уловки и знания народов Фаэруна. Все умения, описанные ниже, следуют формату умений из "Руководства Игрока".

Региональные умения

Региональное умение - умение, которое представляет специальную, исключительную способность или талант, который может быть найден среди народов определенного места, этнической принадлежности или другой специализированной группировки. Региональные умения идентифицированы обозначением "региональное" после названия умения.

Каждое региональное умение определяет одну или более рас персонажей и комбинацию регионов в качестве предпосылок. Чтобы выбрать такое умение, ваш персонаж должен выполнить один такой набор предпосылок. Например, чтобы выбрать умение, региональная предпосылка которого - Дварф (Хребет Мира), ваш персонаж должен быть дварфом, домашний регион которого - Хребет Мира.

Когда Вы выбираете домашний регион во время создания персонажа, Вы можете выбирать одно региональное умение из списка, доступного персонажам вашей родины. Даже если Вы можете выбирать больше чем одно умение на 1-м уровне (человек или сильный сердцем халфлинг получают два умения на 1-м уровне), Вы никогда не можете иметь более одного регионального умения.

Региональные умения - не бонусные умения; Вы должны использовать нормальные ячейки умений, чтобы выбирать их.

ТАБЛИЦА 1-14: УМЕНИЯ

Название умения	Предпосылка	Выгода
Тайная Подготовка	Чтение тайных заклинаний как бард или колдун	Применяет метамагические умения к подготовленным заклинаниям раньше срока.
Аксиоматический Удар ¹	Особенность класса поразить анархию, законное мировоззрение	Любое оружие, которым Вы владеете, становится аксиоматическим.
Благословенный Семи Сестер ²	Способность читать тайные заклинания 6-го уровня	Увеличивает список заклинаний выбранного тайного колдовского класса.
Специализация Избранного Оружия ¹	Домен Войны, Эпическое Мастерство, Фокус оружия с избранным оружием божества	Получает +2 бонус на броски урона оружия с избранным оружием божества.
Адаптация к Дневному Свету	-	Игнорирует уязвимость к солнечному свету или яркому свету.
Задержанное Заклинание	Любое другое метамагическое умение	Выбор для вашего заклинания 1-5-раундовой задержки после прочтения.
Божественное Проникновение Заклинания ¹	Мудрость 21, Улучшенное основанное на мировоззрении чтение, домен избранного мировоззрения, соответствие мировоззрения избранному компоненту, способность читать божественные заклинания 9-го уровня	Получает +4 по проверкам уровня заклинателя, чтобы нанести поражение сопротивлению заклинания заклинанием избранного мировоззрения.
Улучшение Эффекта ¹	Знание (тайны) 30 разрядов, Колдовство 30 разрядов, Фокус навыка (Колдовство), особенность класса метамагический эффект	Вы можете изменять переменные постоянного эффекта заклинания.
Эпическое контрзаклинание ¹	Колдовство 30 разрядов, Боевые рефлексy, Улучшенное контрзаклинание, Улучшенная Инициатива, Ускорение Заклинания, Реактивное контрзаклинание	Вы можете противостоять любому количеству заклинаний в раунд даже без готового действия.
Эпическая Преданность ¹	Мудрость 21, Железная Воля, мировоззрение отличное от выбранного компонента, божество-покровитель, не принимающее клериков с выбранным компонентом мировоззрения	Получает +4 бонус на спасброски против заклинаний с выбранным описателем.
Эпическое Владение Огнем Заклинаний ¹	Концентрация 10 разрядов, Выносливость, Владение огнем заклинаний	Считает ваше Телосложение на 4 пункта выше для определения предела запасенных уровней энергии огня заклинаний.
Одобренный Зулкиров ³	Красный Волшебник 5-го уровня, Испорченное Заклинание	Уменьшает ваш урон способности за чтение испорченного заклинания на 1 пункт.
Дар Проницательности ²	—	Дублирует знание, обеспеченное <i>филактерией верности</i> .
Улучшенная Совместная Метамагия ¹	Колдовство 30 разрядов, Ускорение Заклинания, Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание, особенность класса совместная метамагия	Вы можете применять Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание или Ускорение Заклинания к заклинанию союзника.
Улучшенный Фамильяр	См. "Руководство Ведущего"	Получает специального фамильяра.
Улучшенное Урвание Заклинания ¹	Знание (тайны) 40 разрядов, Колдовство 40 разрядов, Эпический Фокус навыка (Колдовство), особенность класса урвать заклинание	Улучшает или управляет заклинанием, которое Вы захватили, как будто Вы прочитали его сами
Улучшенный Доступ к Прудy заклинаний ¹	Знание (тайны) 30 разрядов, Колдовство 30 разрядов, способные вызвать заклинания из пруда заклинаний	Увеличивает шанс нахождения желательного заклинания в пруду заклинаний.
Инициация Бэйна ⁴	Клерик 5-го уровня, покровитель Бэйн	Получает ужасное присутствие, добавляет заклинания к списку заклинаний клерика.

Название умения	Предпосылка	Выгода
Инициация Цирика ⁴	Клерик 3-го уровня, покровитель Цирик	Получает иммунитет к страху, добавляет заклинания к списку заклинаний клерика.
Инициация Гонда ⁴	Клерик 1-го уровня, покровитель Гонд	Добавляет Поломку Устройства и Открывание Замка к клерикальным навыкам класса, добавляет заклинания к списку заклинаний клерика.
Инициация Хелма ⁴	Клерик или паладин 5-го уровня, покровитель Хелм	Получает выгоды умения Боевые Рефлексы, добавляет заклинания к списку заклинаний клерика или паладина.
Инициация Илматера ⁴	Клерик или паладин 7-го уровня, покровитель Илматер	Предоставляет временные очки жизни заклинаниями <i>лечения</i> , добавляет заклинания к списку заклинаний клерика или паладина.
Инициация Латандера ⁴	Клерик 1-го уровня, покровитель Латандер	Спонтанно читает световые заклинания, добавляет заклинания к списку заклинаний клерика.
Инициация Малара ⁴	Клерик или друид 3-го уровня, покровитель Малар	Получает выгоды умения Увеличенного Вызывания, добавляет заклинания к списку заклинаний клерика или друида.
Инициация Мистры ⁴	Клерик 3-го уровня, покровитель Мистра	Читает заклинания даже в зоне мертвой магии или <i>антимагическом поле</i> , добавляет заклинания к списку заклинаний клерика.
Инициация Природы ⁴	Клерик или друид 5-го уровня, покровитель Эльдат, Милики, или Силванус	Упрек/командование растительными существами, добавляет заклинания к списку заклинаний клерика или друида.
Инициация Селунэ ⁴	Клерик, друид, агент Арфистов, хатран или рейнджер 3-го уровня, покровитель Селунэ	Читает заклинания предзнаменования и предсказания на +5 уровне заклинателя, добавляет заклинания к списку заклинаний клерика, друида, агента Арфистов, хатрана или рейнджера.
Инициация Тира ⁴	Клерик 7-го уровня, покровитель Тир, домен Войны	Получает +1 бонус на бросках урона с длинным мечом, добавляет заклинания к списку заклинаний клерика.
Врожденное Заклинание	Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание	Использование одного заклинания 3/день как подобная заклинанию способность.
Написание Эпической Руны ¹	Интеллект 19, Ремесло (соответствующий выбор) 24 разряда, Написание Руны	Вы можете написать руны за пределами нормальной силы.
Написание Руны	Интеллект 13, Ремесло, божественный заклинатель 3-го уровня	Написание магической руны.
Коварная Магия	Магия Теневого Плетения	Пользователь Плетения должен делать проверку уровня, чтобы обнаружить ваши заклинания.
Благословение Ллииры ³	Искусство Побега 1 разряд, Нимб Света	Получает +2 священный бонус на проверки Искусства Побега и спасброски против эффектов парализации, удержания или запутывания.
Магический Ремесленник	Любое умение создания предмета	Делает предметы за 75% затрат создания предмета.
Пагубная Магия	Магия Теневого Плетения	Получает +4 на проникновение заклинания против пользователей Плетения.
Постоянное Заклинание	Продленное заклинание	Продлевает продолжительность заклинания на 24 часа.
Мастер Портала	Создание Чудесного Предмета	Создает портал за половину стоимости создания портала, стабилизирует сбоящий портал.
Реактивное Контрзаклинание	Улучшенное контрзаклинание, Улучшенная Инициатива	Контрзаклинание однажды в раунд без подготовительных действий
Магия Теневого Плетения	Мудрость 15 или покровитель Шар	Получает +1 на DC спасбросков и проникновение заклинания с заклинаниями очарования, иллюзии и некромантии; -1 уровень заклинателя с заклинаниями воплощения и превращения; не может использовать заклинания света.
Подпись Заклинания	Мастерство Заклинания	Спонтанно конвертирует подготовленное заклинание в выбранное заклинание.
Тематика Заклинаний	Тайный заклинатель 1-го уровня	Получает +4 к DC Колдовства, чтобы идентифицировать ваши заклинания, +1 уровень заклинателя с тематическим заклинанием.
Одаренное Колдовство	—	Обращается с первичным показателем способности колдовства на 1 выше для бонусных заклинаний и DC спасбросков

Название умения	Предпосылка	Выгода
Укус Паука ⁵	Друг паразитов, покровитель Лолс	Ваша слюна становится ядовитой.
Стойкая Магия	Магия Теневого Плетения	DC рассеивания ваших заклинаний - 15 + ваш уровень против пользователей Плетения.
Касание Ненависти ⁵	Мерзкое Заклинание, способность читать божественные заклинания 5-го уровня, покровитель Бэйн	Вы можете касанием преобразовать животное в тварь Бэйна
Парное Заклинание	Любое другое метамагическое умение	Заклинание вступает в силу дважды на цели или области.

1 - Эпическое умение; см. Главу 5 для описания.

2 - Возвеличенное умение; см. Приложение для описания.

3 - Мерзкое умение; см. Приложение для описания.

4 - Умение Инициации; см. Главу 3 для описания.

ТАБЛИЦА 1-15: РЕГИОНАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Чтобы выбирать эти умения, персонаж должен происходить из региона, обозначенного в качестве предпосылки умения. Иногда применяются и другие требования. См. умения для всех деталей.

Умение	Выгода
Тайное Обучение	Использует магические изделия срабатывания заклинания для одного тайного колдовского класса.
Артист	Получает +2 на проверки Исполнения и Ремесла, может использовать бардскую музыку еще 3 раза в день.
Метатель топора	Модификатор Силы используется вместо модификатора Ловкости на бросках атаки с метательным оружием.
Кровный	Получает +2 на проверки инициативы и +2 на проверки Обнаружения, не может быть поколеблен.
Огненный Род	Получает +4 на спасброски против огненных эффектов и +2 к DC спасбросков для заклинаний [огонь].
Упрямый	Получает +2 на спасброски Воли, не может быть поколеблен.
Космополит	Получает +2 на проверки Блефа, Сбора информации и Чувства Мотива.
Упорный	Получает +5 очков жизни
Дисциплина	Получает +2 на проверки концентрации и спасброски Воли.
Ужасный Гнев	Получает ужасное присутствие при атаке.
Образование	Получает +2 на два навыка Знания на ваш выбор, все навыки Знания - навыки класса
Этран	Получает +2 на проверки Приручения животного и Выживания, +2 по основанным на Харизме проверкам против Рахеми, может участвовать в магии круга.
Бесстрашный	Иммунный к эффектам страха.
Скольжение Ног	Получает +10 футов к наземной скорости.
Охотник на Противника	Получает +2 на проверки Блефа, Слушания, Чувства Мотива, Обнаружения, Выживания и на урон оружия против обозначенного противника.
Лесник	Получает +1 на проверки Скрытности, Слушания, Бесшумного Движения и Обнаружения (+3 в лесном ландшафте).
Сердце Горнила	Спротивление огню 5.
Яростный Разгон	Получает +4 бонус на атаках с разгона.
Конный Кочевник	Опытный с легким копьём, ятаганом и композитным коротким луком, +3 по проверкам Поездки.
Боец на Ножках	Нет штрафа за использование легкого оружия, чтобы атаковать схваченного противника.
Удача Героев	Получает +1 бонус удачи на все спасброски и +1 бонус удачи к АС.
Магия в Крови	Использует подобные заклинанию способности 3/день вместо 1/день
Магическое Обучение	Читает три заклинания 0 уровня в день.
Коммерческая Подготовка	Продает изделия за 75% списочной цены; 1/месяц покупает один предмет за 75% предлагаемой цены.
Милиция	Опытный со всем военным оружием.
Разум над Телом	Используется модификатор Интеллекта или Харизмы для определения hp на 1-м уровне; получает пользу +1 hp, когда изучается метамагическое умение; +1 бонус понимания к АС.
Из Другого Мира	Тип изменяется на аутсайдер [урожденный].
Спротивление Яду	Получает +4 на спасброски Стойкости против яда.
Седло	Вы можете брать 10 на проверку Поездки и использовать ваш результат проверки Поездки как ваш спасбросок Рефлексов.
Серебряная Ладонь	Получает +2 на проверки Оценки, Блефа и Чувства Мотива.
Гладкий Разговор	Получает -5 штраф по быстрым проверкам Дипломатии вместо -10
Змеиная Кровь	Получает +2 на спасброски Рефлексов, +2 на спасброски Стойкости против яда.
Мудрость Заклинаний	Получает +1 на проверки Знаний (тайна) и Колдовства и +2 на спасброски против заклинаний и эффектов иллюзии
Штормовое Сердце	Получает +2 на проверки Баланса и Профессии (моряка), +1 бонус уклонения на судах, и игнорирует штраф движения, находясь на корабле
Сила Улиц	Получает +2 на проверки Сбора информации, Запугивания и Чувства мотива.

Умение	Выгода
Сильная Душа	Получает +1 на спасброски Стойкости и Воли или +3 против смертельных эффектов, атак вытягивания энергии и вытягивания способностей.
Уверенностоящий	Получает +2 на проверки Подъема и Прыжка и игнорирует штраф движения по льду и склонам.
Выживший	Получает +2 на спасброски Стойкости и проверки Выживания.
Быстрый и Тихий (Скрытный)	Нет штрафа на проверки Скрытности и Бесшумного движения, когда Вы двигаетесь с нормальной скоростью.
Фокус Татуировки	Получает +1 к DC спасбросков и проникновение заклинаний специализированной школы.
Головорез	Получает +2 по проверкам инициативы и +2 на проверки Оценки и Запугивания
Близнец Грома	Получает +2 на проверки Дипломатии и Запугивания, близнец
Неустанный	Игнорируют усталость и уменьшает истощение до усталости.
Верхушки Деревьев	Получает +2 на проверки Баланса и Подъема, сохраняет бонус Ловкости к АС при восхождении.
Стиль Парных Мечей	Получает +2 бонус щита на АС против обозначенного противника при борьбе с двумя мечами.

Тайная подготовка [общее] (Arcane preparation)

Вы можете готовить тайное заклинание раньше срока, также, как волшебник. Когда Вы делаете это, Вы не должны брать какое-либо дополнительное время, чтобы применить метамагическое умение к чтению этого заклинания.

Предпосылка: Способность читать тайные заклинания без подготовки.

Выгода: Каждый день Вы можете использовать одну или более ваших ячеек заклинаний, чтобы готовить заклинание, которое Вы знаете. (Обычно Вы делаете это, чтобы применить метамагическое умение к заклинанию). После этого Вы можете читать это заклинание как стандартное действие, даже если Вы применяете метамагическое умение к заклинанию, когда читаете его. Подготовка заклинания использует ячейку соответствующего уровня. Как только заклинание подготовлено, Вы не можете использовать эту ячейку заклинания для чего-либо еще, пока Вы не наложите подготовленное заклинание.

Нормально: Колдун или бард, применяющий метамагическое умение к заклинанию, должен читать его как полнораундовое действие вместо стандартного действия.

Тайное обучение [региональное] (Arcane schooling)

На вашей родине все, кто демонстрирует некоторый навык в Искусстве, может получить обучение как тайный заклинатель. Таким образом, многие персонажи знают кое-что о пути барда, колдуна или волшебника.

Предпосылка: Глубинный имаскарец (Подземье [Глубинный Имаскар]), человек (Чессента, Золотая Вода, Халруаа, Лантан, Мулхоранд, Нимбрал, Унтер или Предел Волшебников) или затронутый планами (Чессента).

Региональные умения и ранее изданные материалы

Система регионов, описанная здесь, модернизирует и заменяет систему регионов и региональные умения, описанные в "Установке Кампаний Забытых Царств". Однако, дополнительные регионы и региональные умения также появились в "Расах Фаэруна" и в "Недоступном Востоке". Любое умение из любой из этих публикаций, включающее линию "регион", должно рассматриваться как региональное умение и подчиняется тем же самым ограничениям выбора, что и другие умения с "региональным" обозначением.

Система регионов в этой книге ограничивает каждого персонажа одним и только одним региональным умением, которое должно быть выбрано на 1-м уровне. Это правило заменяет таковое из "Установки Кампаний Забытых Царств", которое позволяет персонажу изучать другое региональное умение на каждые 2 разряда в Знании (местное), которые он имеет. Региональные умения, представленные здесь, разработаны с учетом того, что персонаж имеет доступ только к одному. Позволение персонажу выбрать более чем одного может сломать равновесие системы.

Если Вы исследуете таблицы регионов, данные в этой главе, вы обнаружите, что все умения, идентифицированные как региональные умения в предыдущем материале, появляются в таблицах в соответствующих регионах. Регионы и назначения умений, данные в этой книге, заменяют таковые из всех предыдущих публикаций. Например, умение Теневой Щит из "Рас Фаэруна" имеет регионы тетирский человек и Западное Сердцеземье в качестве предпосылок. В этой книге оно появляется в регионе Западное Сердцеземье как потенциальный вариант регионального умения. Нет никакой причины, по которой Вы не можете выбирать Теневой Щит как одно из ваших региональных умений, при условии, что Вы выполняете требования, разъясненные в этой книге. Однако, не все описания умений из других изданий были переизданы здесь, так что вам придется обратиться к "Расам Фаэруна" для информации об этих умениях.

Если это определено не заменено или не адресовано в этой книге, большинство умений из других предварительно изданных приложений годны к употреблению без изменений. Исключения следующие:

Умения Ложа Берсеркера (Berserker Lodge) и Призыв Элементала Рашеми (Rashemi Elemental Summoning) ("Недоступный Восток"): Пока Рашемен - ваш домашний регион, Вы можете выбирать умения Ложа Берсеркера или Призыв Элементала Рашеми, при условии, что ваш персонаж выполняет другие требования. Эти умения не считаются региональными, но Вы должны быть способны выбирать региональные умения Рашемена, чтобы изучить их.

Камнекровь (Stoneblood) ("Расы Фаэруна"): Удалите требование региона с этого умения; оно доступно любому дварфу-урдунниру.

Кулак Камнехода (Stonewalker Fist) ("Расы Фаэруна"): Удалите требование региона с этого умения; оно доступно любому дварфу-урдунниру.

Боец Роя (Swarmfighting) («Расы Фаэруна»): Описание дикого дварфа неправильно опознает Боец Роя в качестве регионального умения. Вы можете выбирать его, если Вы выполняете предпосылки, независимо от вашей расы или региона.

Выгода: Выберите один тайный колдовской класс (бард, колдун или волшебник). Вы можете активизировать магические изделия срабатывания заклинания, как будто Вы имеете 1 уровень в выбранном классе. Выбранный класс также становится одобренным классом для Вас в дополнение к любому другому одобренному классу, который Вы имеете или выбираете. Например, мультиклассирующий боец/жулик человек, выбирающий волшебника для этого умения, может добавлять уровни волшебника без какого-либо штрафа опыта за мультиклассирование в трех классах.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение. Если Вы – волшебник-специалист и выбираете колдуна или волшебника в качестве класса для этого умения, Вы можете активизировать изделия срабатывания заклинания вашей противостоящей школы

Артист [региональное] (Artist)

Ваш народ известен своими навыками в сказаниях и песнях.

Предпосылка: Эльф (Силдюр или Гнездо Снежного Орла), гном (Теск или Западное Сердцеземье), полуэльф (Долины) или человек (Чессента, Уотердип или Западное Сердцеземье).

Выгода: Вы получаете +2 бонус по всем проверкам Исполнения и по проверкам одного навыка Ремесла, вовлекающего искусство, типа каллиграфии, живописи, скульптуры или плетения. Кроме того, если Вы имеете способность бардской музыки, Вы можете использовать ее три дополнительных раза в день. Например, бард 3-го уровня с этим умением может использовать свою способность бардской музыки шесть раз в день.

Нормально: Бард может использовать свою способность бардской музыки раз в день на уровень барда.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение,

Метатель топора [региональное] (Axethrower)

Вы учились бросать тяжелое оружие для смертельного эффекта.

Предпосылка: Дварф (Великий Ледник), человек (Великий Ледник, Острова Муншае, Север или Вааса), лизардфолк (Сарк) или орк (Лунное Море или Подземье [Нортдарк]).

Выгода: Когда Вы делаете дальнюю атаку метательным оружием (топор, копьё, дротик или подобное), Вы можете добавлять ваш бонус Силы вместо вашего бонуса Ловкости к броску атаки.

Нормально: Персонаж, атакующий дальнобойным оружием, добавляет свой бонус Ловкости к броску атаки.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Кровный [региональное] (Blooded)

Вы знаете, что значит бороться за свою жизнь, и ценность быстрого остроумия и более быстрых реакций, когда обнажены клинки и поются смертельные заклинания.

Предпосылка: Кентавр (Плато Тэй), дварф (Подземье [Корень Земли]), эльф (дроу Кормантора, Внутреннее Море, Мензоберранир или Внешнее Море), фей'ри (Долина Делимбаир), гнолл (Плато Тэй), grimлок (Подземье [Ришов]), халфлинг (Чондалвуд), человек (Долины, Острова Нелантер, Сильверимун или Тетир) или орк (Подземье [Нортдарк] или Вааса).

Выгода: Вы получаете +2 бонус по проверкам инициативы и +2 бонус по проверкам Обнаружения. Вы не можете стать поколебленным, и Вы игнорируете эффекты поколебленного состояния. Однако Вы все же можете пугаться или паниковать.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Огненный род [региональное] (Bloodline of Fire)

Вы происходите от ифритов, давным-давно управлявших Калимшаном. Кровь этого огненного духа бежит в ваших жилах.

Предпосылка: Человек (Калимшан) или затронутый планами (Калимшан).

Выгода: Вы получаете +4 бонус на спасброски против огненных эффектов. Кроме того, Вы читаете заклинания с огненным описателем с +2 к уровню заклинателя.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Упрямый [региональное] (Bullheaded)

Упорство и целеустремленность вашего рода легендарны. Вы исключительно упорны, и Вас трудно сбить с вашего курса.

Предпосылка: Дварф (Подземье [Корень Земли], Подземье [Нортдарк], Великая Трещина или Хребет Мира), человек (Алтумбел, Дамара, Великая Долина, Рашемен или Западное Сердцеземье) или таэр (Горы Айсрим).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все спасброски Воли. Вы не можете стать поколебленным, и Вы игнорируете эффекты поколебленного состояния.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Космополит [региональное] (Cosmopolitan)

Вы пережили больше, чем могли бы рассчитывать. Эта история познакомила Вас с обманом, хитростью и двойственной речью городского народа.

Предпосылка: Дварф (Уотердип), эльф (Уотердип), полуэльф (Уотердип), халфлинг (Амн) или человек (Амн, Золотая Вода, Побережье Меча или Уотердип).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Блефа, Сбора Информации и Чувства Мотива.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Упорный [региональное] (Dauntless)

Вы можете противостоять большим карам, чем возможно, и все же продолжать идти.

Предпосылка: Дварф (Горы Галена, Дымящие Горы, Тёрмиш, Подземье [Корень Земли] или Подземье [Старый Шанатар]), человек (Дамара, Великая Долина, Старый Шанатар, Импилтур или Острова Муншае), лизардфолк (Сарк), орк (Амн, Чессента или Вааса) или слайт (Подземье [Флувенилстра]).

Выгода: Вы получаете +5 очков жизни.

Специально: Вы не можете выбирать это умение более чем однажды, но его выгоды складываются с Крепостью. Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Адаптация к дневному свету [общее] (Daylight Adaptation)

Вы приучены к болезненному солнечному свету поверхностного мира.

Выгода: В отличие от других членов вашей расы, Вы не слепнете и ваш взгляд не затуманивается от подвергания яркому свету или солнечному свету. Однако, заклинания или эффекты, которые затрагивают всех существ, независимо от расы, типа заклинаний *солнечный луч* или *солнечная вспышка*, все же затрагивают Вас как обычно.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Задержанное Заклинание [Метамагия] (Delay Spell)

Вы можете читать заклинания, которые вступают в силу после короткой задержки на ваш выбор.

Предпосылка: Любое другое метамагическое умение.

Выгода: Задержанное заклинание не активизируется от 1 до 5 раундов после того, как Вы заканчиваете накладывать его. Вы определяете задержку при чтении заклинания, и она не может быть изменена. Заклинание активизируется как раз перед вашим ходом в раунде, определенном вами. Этим умением можно воздействовать только на заклинания с дальностью «персонально», «касание» и «область».

Любые решения, которые Вы делаете о заклинании, включая броски атаки, обозначение цели или определение или формирование области, решаются, когда заклинание прочитано. Любые эффекты, решаемые эффектом заклинания (включая спасброски), решаются, когда заклинание срабатывает. Если условия изменяются между чтением и эффектом таким способом, что заклинание становится невозможным - например, цель, определенная вами, покидает максимальный диапазон заклинания или область прежде, чем оно сработает - заклинание проваливается.

Задержанное заклинание может быть рассеяно как обычно в течение задержки и может быть обнаружено как обычно в области или на цели заклинаниями типа *обнаружения магии*. Задержанное заклинание исчерпывает ячейку заклинания на три уровня выше фактического уровня заклинания.

Дисциплина [региональное] (Discipline)

Вашим народом восхищаются за их целеустремленную определенность и ясность цели. Вас трудно отвлечь заклинанием или ударом.

Предпосылка: Читайн (Подземье [Ятчол]), эльф (Эвереска или Юирвуд), гном (Западное Сердцеземье), халфлинг (Люирен), человек (Агларонд, Кормир, шедовар, экспатриант шу или Тэй), затронутый планами (Мулхоранд) или слайт (Подземье [Флувенилстра]).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на спасброски Воли и +2 бонус по проверкам Концентрации.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Ужасный гнев [региональное] (Dreadful wrath)

Вы ужасны в сражении, и немногие противники могут выстоять перед Вами без страха.

Предпосылка: Человек (Рашемен), кир-ланан (Далекie Холмы), куо-тоа (Подземье [Слупдилмонполоп]) или затронутый планами (Импилтур, Серебряные Кордоны, Тэй или Западное Сердцеземье).

Выгода: Когда Вы разгоняетесь, делаете полную атаку или читаете заклинание, нацеленное на врага или включающее врага в своей области, Вы получаете на этот раунд способность ужасного присутствия. Каждый враг в пределах 20-футового радиуса от Вас должен преуспеть в спасброске Воли (DC 10 + ½ вашего уровня персонажа + ваш модификатор Харизмы) или быть поколеблен в течение 1 минуты. Независимо от успеха или неудачи спасброска, любое существо, подвергнувшееся этому эффекту, иммунно к вашему ужасному присутствию в течение следующих 24 часов. Это - экстраординарный эффект морали.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Образование [Региональное] (Education)

Вы происходите из земли, где перо ставят выше меча. В вашей юности Вы получили выгоду некоего формального обучения.

Предпосылка: Эльф (Эвермит, Сильверимун или Гнездо Снежного Орла), гном (Лантан), полуэльф (Сильверимун) или человек (Чессента, Лантан, Сильверимун или Уотердип).

Выгода: Все навыки Знания - навыки класса для вашего текущего и всех ваших будущих классов. Вы можете также выбирать два навыка Знания для развития их более полно. Вы получаете +2 бонус по всем проверкам, которые Вы делаете по этим навыкам. Если Вы выбираете навык Знания, в котором Вы еще не имеете разрядов, Вы не получаете никакой немедленной выгоды, так как навыки Знания могут использоваться только с обучением. Но выбор все же представляет ваш улучшенный потенциал для этого.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Этран [региональное] (Ethran)

Вы были введены в тайны Вельд Рашемена как член Этран ("неиспытанные").

Предпосылка: Женщина, человек (Рашемен).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Выживания и Приручения Животного. Взаимодействуя с другими рашеми, Вы получаете +2 бонус на основанные на Харизме проверки навыков и способностей. Кроме того, Вы можете участвовать в магии круга (см. Магия круга в "Установке Кампании Забытых Царств").

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня - Вы можете иметь только одно региональное умение.

Бесстрашный [региональное] (Fearless)

Вам незнаком страх. Ничто не может поколебать вашу храбрость.

Предпосылка: Аарококра (Штормовые Рога), эльф (Эльфийский Двор или Гнездо Снежного Орла), сумеречный (Сфар Упра), гном (Лантан), халфлинг (Долина Чаннат или Западное Сердцеземье), человек (Анорач или Импилтур) или орк (Земли Орды).

Выгода: Вы иммунны к эффектам страха, магическим или нет.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Скольжение ног [региональное] (Fleet of foot)

Вы необычайно быстры.

Предпосылка: Эльф (Лес Летир, Высокий Лес или Вилдат), полуэльф (Долины или Высокий Лес) или человек (Шаар или Тиндол).

Выгода: Ваша наземная скорость быстрее, чем норма для вашей расы, на 10 футов. Эта выгода применяется, только когда Вы не носите никакого доспеха или легкий доспех и не несете тяжелого груза. Примените этот бонус перед изменением вашей скорости для любого груза, который несете.

Специально: Если особенность вашего класса персонажа также улучшает вашу наземную скорость, Скольжение Ног складывается с особенностью класса.

Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Охотник на противника [региональное] (Foe Hunter)

На земле, которой угрожают жестокие налетчики, Вы научились эффективнее бороться против некоторых противников. Вы знаете их пути и то, как бить их.

Домашний регион	Одобренный враг
Кормир	Гуманоиды (гоблиноид)
Чалт	Гуманоиды (гоблиноид)
Побережье Дракона	Драконы
Горы Галена	Гуманоиды (гоблиноид)
Импилтур	Демоны
Лунное Море	Гуманоиды (орк)
Север	Гуманоиды (орк)
Самарач	Юань-ти
Хребет Мира	Гуманоиды (орк)
Ташалар	Юань-ти
Тиндол	Юань-ти

Предпосылка: Дварф (Горы Галена или Хребет Мира), полуэльф (Побережье Дракона), халфлинг (Север) или человек (Чалт, Кормир, Импилтур, Лунное Море, Север, Самарач, Ташалар или Тиндол).

Выгода: Вы приобретаете одобренного врага. Эта выгода функционирует подобно особенности класса рейнджера с тем же названием, за исключением того, что точный тип существа, которому Вы противостоите, определен вашим домашним регионом согласно таблице выше.

Специально: Если вы рейнджер, и ваш одобренный враг совпадает с одобренным врагом от умения Охотник на Противника, бонусы одобренного врага складываются.

Лесник [региональное] (Forester)

Вы едины с могучими лесами Фаэруна. Немногие могут соответствовать вашему мастерству с деревьями или вашим навыкам на вашем избранном поле битвы.

Предпосылка: Кентавр (Высокий Лес), эльф (Чондалвуд, Лес Летир, Высокий Лес или Силдеюр), гном (Великая Долина), полуэльф (Агларонд или Высокий Лес), халфлинг (Чондалвуд), человек (Долины или Великая Долина) или володни (Лес Летир).

Выгода: Вы получаете +1 бонус на проверки Скрытности, Слушания, Бесшумного Движения и Обнаружения. Когда Вы находитесь в лесном ландшафте, этот бонус увеличивается до +3.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Сердце горнила [региональное] (Forgeheart)

Поскольку Вы привычны к адской жаре вашей родины, Вы стойки к взрывам огня, которые повредили бы другим существам.

Предпосылка: Дварф (Дымящие Горы или Побережье Меча).

Выгода: Вы получаете сопротивление огню 5.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Яростный разгон [региональное] (Furious charge)

Ваш народ извесетен своей любовью к сражению, и они редко тратят впустую время, встретив противника "клинок к клинку". Вы знаете, как максимально использовать разгон.

Предпосылка: Аарококра (Штормовые Рога), кентавр (Высокий Лес), человек (Кормир, Райд, Тетир или племена Утгарда), орк (Чессента) или вемик (Шаар).

Выгода: Вы получаете +4 бонус на бросок атаки, который Вы делаете в конце разгона.

Нормально: Персонаж получает +2 бонус на бросок атаки, сделанный в конце разгона.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Конный кочевник [региональное] (Horse Nomad)

Вы выросли в культуре, которая полагается на поездку и стрельбу.

Предпосылка: Человек (Земли Орды, Райд или Шаар).

Выгода: Вы получаете мастерство с композитным коротким луком, легким тяжелым копьём (lance) и ятаганом. Вы также получаете +3 бонус по всем проверкам Поездки.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Улучшенный фамильяр [общее] (Improved familiar)

Обратитесь к описанию умения Улучшенный Фамильяр в "Руководстве Ведущего". В дополнение к выбору, представленному там, следующие фамильяры доступны в кампании Забытых Царств.

Фамильяр	Мировоззрение	Уровень
Смертельный клык	Нейтральное зло	9-й
Летучая змея	Нейтральный	3-й
Ящерица, плюющае пресмыкающееся	Нейтральный	3-й
Рысь	Нейтральный	3-й
Осквип	Нейтральное зло	5-й
Трессим	Нейтральное добро	5-й

Улучшенные фамильяры не предоставляют никаких специальных способностей своим владельцам, кроме умения Настороженности, эмпатической связи и способности разделять заклинания с фамильяром.

Врожденное заклинание [Метамагия] (Innate spell)

Вы имеете настолько полное мастерство заклинания, что можете теперь использовать его как подобную заклинанию способность.

Предпосылки: Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание.

Выгода: Выберите заклинание, которое Вы знаете. Теперь Вы можете использовать это заклинание трижды в день как подобную заклинанию способность. Если врожденное заклинание имеет стоимость ХР, Вы платите стоимость каждый раз, когда используете заклинание. Если оно имеет фокус, Вы должны иметь его, чтобы использовать заклинание этим способом. Если врожденное заклинание имеет дорогостоящий материальный компонент, Вы нуждаетесь в предмете, стоящем в 50 раз больше, чтобы использовать его в качестве фокуса для подобной заклинанию способности. В остальном Вы не нуждаетесь ни в каких компонентах, чтобы использовать врожденное заклинание как подобную заклинанию способность.

Вы должны постоянно назначить для врожденного заклинания одну ячейку заклинания соответствующего уровня заклинания. Вы не можете использовать эту ячейку заклинания для чего-либо еще — то есть, Вы можете накладывать на одно заклинание в день меньше на этом уровне заклинания, чем могли бы, если бы не имели врожденного заклинания. Например, если Вы можете обычно читать три заклинания 3-го уровня в день, и Вы выбираете *огненный шар* в качестве вашего врожденного заклинания, Вы можете теперь читать только два заклинания 3-го уровня в день, но получаете три использования в день *огненного шара* как подобной заклинанию способности.

Специально: Вы можете выбирать это умение больше чем однажды, выбирая каждый раз новое врожденное заклинание.

Написание руны [создание предмета] (Inscribe Rune)

Вы можете создавать магические руны, которые содержат заклинания, пока не работают.

Предпосылка: Интеллект 13, соответствующий навык Ремесла, 3-й уровень божественного заклинателя.

Выгода: Вы можете наложить любое божественное заклинание, к которому Вы имеете доступ, как руну. Вы должны подготовить заклинание, чтобы начертать его, и должны обеспечить любые материальные компоненты или фокусы, которые заклинание требует. Если чтение заклинания уменьшило бы ваше общее количество XP, Вы платите его в дополнение к стоимости XP для создания самой руны. Аналогично, материальные компоненты используются, когда Вы начинаете писать руну, но фокусы - нет. См. Рунная магия в Главе 2 "Установки Кампании Забытых Царств" для деталей о рунной магии и рунах.

Одиночный объект Среднего размера или меньше может содержать только одну руну. Большой объект может содержать одну руну на 25 квадратных футов поверхности. Руны не могут быть помещены на существ, хотя они могут быть начертаны на оснащении, которое существо несет.

Руна имеет цену, равную ее уровню заклинания x уровень заклинателя x 50 gp. (Заклинания 0-го уровня считаются как ½ уровня). Для написания руны Вы должны потратить 1/25 цены в XP и исчерпать сырье, стоящее половину цены.

Обратите внимание: Множитель стоимости руны, данный здесь (50 gp), заменяет таковой, данный в "Установке Кампании Забытых Царств" (100 gp).

Коварная магия [Метамагия] (Insidious Magic)

Вы можете использовать Теневое Плетение, чтобы затруднять пользователям Плетения обнаружение ваших заклинаний.

Предпосылка: Магия Теневого Плетения.

Выгода: Любой пользователь Плетения, когда использует заклинание Предсказания (типа *обнаружения магии*), подобную заклинанию способность или магический предмет, который может обнаружить магическую ауру одного из ваших заклинаний, должен делать проверку уровня (DC 11 + ваш уровень заклинателя), чтобы преуспеть в этом. Точно так же пользователь Плетения, пытающийся показать эффекты одного из ваших заклинаний через заклинание Предсказания (типа *видеть невидимость*), должен делать проверку уровня заклинателя, чтобы преуспеть в этом. Пользователь Плетения может делать проверку только раз для каждого используемого заклинания Предсказания, независимо от того, сколько из ваших эффектов заклинаний работают в этой области. Все существа, использующие заклинания или подобные заклинаниям способности, считаются пользователями Плетения, если они не обладают умением Магии Теневого Плетения.

Эта выгода не простирается на заклинания, которые Вы читаете из школ Воплощения или Превращения.

Боец на ножах [региональное] (Knifefighter)

Вы - эксперт при использовании оружия для захвата.

Предпосылка: Багбир (Горы Эарсфаст), читайн (Подземье [Ятчол]), гоблин (Горы Эарсфаст), полуэльф (Дамбрат или Побережье Дракона), халфлинг (Долина Чаннат), эльф (Горы Эарсфаст), человек (Анорач, Дамбрат, Озеро Пара или Побережья Меча), орк (Теск) или затронутый планами (Чессента).

Выгода: Вы можете использовать легкое оружие, чтобы атаковать вашего противника при захвате без штрафа на бросок атаки. Кроме того, Вы не должны выиграть проверку захвата, чтобы вытащить легкое оружие, будучи в захвате, хотя Вы все же должны использовать действие эквивалента движения, чтобы сделать это. Если ваш базовый бонус атаки +6 или выше, Вы можете делать полную атаку с легким оружием, будучи в захвате, при условии, что Вы уже вытащили ваше оружие.

Нормально: Персонаж при захвате берет -4 штраф на броски атаки при нападении на захваченного противника с легким оружием. Персонаж в захвате должен выиграть проверку захвата, чтобы вытащить оружие, и не может делать полную атаку в раунде, в котором делает это.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Удача героев [региональное] (Luck of Heroes)

Ваша земля известна созданием героев. Своим мужеством, целеустремленностью и упругостью Вы выживаете, когда никто этого не ожидает.

Предпосылка: Эльф (Эльфийский Двор, Лес Летир или Юирвуда), сумеречный (Сфар Упра), полуэльф (Агларонд), халфлинг (Долина Чаннат или Западное Сердцеземье) или человек (Агларонд, Долины, Тетир, Тёрмиш или Васт).

Выгода: Вы получаете +1 бонус удачи на все спасброски и +1 бонус удачи к Классу Доспеха.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Магия в крови [региональное] (Magic in the Blood)

Вы ловко получаете максимум от ваших врожденных магических способностей. Вы можете использовать их более часто, чем другие представители вашей расы.

Предпосылка: Дварф (Олдоннар или Подземье [Темные Земли]), эльф (Мензоберранир), фей'ри (Долина Делимбайр), гном (Великая Долина, Теск или Подземье [Нортдарк]), кир-ланан (далекие Холмы), затронутый планами (Калимшан, Мулхоранд или Унтер) или народ духов (Ашейн).

Выгода: Вы можете использовать ваши расовые подобные заклинаниям способности чаще, чем Вы обычно. Способность, которая обычно годна к употреблению однажды в день, теперь употребляема трижды в день.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Магический ремесленник [общее] (Magical Artisan)

Вы имеете мастерство метода создания некоторого вида магических предметов.

Предпосылка: Любое умение создания предмета.

Выгода: Выберите одно умение создания предмета, которым Вы обладаете. Когда Вы делаете предметы с этим умением, Вы платите только 75% нормальной стоимости, чтобы создать предмет.

Специально: Вы можете получать Магического Ремесленника многократно. Каждый раз, когда Вы берете умение, оно применяется к новому умению создания предмета.

Магическое обучение [региональное] (Magical Training)

Вы происходите из земли, где кантрипы преподаются всем, кто имеет способность изучить магию. Каждый создатель и ремесленник, похоже, знает незначительное заклинание-другое.

Предпосылка: Интеллект 10 или Харизма 10, эльф (Эвереска или Эвермит) или человек (Халруаа или Нимбрал).

Выгода: Вы можете читать три тайных заклинания 0-го уровня в день как колдун или волшебник (на ваш выбор, пока Вы имеете показатель по крайней мере 10 в способности, которая управляет колдовством для этого класса). Вы должны сделать это решение, когда Вы изначально берете умение. После этого Вы имеете шанс провала тайного заклинания, если Вы носите доспех, и считаетесь колдуном или волшебником вашего уровня тайного заклинателя (минимум 1-й) с целью определения основанных на уровне переменных заклинания, которое Вы читаете.

Если Вы хотите читать заклинания как колдун, DC спасбросков против ваших заклинаний - 10 + ваш модификатор Харизмы. Вы знаете два заклинания 0-го уровня на ваш выбор из списка колдуна/волшебника.

Если Вы хотите читать заклинания как волшебник, DC спасбросков против ваших заклинаний - 10 + ваш модификатор Интеллекта. Вы имеете книгу заклинаний с тремя заклинаниями 0-го уровня на ваш выбор из списка колдуна/волшебника. Вы готовите ваши заклинания точно как волшебник.

Специально: Если Вы уже имеете уровни колдуна или волшебника, Вы увеличиваете количество заклинаний 0-го уровня, которые Вы можете читать в день, на три.

Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Коммерческая подготовка [региональное] (Mercantile Background)

Вы происходите из богатого семейства с многочисленными контактами в торговых и ремесленных гильдиях шумных городов Фаэруна. Вы можете получить много за что угодно, что Вы покупаете или продаете.

Предпосылка: Дварф (Побережье Меча или Подземье [Темные Земли]), гном (Лантан или Подземье [Нортдарк]), халфлинг (Амн или Калимшан) или человек [Амн, Лантан, Сембия, экспатриант шу, Ташалар, Гарсулт, Теск, Тёрмиш, Васт или Уотердип].

Выгода: Когда Вы продаете оружие, магические изделия или другие приключенческие товары, Вы получаете 75% от списочной цены вместо 50%. Однажды в месяц Вы можете покупать любой отдельный предмет за 75% предлагаемой цены. Вы также получаете дополнительные 300 gp на траты по Вашему усмотрению в течение создания персонажа.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Милиция [региональное] (Militia)

Ваш народ полагается на хорошо обученную и хорошо вооруженную милицию, чтобы защитить свою землю. Вы знакомы с использованием оружия.

Предпосылка: Полуэльф (Агларонд), халфлинг (Люирен) или человек (Алтумбел, Долины, Импилтур, Самарач, Тиндол или Тёрмиш).

Выгода: Вы получаете мастерство со всем военным оружием.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Разум над телом [региональное] (Mind over Body)

Эстетики и мистики вашей родины научились преодолевать непрочность тела упорной силой разума.

Предпосылка: Эльф (Сильверимун или Гнездо Снежного Орла), полуэльф (Сильверимун), человек (Калимшан, Мулхоранд, экспатриант шу или Тэй), затронутый планами (Калимшан или Тэй) или народ духов (Ашейн).

Выгода: На 1-м уровне Вы можете использовать ваш модификатор Интеллекта или Харизмы (на ваш выбор), чтобы определить ваши бонусные очки жизни. Для всех последующих уровней Вы используете ваш модификатор Телосложения, как обычно. Кроме того, Вы получаете +1 очко жизни каждый раз, когда изучаете метамагическое умение. Кроме того, если Вы можете читать тайные заклинания, Вы получаете +1 бонус понимания к Классу Доспеха.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Из другого мира [региональное] (Otherworldly)

Ваш народ известен своей мистической силой и, похоже, превышает свою смертную форму. Ваше внутреннее сияние настолько сильно, что Вы являетесь не простым смертным.

Предпосылка: Глубинные имаскарцы (Подземье [Глубинный Имаскар]), эльф (Эвермит, Силдеюр) или народ духов (Ашейн).

Выгода: Вы - рожденный аутсайдер, а не гуманоид. Вы имеете темновидение до 60 футов. Кроме того, Вы получаете +2 бонус на все проверки Дипломатии.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Пагубная магия [Метамагия] (Pernicious magic)

Вы можете использовать Теневое Плетение, чтобы затруднить пользователям Плетения противостояние вашим заклинаниям.

Предпосылка: Магия Теневого Плетения.

Выгода: Вы получаете +4 бонус по проверкам уровня заклинателя, сделанным, чтобы пробить сопротивление заклинаниям пользователя Плетения. Все существа, использующие заклинания или подобные заклинаниям способности, считаются пользователями Плетения, если они не обладают умением Магии Теневого Плетения. Эта выгода складывается с таковыми от умений Проникновения Заклинания и Великого Проникновения Заклинания, но она не простирается на заклинания, которые Вы читаете из школ Воплощения или Превращения.

Постоянное заклинание [метамагия] (Persistent spell)

Вы можете делать заклинание длящимся весь день.

Предпосылка: Продленное Заклинание.

Выгода: Постоянное заклинание имеет продолжительность 24 часа. Постоянное заклинание должно иметь персональный диапазон или установленный диапазон (для примера, *постигать языки* или *обнаружение магии*). На заклинания мгновенной продолжительности этим умением воздействовать нельзя, также как и на заклинания, эффекты которых могут быть разряжены. Вы не должны концентрироваться на заклинаниях типа *обнаружения магии* и *обнаружения мысли*, чтобы знать простое присутствие или отсутствие обнаруживаемой вещи, но Вы должны все же концентрироваться, чтобы получить дополнительную информацию, как обычно. Концентрация на таком заклинании - стандартное действие, не вызывающее атаку возможности. Постоянное заклинание занимает ячейку заклинания на шесть уровней выше, чем фактический уровень заклинания.

Мастер портала [создание предмета] (Portal Master)

Вы особенно опытны при создании *порталов* — постоянных магических устройств, которые мгновенно транспортируют тех, кто знает их тайны, от одного места к другому. Фаэрун пронизан *порталами*.

Предпосылка: Создание Чудесного Предмета.

Выгода: Когда Вы строите портал, Вы платите только 50% нормальной стоимости для создания устройства. Эта выгода не складывается с обеспеченной умением Магического Ремесленника.

Кроме того, Вы знаете, как благополучно пройти через опасные порталы. Как стандартное действие, Вы можете пытаться временно стабилизировать работающий со сбоями *портал*. Сделайте проверку Колдовства и добавьте результат проверки к броску d% для эффекта работающего со сбоями *портала* (см. Таблицу 2-2 в Главе 2 "Установки Кампании Забытых Царств". *Портал* остается стабильным в течение 1 минуты, и Вы можете повторять стабилизацию так часто, как захотите.

Реактивное контрзаклинание [общее] (Reactive counterspell)

Вы можете реагировать быстро для противостояния заклинаниям, наложенным противниками.

Предпосылки: Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива.

Выгода: Однажды в раунд Вы можете делать контрзаклинание заклинанию противника, даже если Вы не имеете готового действия, чтобы сделать это. Это действие контрзаклинания забирает ваш следующий ход. Вы не можете использовать это умение, когда Вы застигнуты врасплох.

Нормально: Без этого умения Вы должны готовить каждый раунд действие, которое Вы желаете использовать для контрзаклинания.

Сопротивление яду [региональное] (Resist poison)

Ваш народ стал стойким ко многим смертельным веществам через управляемое подвергание себя яду или из-за простой враждебности вашей родной окружающей среды. Вы можете не воспринимать яды, которые убили бы кого-либо еще.

Изменения умений из «Установки Кампании»

Помимо перестройки региональной системы умений, эта глава также представляет некоторые изменения для других умений из "Установки Кампании Забытых Царств". Большинство этих изменений - не значительные изменения формулировки для ясности, но некоторые из ключевых изменений включают следующее.

Учтивая Магократия (Courteous Magocracy): Название этого умения изменилось на *Мудрость Заклинаний (Spellwise)*, так что его пересмотр невелик.

Создание Портала (Create Portal): *Порталы* теперь считаются чудесными изделиями и строятся с умением *Создание Чудесного Предмета*. Новое умение *Мастер Портала (Portal Master)* облегчает персонажу строительство *портала*.

Лесник (Forester): Выгоды умения *Лесник* были включены в *Самостоятельный (Self-Sufficient)*, которое появляется в "Руководстве Игрока"; версия, данная здесь, теперь работает иначе.

Великий Фокус Заклинания (Greater Spell Focus): Это умение не включено сюда, потому что оно находится в "Руководстве Игрока".

Великое Проникновение Заклинания (Greater Spell Penetration): Это умение не включено сюда, потому что оно находится в "Руководстве Игрока".

Улучшенное Контрзаклинание (Improved Counterspell): Это умение не включено сюда, потому что оно находится в "Руководстве Игрока".

Улучшенный Фамильяр (Improved Familiar): Это умение не переиздано здесь во всей полноте, потому что оно появляется в "Руководстве Ведущего".

Скрытный (Stealthy): Это умение было включено в "Руководство Игрока". Умение *Быстрый и Тихий (Swift and Silent)* заменяет его здесь.

Предпосылка: Багбир (Горы Эарсфаст), читайн (Подземье [Ятчол]), дварф (Подземье [Нортдарк]), гоблин (Горы Эарсфаст), эльф (Горы Эарсфаст), человек (Дамбрат или Лапалийя) или орк (Лунное Море или Север).

Выгода: Вы получаете +4 бонус на спасброски Стойкости против яда.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Седло [региональное] (saddleback)

Вы провели бесконечные часы, узнавая, как обращаться с верховым животным в бою.

Предпосылки: Человек (Кормир, Дамбрат, Земли Орды, Нарфелл, Нимбрал, Старый Шанатар, Север, Западное Сердцеземье).

Выгода: Вы можете брать 10 на проверку Поездки, даже если Вас несет или Вы под угрозой.

Если Вы или ваше верховое животное проваливаете спасбросок Рефлексов, когда Вы верхом, Вы можете сделать попытку проверки Поездки, чтобы так или иначе преуспеть в спасброске. Спасброски успешны, если ваш результат проверки Поездки равен или больше, чем DC спасброска заклинания. (По существу, Вы можете заменять вашим результатом проверки Поездки ваш спасбросок Рефлексов – смотря что выше). Вы можете делать попытку этой замены однажды в раунд для себя или для вашего верхового животного). Если и Вы, и ваше верховое животное проваливаете спасбросок Рефлексов против одного и того же эффекта (например, заклинания *огненный шар* или дыхания дракона, которое ловит Вас и ваше верховое животное в своей области), ваш результат проверки Поездки применяется и к вашим спасброскам, и к спасброскам вашего верхового животного.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Магия Теневого Плетения [общее] (Shadow Weave magic)

Вы обнаружили опасную тайну Теневого Плетения.

Предпосылка: Мудрость 15 или божество-покровитель Шар.

Выгода: С этого времени ваши заклинания выявляют Теневое Плетение вместо Плетения. Вы также можете активизировать магические изделия, которые используют Теневое Плетение, не получая урона.

Спасбросок для каждого заклинания, которое Вы читаете из школ Зачарования, Иллюзии и Некромантии, увеличивается +1. Вы также получаете +1 бонус к проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаний к заклинаниям из этих школ.

Теневое Плетение оказывается менее оптимальным для эффектов, вовлекающих энергию или материю. Ваш эффективный уровень заклинателя для заклинаний, которые Вы читаете из школ Воплощения или Превращения (кроме заклинаний с описателем темноты), уменьшен на единицу. Первоуровневые пользователи Теневого Плетения не могут читать заклинания из этих школ вообще.

Вы больше не можете читать заклинания с описателем света. Независимо от того, из какой они школы, такие заклинания автоматически терпят неудачу. Ваша способность использовать магические изделия, которые производят эффекты света, также ограничена — Вы не можете призывать световую силу предмета, если ее метод активации - завершение заклинания или срабатывание заклинания.

С этого времени любые магические предметы, которые Вы создаете - предметы Теневого Плетения (см. Главу 2 "Установки Кампании Забытых Царств").

Подпись заклинания [общее] (Signature Spell)

Вы настолько знакомы с изготовлением заклинаний, что Вы можете конвертировать другие подготовленные заклинания в это заклинание.

Предпосылка: Мастерство Заклинания.

Выгода: Выберите одно заклинание, которое вы можете обрабатывать с умением Мастерство Заклинания, в качестве вашего подписанного заклинания. Теперь Вы можете конвертировать подготовленные тайные заклинания этого уровня заклинания или выше в ваше подписанное заклинание, также как добрый клерик может спонтанно читать подготовленные заклинания как заклинания *лечения*.

Специально: Вы можете получать Подпись Заклинания многократно. Каждый раз умение применяется к различным заклинаниям.

Серебряная ладонь [региональное] (Silver palm)

Ваша культура основана на торговле и искусстве ведения дел.

Предпосылка: Дварф (Великая Трещина, Тёрмиш или Уотердип), халфлинг (Амн) или человек (Амн, Побережье Дракона, Золотая Вода, Сембия, Тарсулт, Теск, Вилонский Предел или Уотердип).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Оценки, Блефа и Чувства Мотива.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Гладкий разговор [региональное] (Smooth Talk)

Вашему народу редко придется обнажать оружие, имея дело с потенциальными противниками. Есть не так много проблем, которые что Вы не можете уладить разговором.

Предпосылка: Эльф (Уотердип), сумеречный (Сфар Упра), гном (Теск), полуэльф (Уотердип) или человек (Сильверимун, Теск, Уотердип).

Выгода: Вы получаете только -5 штраф, если Вы делаете попытку проверки Дипломатии как полнораундовое действие.

Нормально: Проверка Дипломатии обычно требует по крайней мере 1 минуты. Вы можете делать попытку проверки Дипломатии как полнораундовое действие, но Вы получаете -10 штраф.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Змеиная кровь [региональное] (Snake Blood)

Зараза юань-ти бежит в ваших жилах. Никакие признаки снаружи не выдают вашего наследия, но Вы - нечто более или менее чем человек.

Предпосылка: Человек (Чалт, Озеро Пара, Лапалийя, Самарач, Ташалар, Тарсулт, Тиндол, Вилонский Предел или Западное Сердцеземье).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все спасброски Рефлексов и +2 бонус на спасброски Стойкости против яда.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Тематика заклинаний [общее] (Spell Thematics)

Ваши заклинания отличаются общей темой или проявлением.

Предпосылка: Тайный заклинатель 1-го уровня.

Выгода: Из-за необычного проявления ваших заклинаний DC любой проверки Колдовства, сделанной для идентификации заклинания, которое Вы прочитали, увеличивается +4. Кроме того, Вы можете определять одно заклинание, которое Вы знаете, на уровень заклинания, как тематическое заклинание, и читаете его с +1 к уровню заклинателя. По мере получения Вами доступа к новым уровням заклинаний Вы можете определять новые тематические заклинания. Вы не должны выбирать это умение снова для приобретения новых тематических заклинаний.

Возможна практически любая тема, пока Вы способны описать общую визуальную черту для ее определения. Например, вашей темой может быть "молния", "сферы" или "кричащие черепа". Если Вы выбираете своей темой сферы, ваши *магические ракеты* могут принять форму пылающих сфер света, а ваши вызванные монстры могут появляться из таинственных радужных шаров. Если ваша тема - "молния", ваше заклинание *спешка* может проявляться как яркая зеленая искра, прыгающая от союзника к союзнику.

Вы не можете использовать это умение, чтобы делать проявления ваших заклинаний невидимыми или изменять тематикой тип урона, наносимого заклинанием, независимо от его проявления.

Это умение заменяет версию, данную в "Магии Фаэруна".

Одаренное колдовство [общее] (Spellcasting prodigy)

Вы имеете исключительный дар к магии.

Выгода: С целью определения бонусных заклинаний считайте показатель способности, управляющий вашим колдовством (Харизма для бардов и колдунов, Мудрость для божественных заклинателей или Интеллект для волшебников), на 2 пункта выше, чем его фактическое значение.

Специально: Вы можете получать Одаренное Колдовство неоднократно. Каждый раз, когда Вы берете умение, оно применяется к различным показателям колдовской способности. Вы можете брать это умение, даже если Вы не имеете никаких уровней в колдовских классах.

Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Мудрость заклинаний [региональное] (Spellwise)

Вы выросли в стране, где могущественные волшебники обычны. Каждый на вашей родине знает кое-что о магии, и Вы узнали, что вещи не всегда таковы, чем они кажутся.

Предпосылка: Эльф (Эвермит) или человек (Калимшан, Халруаа, Нимбрал, Самарач, шедовар или Предел Волшебников).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Знаний (тайны) и Колдовства. Вы также получаете +2 бонус на спасброски против заклинаний или эффектов иллюзий.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Штормовое сердце [региональное] (Stormheart)

Море - в вашей крови. Вы знакомы с морским преследованием и с кровью на палубах.

Предпосылка: Человек (Алтумбел, Побережье Дракона, Озеро Пара, Лапалийя, Острова Нелантер, Побережье Меча или Тарсулт).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Баланса и Профессии (моряк). Вы игнорируете любые штрафы затрудненного движения при бое на скользких палубах, и Вы получаете +1 бонус уклонения к Классу Доспеха в течение любой борьбы, которая имеет место на или в лодке или корабле.

Нормально: Персонаж, перемещающийся на трудных или ненадежных поверхностях, считает каждый квадрат движения как два квадрата.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Сила улиц [региональное] (Street smart)

Вы учились быть информированным, задавая вопросы и взаимодействуя с преступным миром, не возбуждая подозрений.

Предпосылка: Халфлинг (Амн или Калимшан), человек (Амн, Калимшан, Чессента, Лунное Море, Унтер или Предел Волшебников) или затронутый планами (Чессента или Западное Сердцеземье).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Сбора Информации, Запугивания и Чувства Мотива.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Сильная душа [региональное] (Strong soul)

Вы обладаете врожденным сопротивлением к магии и сверхъестественным атакам. Души вашего народа трудно отделить от их тел.

Предпосылка: Дварф (Олдоннар), эльф (Эльфийский Двор и Сильверимун), гном (Подземье [Нортдарк] или Западное Сердцеземье), полуэльф (Дамбрат, Долины или Сильверимун), халфлинг (Долина Чаннат или Люирен) или человек (Острова Муншае).

Выгода: Вы получаете +1 бонус на все спасброски Стойкости и Воли. Против смертельных эффектов, атак иссушения энергии и иссушения способностей эти бонусы увеличиваются до +3.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Уверенностоящий [региональное] (Surefooted)

Вы привыкли биться на крутых склонах и ненадежных поверхностях.

Предпосылка: Гримлок (Подземье [Ришов]), человек (Великий Ледник или племена Утгарда) или орк (Амн, Лунное Море или Вааса).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Прыжка и Подъема. Вы также игнорируете штрафы затрудненного движения по льду и склонам (см. Движение в Главе 9 "Книги Игрока"). Если поверхность является и крутой, и ледяной, Вы считаете стоимость движения x2 вместо x4.

Нормально: Персонаж, перемещающийся по льду или по крутому склону, считает каждый квадрат движения как два квадрата.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Выживший [региональное] (Survivor)

Ваш народ процветает в регионах, которые другие находят почти непригодными для жилья, и Вы знаете многие тайны дикой местности.

Предпосылка: Дварф (Чалт или Великий Ледник), эльф (Чондалвуд, Внутреннее Море или Внешнее Море), человек (Анорач, Чалт, Великий Ледник, Нарфелл или Шаар), куо-тоа (Подземье [Слупдилмонполоп]), слайт (Подземье [Флувенилстра]), или таэр (Горы Айсрим).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на спасброски Стойкости и +2 бонус по проверкам Выживания.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Быстрый и тихий [региональное] (Swift and silent)

Тени - ваши друзья, и ваша поступь - шепот смерти.

Предпосылка: Багбир (Горы Эарсфаст), эльф (дроу Кормантора или Виддат), гоблин (Горы Эарсфаст), халфлинг (Чондалвуд или Север), эльф (Горы Эарсфаст), человек (племена Утгарда или СТраый Шанатар), орк (Север) или вемик (Шаар).

Выгода: Вы можете передвигаться с вашей нормальной скоростью при использовании навыка Скрытности или Бесшумного Движения без штрафа.

Нормально: Персонаж, который перемещается быстрее, чем вполовину своей нормальной скорости, получает -5 штраф на проверки Бесшумного Движения и Скрытности.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Фокус татуировки [региональное] (Tattoo focus)

Вы носите мощные волшебные татуировки Красных Волшебников Тэя.

Предпосылка: Специализация в школе магии, человек (Тэй) или затронутый планами (Тэй).

Выгода: DC спасброска для любого заклинания, которое Вы читаете из вашей специализированной школы, увеличен на 1. Вы также получаете +1 бонус по проверкам уровня заклинателя, сделанным для преодоления сопротивления заклинаниям существа, когда Вы читаете заклинание из этой школы. Кроме того, Вы способны участвовать в магии круга Красных Волшебников.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Упрямая магия [общее] (Tenacious magic)

Вы можете использовать Теневое Плетение, чтобы затруднить пользователям Плетения рассеивание ваших заклинаний.

Предпосылка: Магия Теневого Плетения.

Выгода: Ваши заклинания сопротивляются попыткам рассеивания пользователей Плетения. Все существа, использующие заклинания или подобные заклинания способности, считаются пользователями Плетения, если они не обладают умением Магии Теневого Плетения. Когда заклинатель Плетения делает проверку рассеивания, чтобы рассеять одно из ваших заклинаний (включая использование *рассеивания магии* для контрзаклинания прочитанному вами заклинанию), DC равен 15 + ваш уровень заклинателя. Эта выгода не распространяется на заклинания, которые Вы читаете из школ Воплощения или Превращения.

Головорез [региональное] (Thug)

Ваш народ знает, как стать более компетентным и как воздействовать на других. Пока другие дебатируют, Вы действуете.

Предпосылка: Кентавр (Плато Тэй), дварф (Подземье [Нортдарк] или Уотердип), гнолл (Плато Тэй), grimлок (Подземье [Ришов]), человек (Побережье Дракона, Лунное Море, Острова Нелантер, Унтер, Васт или Вилонский Предел), орк (Амн, Теск или Подземье [Нортдарк]) или затронутый планами (Импилтур, Серебряные Кордоны, Унтер или Западное Сердцеземье).

Выгода: Вы получаете +1 бонус на проверки инициативы и +2 бонус на проверки Оценки и Запугивания.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Близнец Грома [региональное] (Thunder Twin)

Вы - один из дварфского поколения близнецов, рожденных после Благословения Грома Морадина в Году Грома.

Предпосылка: Дварф (Горы Галена, Великая Трещина, Дымящие Горы, Хребет Мира, Побережье Меча, Тёрмиш, Подземье [Старый Шанатар] или Уотердип).

Выгода: У вас есть близнец – брат или сестра (братский или идентичный). Если ваш близнец жив и находится на том же самом плане что и вы, Вы можете делать попытку проверки Мудрости (DC 12), чтобы ощутить направление на него. Если она успешна, Вы можете засечь направление вашего близнеца действием эквивалента движения в любое время в течение следующего часа. Вы можете повторять эту проверку раз в час.

Вы также получаете +2 бонус на проверки Дипломатии и Запугивания.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Неустанный [региональное] (Tireless)

Вы не знаете слова "хватит".

Предпосылка: Дварф (Горы Галена, Побережье Меча или Подземье [Старый Шанатар]), человек (Земли Орды, Райд, Тиндол или Вааса), лизардфолк (Сарк), орк (Земли Орды) или вемик (Шаар).

Выгода: Вы уменьшаете эффекты истощения и усталости на одну ступень. Вы не можете стать истощенным. Если Вы подвергнуты эффекту или состоянию, которое обычно делает Вас истощенным (типа заклинания *волны истощения*), Вы станете вместо этого утомленным. Если эффект или состояние (типа окончания варварской ярости) делает Вас утомленным, этот эффект снимается.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Верхушки деревьев [региональное] (Treetopper)

Ваш народ чувствует себя как дома на деревьях и на высоких местах. Вы смеете подниматься там, где немногие из других народов станут хотя бы пытаться сделать это.

Предпосылка: Эльф (Чондалвуд, Высокий Лес или Юирвуд), полуэльф (Агларонд или Высокий Лес), халфлинг (Чондалвуд) или человек (Агларонд).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Подъема и Баланса. Вы не теряете ваш бонус Ловкости к АС при восхождении, и нападавшие не получают никаких бонусов при нападении на Вас, когда вы поднимаетесь.

Нормально: Поднимающийся персонаж теряет свой бонус Ловкости к Классу Доспеха при восхождении, а нападавший получает +2 бонус на броски атаки, сделанные для его поражения.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Парное заклинание [метамагия] (Twin Spell)

Вы можете читать заклинание одновременно с другим заклинанием, точно таким же, как это.

Предпосылка: Любое другое метамагическое умение.

Выгода: Заклинание, измененное этим умением, воздействует на цель дважды, как будто Вы одновременно наложили то же самое заклинание второй раз на то же самое место или цель. Любые переменные заклинания (типа целей, формирования области и так далее) применяются к обоим заклинаниям. Цель переносит все эффекты обоих заклинаний отдельно и получает спасбросок для каждого.

В некоторых случаях, типа спаренного *зачарования персоны*, неудача обоих спасбросков цели заканчивается избыточным эффектом, хотя любой союзник цели должен будет преуспеть в двух проверках рассеивания, чтобы удалить эффект. Как и с другими метамагическими умениями, парность заклинания не затрагивает его уязвимость к контрзаклинанию (например, использование неспаренной формы заклинания не снимает только половину парного заклинания).

Спаренное заклинание занимает ячейку заклинания на четыре уровня выше, чем фактический уровень заклинания.

Стиль парных мечей [региональное] (Twin sword style)

Вы имеете мастерский защитный стиль, основанный на несении клинков в обоих руках.

Предпосылки: Эльф (Мензоберранир или Уотердип), полуэльф (Уотердип) или человек (Сембия или Уотердип), опытность с военным оружием.

Выгода: При борьбе с двумя клинками (кинжал, длинный меч, рапира, ятаган или короткий меч, в любой комбинации), Вы можете определять рукопашного противника в течение вашего действия и получить +2 бонус щита к вашему Классу Доспеха против атак этого противника. Этот бонус складывается с бонусом щита от баклера или оживленного щита. Вы

можете выбирать нового рукопашного противника как свободное действие на вашем ходу. Вы теряете этот бонус, если Вы захвачены врагом или теряете ваш бонус Ловкости к АС по любой причине.

Специально: Вы можете выбирать это умение только как персонаж 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.

Престиж-классы

Престиж-классы описаны в трех главах этой книги. Глава 2 содержит общедоступные престиж-классы для фаэрунских персонажей. Эпические престиж-классы находятся в Главе 5 с другим относящимся к Торилу эпическим материалом, а мерзкие и возвеличенные престиж-классы находятся в Приложении с другим материалом, имеющим отношение к "Книге Мерзкой Тьмы" и "Книге Возвеличенных Дел". Таблица 2-1 ниже дает всесторонний список престиж-классов из этой книги и главы, в которых они описаны.

Престиж-классы для фаэрунских персонажей

От секретных обществ типа Арфистов и Теневых Воров до элитных военных орденов типа Пурпурных Драконов и Стражи Заклинаний Сильверимуна – у фаэрунских персонажей есть почти безграничный выбор для продвижения в силе и престиже. Бойцы и другие сосредоточенные на бое персонажи могут продолжать продвигаться в своем основном обучении или влиться в наемную гильдию или национальную армию. Тайным заклинателям приходится выбирать между множеством мистических школ и философий, каждая из которых посвящена пониманию Плетения своим собственным уникальным способом. Клерики имеют на выбор более сотни различных божеств и сопутствующих им церквей. Добавьте многочисленные выборы, доступные только членам определенных рас – и Вы получите головокружительное множество путей, которыми ваш персонаж может захотеть последовать.

ТАБЛИЦА 2-1: ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ ДЛЯ ФАЭРУНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Класс	Источник	Класс	Источник
Тайный приверженец	Глава 2	Дева боли	Мерзкий; Приложение
Охотник Черной Крови	Мерзкий; Приложение	Мученический чемпион илматера	Возвеличенный; Приложение
Празднующий Шаресс	Возвеличенный; Приложение	Монах Долгой Смерти	Глава 2
Познающий вор	Псионик; Приложение	Лорд утра Латандера	Глава 2
Божественный чемпион	Глава 2	Арканист-нетерез	Эпический; Глава 5
Божественный ученик	Глава 2	Рыцарь Пурпурного Дракона	Глава 2
Божественный Искатель	Глава 2	Рунный заклинатель	Глава 2
Эвереский страж гробниц	Глава 2	Шаарский охотник	Глава 2
Глаз Хорус-Ре	Глава 2	Адепт тени	Глава 2
Молот Морадина	Глава 2	Теневой вор Амна	Глава 2
Агент Арфистов	Глава 2	Лорд слизи	Мерзкий; Приложение
Образец Арфистов	Возвеличенный; Приложение	Иерофант огня заклинаний	Эпический; Глава 5
Хатран	Глава 2	Страж заклинаний Сильверимуна	Глава 2
Инкантатрикс	Глава 2	Ятринши	Мерзкий; Приложение
Законник Тира	Глава 2	Шпион Жентарима	Глава 2

Тайный приверженец (Arcane Devotee)

Хотя клерики и друиды составляют большинство заклинателей внутри иерархии церквей Фаэруна, они ни в коем случае не держат монополию. Многие из набожных колдунов и волшебников и даже некоторые барды хотят посвятить себя божеству столь же полно, как самый набожный из клериков. Эти тайные заклинатели получают понимание божественной магии, которое часто расстраивает их менее религиозных коллег.

Тайные приверженцы наиболее обычны среди прихожан Азута и Мистры, привлекая в свои ряды в основном волшебников и затем – колдунов. Барды иногда становятся тайными приверженцами Ллииры или других склонных к музыке божеств, и ходят слухи об убийцах, служащих тайными приверженцами Бэйна.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать тайным приверженцем, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Знание (религия) 5 разрядов, Колдовство 8 разрядов

Умение: Увеличение Заклинания.

Заклинания: Способность читать тайные заклинания 4-го уровня.

Божество-покровитель: Тайный приверженец должен иметь божество-покровителя, и это должно быть то божество, которому он служит как тайный приверженец.

Навыки класса

Навыки класса тайного приверженца (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса тайного приверженца.

Мастерство оружия и доспехов: Тайные приверженцы не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень тайного приверженца, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, предоставившим ему доступ к заклинаниям 4-го уровня, прежде чем он добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, способности барда или убийцы и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень тайного приверженца к уровню другого тайного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 4-го уровня, а затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса, предоставляющего доступ к заклинаниям 4-го уровня, прежде чем он стал тайным приверженцем, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень тайного приверженца с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Достижимость святого (Ex): На 1-м уровне тайный приверженец может применять эффекты умения Увеличение Заклинания к любому заклинанию, которое он читает. Он не должен готовить его как увеличенное заклинание заранее, и использование этой способности не увеличивает время чтения и не использует ячейку заклинания более высокого уровня. Тайный приверженец может использовать эту способность количество раз в день, равное 1 + его модификатор Харизмы (минимум однажды в день).

Священная защита (Ex): Начиная со 2-го уровня, тайный приверженец получает +1 бонус на спасброски против божественных заклинаний и подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей аутсайдеров. Когда он достигает 4-го уровня, бонус увеличивается до +2.

Божественное совместное действие (Ex): На 3-м уровне тайный приверженец учится согласовывать свою магию с таковой прихожан своего божества. В любое время, когда он является целью безопасного заклинания, прочитанного божественным заклинателем его божества-покровителя, заклинание функционирует как будто под воздействием умения Усиление Заклинания, если оно применимо. Заклинание должно быть прочитано другим персонажем — даже если тайный приверженец имеет уровни в божественном колдовском классе, он не получает эту выгоду для божественных заклинаний, которые он накладывает на себя сам. Заклинание, на которое нельзя воздействовать умением Усиление Заклинания, не получает никакой дальнейшей выгоды от этой способности.

За занавесом: Пересмотренные престиж-классы

Самое общее и важное изменение к престиж-классам в этой Главе - новое определение способности силы заклинания (spell power). Как и для престиж-классов Красного Волшебника и архимага, которые первоначально появились в "Установке Кампании Забытых Царств" и были пересмотрены в "Руководстве Ведущего" v.3.5, допускается, что сила заклинания теперь увеличивает эффективный уровень заклинателя для заклинания, а не DC спасброска. Перед пересмотром стало ясно, что DC спасброска увеличивался в темпе, заметно обгоняющем модификаторы спасбросков персонажей и существ. В результате эффекты Фокуса Заклинания и Великого Фокуса Заклинания были уменьшены до своих новых значений, а способность силы заклинания была изменена. Несколько увеличивающих DC эффектов, типа умения Магии Теневого Плетения, все еще остаются в игре, но это умение идет с достаточными ограничениями, так что оно остается сбалансированным, и престиж-класс адепт тени больше не наращивает этот эффект.

Что изменено в v.3.5?

Наряду с несколькими новыми престиж-классами для персонажей Забытых Царств, эта глава представляет пересмотр многих из престиж-классов, первоначально напечатанных в "Установке Кампании Забытых Царств". В большинстве случаев эти пересмотры достаточно незначительны — пересмотрены списки навыков, исправлены опечатки и так далее. Только два класса — разведчик Арфистов и хатран — изменились значительно. Разведчик Арфистов (теперь называемый агентом Арфистов) имеет больше пунктов навыка и продвигается в существующем колдовском классе скорее, чем с наличием своего списка заклинаний. Способности хатран были переделаны, чтобы больше соответствовать духу вичларан рашеми.

Игроки, ищущие пересмотренные версии престиж-классов архимага, иерофанта и Красного Волшебника, могут найти их в "Руководстве Ведущего" v.3.5.

Божественный Саван (Sp): Однажды в день тайный приверженец 5-го уровня может окружать себя саваном пылающей божественной силы, которая защищает его от враждебных заклинаний. Эта способность функционирует подобно заклинанию *сопротивление заклинаниям* (уровень заклинателя равен уровню тайного приверженца), за исключением того, что божественный саван имеет цвет, соответствующий покровителю тайного приверженца. Тайный приверженец Тира, например, окружен устойчивым розово-фиолетовым жаром, в то время как тайный приверженец Цирика обернут в пульсирующее облако фиолетового и черного.

ТАБЛИЦА 2-2: ТАЙНЫЙ ПРИВЕРЖЕНЕЦ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Достижимость святого	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Священная защита +1	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Божественное совместное действие	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Священная защита +2	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	<i>Божественный саван</i>	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Божественный чемпион (Divine Champion)

Божественный чемпион - сильная правая рука своего божества. Он служит как страж святых участков, защитник паломников и лидер крестовых походов. Хотя паладины заполняют эти роли во многих церквях доброго мировоззрения, божественный чемпион может принимать знамя любого божества, независимо от мировоззрения и тому подобного. Конкуренция между божественными чемпионами противостоящих вер - материал легенд, рассказываемых бардами в течение столетий. Этим святым воинов в равной мере любят прихожане их покровителя и ненавидят враги церкви.

Большинство божественных чемпионов приходит с боевой или военной подготовки. Варвары, бойцы, паладины и рейнджеры - самые обычные кандидаты, хотя монахи, клерики и более-менее воинственные друиды часто следуют этим путем. Много божественных чемпионов злых богов - также черные стражи, и божественные чемпионы всех мировоззрений часто имеют уровни в престиж-классах, уникальных для их церквей. Барды, жулики, колдуны и волшебники редко становятся божественными чемпионами, если они не боевые.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать божественным чемпионом, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Базовый бонус атаки: +7.

Навык: Знание (религия) 3 разряда.

Умение: Фокус Оружия (одобренное оружие божества).

Божество-покровитель: Божественный чемпион должен иметь божество-покровителя, и это должно быть то божество, которому он служит как божественный чемпион.

Навыки класса

Навыки класса божественного чемпиона (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Приручение животного (Харизма), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (религия), Поездка (Ловкость) и Плавание (Сила). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса божественного чемпиона.

Мастерство оружия и доспехов: Божественные чемпионы опыты со всем простым и военным оружием, но не с доспехами или щитами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побег, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавание.

Возложение рук (Su): Начиная с 1-го уровня, божественный чемпион может излечивать раны (свои или других с тем же самым божеством-покровителем) касанием. Эта способность в остальном функционирует подобно способности возложения рук паладина. Если божественный чемпион имеет способность возложения рук из другого источника (типа уровней паладина), его ежедневные использования способности из того источника не ограничены этой версией. Только ежедневные использования, полученные из уровней божественного чемпиона, ограничены персонажами с тем же самым божеством-покровителем.

Бонусное умение: На 2-м уровне и снова на 4-м уровне божественный чемпион может выбирать Слепую Борьбу, Боевую Экспертизу, Боевые Бефлекссы, Мастерство Экзотического Оружия, Улучшенный Критический, Улучшенную

Инициативу, Улучшенное Изгнание, Быстрое Выхватывание, Фокус Оружия. Он должен выполнять любые предпосылки для умения, чтобы выбрать его.

Священная защита (Ex): На 2-м уровне божественный чемпион получает +1 бонус на спасброски против божественных заклинаний, а также против подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей аутсайдеров. Когда он достигает 4-го уровня, бонус увеличивается до +2.

Поразить неверующих (Su): Однажды в день божественный чемпион по крайней мере 3-го уровня может попытаться ударить существо, которое имеет отличающееся божество-покровителя одной нормальной рукопашной атакой. Существа с Интеллектом 2 или ниже, не имеющие божества-покровителя, не затрагиваются этой атакой, но существа с Интеллектом 3 и выше, не выбравшие покровителя, затрагиваются. Он добавляет свой бонус Харизмы (если есть) к броску атаки и наносит 1 дополнительный пункт урона на уровень божественного чемпиона. Например, божественный чемпион 4-го уровня, вооруженный длинным мечом, нанесет 1d8+4 пунктов урона, плюс любые дополнительные бонусы от высокой силы или магических эффектов, которые обычно применились бы. Если божественный чемпион случайно ударяет существо, которое не имеет противостоящего мировоззрения или божества, удар не имеет никакого эффекта, но все же исчерпывается в течение этого дня.

Если божественный чемпион имеет способность удара из другого источника (типа уровней клерика или паладина), он может вместо этого использовать эту способность один дополнительный раз в день.

Божественный гнев (Su): Однажды в день божественный чемпион 5-го уровня может принять часть силы своего божества-покровителя, чтобы заметно увеличить свое боевое мастерство. Он получает уменьшение урона 5/- и +3 бонус на броски атаки, урона и спасброски в течение количества раундов, равного его модификатору Харизмы (минимум 1 раунд). Эти модификаторы - священные бонусы, если патрон божественного чемпиона имеет доброе мировоззрение, или светские бонусы, если его божество имеет злое мировоззрение. Если божество-покровитель нейтрально, мировоззрение божественного чемпиона определяет, являются ли бонусы священными или светскими. Если и божественный чемпион, и его покровитель нейтральны, персонаж выбирает, являются ли бонусы священными или светскими, когда он первоначально получает способность.

Недовольство божеств

Хотя система противопоставления мировоззрения прекрасно работает для определения врагов божественного чемпиона, есть много божеств на Ториле, которые, будучи не диаметрально противопоставленными по мировоззрению, страстно ненавидят друг друга. Следующая таблица прописывает большинство обычно почитаемых богов Фаэруна и нескольких из их врагов. Каждый божественный чемпион должен выбрать одного противника своего божества-покровителя для противопоставления. Для божеств, не отмеченных в этой таблице, DM может или выбрать соответствующее противопоставленное божество, или проконсультироваться с "Верами и Пантеонами".

Божество	Противопоставленные божества
Азут	Цирик, Маск
Бэйн	Цирик, Хелм, Илматер, Латандер, Мистра, Огма, Торм, Тир
Чонти	Аурил, Малар, Талос, Амберли
Цирик	Бэйн, Келемвор, Мистра, Торм
Илистри	пантеон Дроу (выбрать одно)
Гонд	Талос
Хелм	Бэйн, Цирик, Малар, Талос
Илматер	Цирик, Ловиатар, Талона, Талос
Келемвор	Цирик, Талона, Велшарун
Коссут	Истишиа
Латандер	Бэйн, Цирик, Малар, Шар, Талос, Велшарун
Лолс	Илистри, эльфийский пантеон (выбрать одно), Гонадор, Груумш
Малар	Чонти, Хелм, Милики
Маск	Хелм, Огма, Торм, Селунэ
Милики	Малар, Талос, Талона
Мистра	Бэйн, Цирик, Хелм, Шар
Огма	Бэйн, Цирик, Маск, Талос
Селунэ	Маск, Шар, Амберли
Шар	Латандер, Селунэ, Шондакул
Шондакул	Бешаба, Шар
Силванус	Малар, Талос, Талона
Суни	Аурил, Малар, Талос, Талона, Амберли
Талос	Чонти, Хелм, Илматер, Латандер, Шондакул, Силванус
Темпус	Гарагос
Торм	Бэйн, Цирик, Маск
Тимора	Бэйн, Бешаба, Ловиатар
Тир	Бэйн, Цирик, Маск, Талос, Талона
Амберли	Чонти, Селунэ, Суни, Валкур
Утгар	Аурил, Хелм, Илматер, Малар, Торм, Тир
Вокин	Граз'т, Маск

ТАБЛИЦА 2-3: БОЖЕСТВЕННЫЙ ЧЕМПИОН

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+2	+0	+0	Возложение рук
2-й	+2	+3	+0	+0	Бонусное умение, священная защита +1
3-й	+3	+3	+1	+1	Поразить неверующих
4-й	+4	+4	+1	+1	Бонусное умение, священная защита +2
5-й	+5	+4	+1	+1	Божественный гнев

Божественный ученик (Divine Disciple)

Среди учеников любой религии есть редкие немногие индивидуумы, преданность которых их божеству идет намного выше и шире. Божественный ученик - живущее воплощение своего божества-покровителя на Ториле, и на высоте своей силы он фактически поднимается к чему-то большему, нежели смертный. В этой точке, продолжает ли он служить своему божеству на Фаэруне или уходит от смертной суеты, чтобы греться в фактическом присутствии своего бога, божественный ученик - воплощение персональных отношений интеллектуального существа с его божеством.

Все божественные ученики приходят из рядов божественных заклинателей. Клерики и друиды - самые обычные кандидаты, но особенно набожные паладины и рейнджеры иногда тоже следуют этим путем. В темных церквях злых богов черные стражи иногда поднимаются, чтобы стать божественными учениками.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать божественным учеником, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Дипломатия 5 разрядов, Знание (религия) 8 разрядов.

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 4-го уровня.

Божество-покровитель: Божественный ученик должен иметь божество-покровителя, и это должно быть то божество, которому он служит как божественный ученик.

Навыки класса

Навыки класса божественного ученика (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (история) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Колдовство (Интеллект) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса божественного ученика.

Мастерство оружия и доспехов: Божественные ученики не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень божественного ученика, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом божественном колдовском классе, предоставившем ему доступ к заклинаниям 4-го уровня, прежде чем он добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или упрёка нежити и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень божественного ученика к уровню другого божественного колдовского класса, предоставившему ему доступ к заклинаниям 4-го уровня, а затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, предоставившего доступ к заклинаниям 4-го уровня, прежде чем он стал божественным учеником, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень божественного ученика с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Божественный эмиссар (Ex): На 1-м уровне божественный ученик может связываться телепатически с любым аутсайдером в пределах 60 футов, который имеет то же самое мировоззрение, как и он, или служит его божеству. Функция телепатии этой особенности класса - сверхъестественная способность.

Персонаж также получает бонус, равный его уровню божественного ученика, на любые основанные на Харизме проверки навыков или способностей, которые он делает при взаимодействии с аутсайдерами, которые разделяют его мировоззрение или покровителя.

Священная защита (Ex): На 2-м уровне божественный ученик получает +1 бонус на спасброски против божественных заклинаний, а также подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей аутсайдеров. На 4-м уровне этот бонус увеличивается до +2.

Наполнить способностью заклинания (Sp): Божественный ученик 3-го уровня может использовать *наполнить способностью заклинания* (уровень заклинателя равен уровню заклинателя божественного ученика). Так как это - подобная заклинанию способность, божественный ученик не должен посвящать ее использованию ячейку заклинания 4-го уровня, хотя само наполненное заклинание занимает свою ячейку заклинания низшего уровня как обычно. Эта способность годна к употреблению однажды в день.

Домен: На 4-м уровне божественный ученик может выбирать домен из тех, к которым его божество предоставляет доступ. Если он уже имеет два домена как клерик, он получает третий в дополнение к ним. Независимо от его первоначального божественного колдовского класса, он получает предоставленную силу нового домена, добавляя свой уровень божественного ученика к своему уровню клерика (если есть), чтобы определить основанные на уровне эффекты. Если божественный ученик имеет клерические уровни, он также получает третий выбор заклинания для заполнения ячейки заклинания домена на каждом уровне. Друиды, паладины и рейнджеры не получают никаких дополнительных ячеек заклинаний для заклинаний домена, но они могут готовить заклинания домена в своих нормальных ячейках заклинаний.

Превосходство (Su): На 5-м уровне, благодаря своим частым контактам с аутсайдерами и прямому вмешательству божества, божественный ученик теряет свою смертную форму и становится аутсайдером с родным подтипом. Этот апофеоз предоставляет ему иммунитет к любому заклинанию или эффекту, который не затрагивает аутсайдеров (например, *зачарование персоны* не может затронуть его), а также темновидение до 60 футов, если он еще не имеет его. Однако, из-за своего родного подтипа божественный ученик должен все же есть, дышать и спать, и он может быть перевоплощен, поднят или возрожден как обычно. Он также получает любые подтипы мировоззрения, которые соответствуют компонентам мировоззрения, которые у него общие с его божеством. Таким образом, хаотический нейтральный божественный ученик хаотического злого божества получает хаотический подтип, а божественный ученик нейтрального божества не получает никаких дополнительных подтипов.

ТАБЛИЦА 2-4: БОЖЕСТВЕННЫЙ УЧЕНИК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+2	+0	+2	Божественный эмиссар	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Священная защита +1	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	<i>Наполнить способностью заклинания</i>	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Домен, священная защита +2	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Превосходство	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

Божественный искатель (Divine Seeker)

Даже у богов время от времени бывают секретные потребности. Когда скрытность и благоразумие более подходящи для данной задачи, чем боевое мастерство или святые заклинания, шаг божественного искателя - исполнить миссию для своего божества. В зависимости от церкви, к которой он принадлежит, божественный искатель может быть призван вернуть святую реликвию из стран, управляемых врагами церкви, тайно шпионить за священниками конкурирующей веры или даже убивать еретиков, высказывающихся против его божества. Тонкость - оружие божественного искателя, и он часто может выполнить свою задачу без каких-либо свидетельств причастности его церкви.

Божественные искатели могут происходить из любого класса персонажа, но монахи, рейнджеры и жулики - самые обычные кандидаты. Варвары и барды иногда имеют достаточно навыков, чтобы стать божественными искателями, но они обычно испытывают недостаток тонкости, необходимой для успеха. Колдуны и волшебники иногда становятся божественными искателями, но у них часто бывают трудности в накоплении необходимых навыков.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать божественным искателем, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Скрытность 8 разрядов, Знание (религия) 3 разряда, Бесшумное Движение 10 разрядов, Обнаружение 5 разрядов.

Умение: Скрытный.

Покровитель: Божественный искатель должен иметь божество-покровителя, и оно должно быть тем, которому он служит как божественный искатель.

Навыки класса

Навыки класса божественного искателя (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (география) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное движение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Поиск (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Выживание (Мудрость), Плавание (Сила) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса божественный искатель.

Мастерство оружия и доспехов: Божественный искатель опытен со всем простым оружием и с легким доспехом, но не со щитами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавание.

Священная скрытность (Su): На 1-м уровне божественный искатель может призывать силу своего божества оградить его от любопытных глаз и ушей. Как стандартное действие, он может предоставлять себе +10 священный бонус (или оскверняющий бонус, если его божество-покровитель злое) на проверки Бесшумного Движения и Скрытности. Эта выгода продолжается в течение количества минут в день, равного его модификатору Харизмы (минимум 1 минуту в день). Эта

продолжительность не обязательно единовременная — божественный искатель может прекращать ее всего через 1 раунд, если пожелает. Окончание эффекта - свободное действие.

Срыв магической ловушки (Ex): На 1-м уровне божественный искатель получает +5 бонус на все проверки Поломки Устройства и Поиска, сделанные, чтобы обнаружить, сломать или обойти магические ловушки.

Священная защита (Ex): Начиная со 2-го уровня, божественный искатель получает +1 бонус на спасброски против божественных заклинаний, а также подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей аутсайдеров. На 4-м уровне бонус увеличивается до +2.

Атака крадучись (Ex): Эта способность функционирует подобно способности жулика с тем же названием. Дополнительный наносимый урон увеличивается +1d6 на 2-м уровне и снова на 5-м уровне. Если божественный искатель получает бонус атаки крадучись из другого источника (типа уровней жулика), бонусы урона складываются. Кроме того, уровень божественного искателя складывается с уровнями любого другого соответствующего класса (типа жулика или убийцы) с целью преодоления улучшенной странной увертливости.

Нахождение существа (Sp): Начиная с 3-го уровня, божественный искатель может использовать *нахождение существа* (уровень заклинателя равен уровню божественного искателя + модификатор Харизмы божественного искателя) однажды в день.

Нахождение объекта (Sp): На 3-м уровне божественный искатель может использовать *нахождение объекта* (уровень заклинателя равен уровню божественного искателя + модификатор Харизмы божественного искателя) однажды в день.

Божественная настойчивость (Su): Если божественный искатель 4-го уровня или выше приведен к -1 очкам жизни или ниже, он автоматически излечивает количество очков жизни, равное 3d6 + его бонус Харизмы (если есть). Эта способность употребляема однажды в день.

Найти путь (Sp): На 5-м уровне божественный искатель может использовать *найти путь* (уровень заклинателя равен уровню божественного искателя + модификатор Харизмы божественного искателя) однажды в день.

ТАБЛИЦА 2-5: БОЖЕСТВЕННЫЙ ИСКАТЕЛЬ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+0	+0	+2	+2	Священная скрытность, срыв магической ловушки
2-й	+1	+0	+3	+3	Священная защита +1, атака крадучись +1d6
3-й	+2	+1	+3	+3	<i>Нахождение существа, нахождение объекта</i>
4-й	+3	+1	+4	+4	Божественная настойчивость, священная защита +2
5-й	+3	+1	+4	+4	<i>Найти путь</i> , атака крадучись +2d6

Эверескский страж гробниц (Evereskan Tomb Guardian)

Немного более священо для эльфов Эверески, чем тела их мертвых. Бесчисленные великие лидеры, герои и ученые Домашней Крепости захоронены в гробницах, рассеянных по всему региону, и эльфы считают эти участки неприкосновенными. К сожалению, гробницы также содержат бесценные магические сокровища, сработанные эльфами древности, и мысль о такой добыче притягивает множество грабителей, желающих проверить защиту эльфов. Эверескские стражи гробниц должны гарантировать, что эта защита действительно очень хороша. Каждый страж гробниц клянется торжественной присягой выслеживать грабителей могил до конца Фаэруна и еще дальше и никогда не отдыхать, пока осквернители не будут убиты.

Жулики/волшебники и рейнджеры/колдуны - самые обычные кандидаты на стражей гробниц, хотя монахов, колдунов и волшебников иногда также тянет на этот путь. Бойцам, клерикам и паладинам обычно сложно выполнить требования колдовства, а варвары слишком жестки.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать эверескским стражем гробниц, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Эльф.

Регион: Эвереска.

Базовый бонус атаки: +4.

Навыки: Скрытность 5 разрядов, Слушание 2 разряда, Бесшумное Движение 5 разрядов, Обнаружение 2 разряда, Выживание 5 разрядов.

Умения: Настороженность, Прослеживание.

Заклинания: Способность читать тайные заклинания 2-го уровня.

Навыки класса

Навыки класса эверескского стража гробниц (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Поломка Устройства (Интеллект), Искусство Побега (Ловкость), Сбор Информации (Харизма), Скрытность (Ловкость), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (география) (Интеллект), Знание (Западное Сердцеземье местное) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Открывание Замка (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Ловкость Рук (Ловкость), Обнаружение (Мудрость), Плавание (Сила), Кувырок (Ловкость) и Использование Вербки (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + Модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса эверескский страж гробниц.

Мастерство оружия и доспехов: Эверескские стражи гробниц не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или шитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень эверескского стража гробниц, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, предоставившем ему доступ к заклинаниям 2-го уровня, прежде чем он добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, способности барда или убийцы и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень стража гробниц к уровню другого тайного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 2-го уровня, а затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса, предоставившего доступ к заклинаниям 2-го уровня, прежде чем он стал стражем гробниц, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень стража гробниц с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Священная обязанность (Su): Эверескский страж гробниц получает +2 священный бонус на проверки Сбора Информации, Скрытности, Бесшумного Движения и Выживания, сделанных внутри области Эверески. Находясь внутри эверескской гробницы, он также получает +2 священный бонус на броски атаки, и священный бонус, равный его уровню стража гробниц, на броски урона.

Преданное преследование (Ex): При преследовании грабителя эверескской гробницы страж гробниц 2-го уровня или выше сохраняет свои бонусы на проверки Сбора Информации, Скрытности, Бесшумного Движения и Выживания от способности священной обязанности, даже находясь за пределами Эверески. Он также сохраняет бонусы, которые он получил от этой способности, на броски атаки и урона, но они применяются только к атакам, сделанным против грабителя могилы.

Бонус увертливости (Ex): Начиная со 2-го уровня эверескский страж гробниц получает +1 бонус увертливости к AC при ношении легкого доспеха или без доспеха вообще. Этот бонус увеличивается до +2 на 4-м уровне.

Быстрое прослеживание (Ex): На 3-м уровне страж гробниц больше не берет -5 штраф на проверки Выживания для прослеживания на нормальной скорости. Кроме того, он берет только -10 штраф (вместо нормального -20) при перемещении с удвоенной от нормальной скорости при прослеживании.

Тихий страж (Ex): На 5-м уровне страж гробниц может настраивать себя на видение и звуки окружения. После концентрации в течение 10 минут для ознакомления с областью он получает +4 бонус на проверки Скрытности, Слушания, Бесшумного Движения и Обнаружения, пока остается в пределах 100 футов от места, где он настроился.

ТАБЛИЦА 2-6: ЭВЕРЕСКСКИЙ СТРАЖ ГРОБНИЦ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+2	+2	Священная обязанность	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+3	+3	Преданное преследование, бонус увертливости +1	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+2	+1	+3	+3	Быстрое прослеживание	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+3	+1	+4	+4	Бонус увертливости +2	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+3	+1	+4	+4	Тихий Страж	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Глаз Хорус-Ре (Eye of horus-Re)

После Времени Неприятностей главное божество мулхорандского пантеона начало проявлять больший интерес к сражению агентов Сета за пределами политического царства Мулхоранд. Хорус-Ре начал вдохновлять паладинов служить во имя этого, и многочисленные клерики также присоединились к их крестовому походу. Совершенные проводники святого сияния своего божества, эти клерики известны как глаза Хорус-Ре. Они - чемпионы добра, заклятые враги Сета и губители нежити.

Все глаза Хорус-Ре - клерики этого божества, хотя некоторые имеют также уровни паладина. Клерик/боец также довольно обычен, и некоторые клерики/волшебники используют на службе Хорус-Ре свои ограниченные тайные заклинания вдобавок к своей божественной магии.

На абсолютном контрасте с большинством духовенства Хорус-Ре, глаза желают игнорировать строго политические вопросы Мулхоранда. Вместо того, чтобы отвечать перед фараоном этой страны, они скорее поддерживают свою собственную иерархическую структуру. NPC-глаза Хорус-Ре могут быть найдены везде, где фавориты Сета или существа нежити гуляют по земле, и некоторые показывают увеличивающийся интерес к действиям юань-ти в Хлондете.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать глазом Хорус-Ре, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Законно доброе.

Регион: Мулхоранд.

Навыки: Знание (религия) 9 разрядов, Обнаружение 4 разряда.

Умения: Настороженность, Дополнительное Изгнание.

Колдовство: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Домен: Солнце.

Навыки класса

Навыки класса глаза Хорус-Ре (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект). Профессия (Мудрость), Колдовство (Интеллект) и Обнаружение (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса глаз Хорус-Ре.

Мастерство оружия и доспехов: Глаза Хорус-Ре не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плаванья.

Заклинания в день/известные заклинания: Начиная со 2-го уровня, когда получен новый уровень глаза Хорус-Ре, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень клерика. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежити и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень глаза Хорус-Ре к уровню клерика и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Великое изгнание (Su): Помимо своей нормальной способности изгнания, глаз Хорус-Ре может использовать великое изгнание (предоставленная сила домена Солнца) количество раз в день, равное три плюс его модификатор Харизмы.

Сияние (Su): Когда глаз Хорус-Ре читает любое заклинание с описателем света, получающий свет ярче обычного. Радиус освещения удваивается, и заклинание считается заклинанием *дневной свет*, прочитанным глазом Хорус-Ре, и освещающим 120-футовый радиус, и считается заклинанием 4-го уровня. Это может противостоять или рассеивать любое заклинание темноты 4-го уровня или ниже.

Изгнание нежити (Ex): Персонаж добавляет свой уровень глаза Хорус-Ре к уровням клерика для всех целей, связанных с изгнанием нежити.

Всегда свет (Ex): На 2-м уровне глаз Хорус-Ре получает темновидение до 60 футов и видение при слабом освещении, позволяющие ему видеть при большинстве условий.

Касание Солнца (Su): Когда глаз Хорус-Ре достигает 3-го уровня, его атаки любым оружием или невооруженным ударом считаются таковыми доброго мировоззрения с целью преодоления уменьшения урона.

Домен: На 5-м уровне глаз Хорус-Ре получает доступ к одному дополнительному домену на свой выбор из числа предлагаемых Хорус-Ре. Он получает предоставленную силу домена и может выбирать из его списка заклинаний, как из таковых других своих доменов, при выборе заклинаний домена в течение дня. Он может все же читать только одно заклинание домена на каждом уровне (с 1-го по 9-й) в день, но теперь он имеет три выбора вместо двух на каждом уровне заклинаний.

Проникающее видение (Su): На 6-м уровне глаз Хорус-Ре получает великую визуальную остроту. Он игнорирует шанс промаха, созданный заклинаниями или эффектами темноты, и получает Слепую Борьбу как бонусное умение. Кроме того, он получает +5 священный бонуса по проверкам Обнаружения.

Взрыв позитивной энергии (Su): Вместо двух ежедневных использований своей способности изгнания, глаз Хорус-Ре по крайней мере 8-го уровня может создавать взрыв позитивной энергии, который воздействует на все существа нежити в пределах 100 футов от него. Этот эффект наносит 1d6 пунктов урона на уровень глаза Хорус-Ре каждой нежити в пределах диапазона. Каждая нежить под воздействием может делать попытку спасброска Рефлексов (DC 20 + модификатор Харизмы глаза Хорус-Ре), чтобы ополовинить урон.

Истинное видение (Su): Глаз Хорус-Ре 10-го уровня видит все вещи так, каковы они есть на самом деле, как если бы он был непрерывно под эффектом заклинания *истинное видение*.

ТАБЛИЦА 2-7: ГЛАЗ ХОРУС-РЕ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасброски Основы	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Великое изгнание, сияние, изгнание нежити —	-
2-й	+1	+0	+0	+3	Всегда свет	+1 уровень клерического класса
3-й	+2	+1	+1	+3	Касание солнца	+1 уровень клерического класса
4-й	+3	+1	+1	+4	—	+1 уровень клерического класса

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасброски Основы	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
5-й	+3	+1	+1	+4	Домен	+1 уровень клерического класса
6-й	+4	+2	+2	+5	Проникающее видение	+1 уровень клерического класса
7-й	+5	+2	+2	+5	-	+1 уровень клерического класса
8-й	+6	+2	+2	+6	Взрыв позитивной энергии	+1 уровень клерического класса
9-й	+6	+3	+3	+6	—	+1 уровень клерического класса
10-й	+7	+3	+3	+7	Истинное видение	+1 уровень клерического класса

Молот Морадина (Hammer of Moradin)

В залах Цитадели Адбар на ледяном Севере элитный орден священников-воинов стоит в готовности защитить дварфский народ против нападения падших гигантов, темных эльфов и гоблиноидов. Названные молотами Морадина, они служат точкой сплочения Цитадели Адбар против вторжения темных существ, заполняющих Север. Регулярная армия, известная как Железная Охрана, защищает город умело, но молоты активно поражают монстров на войне, неся справедливую ярость Кователя Душ на врагов, ступающих на порог.

Бойцы/клерики и паладины составляют большую часть членов этого престиж-класса, хотя клерики/монахи не неслыханны. Хотя рейнджеры и клерики/жулики вполне способны приобрести квалификацию престиж-класса молота Морадина, большинство их стремится вместо этого в Глубинные Разведчики, другую отрасль армии Цитадели Адбар. Члены других классов очень редко становятся молотами Морадина.

Паладины Морадина могут свободно мультиклассировать как молоты Морадина.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать молотом Морадина, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Дварф.

Регион: Хребет Мира.

Базовый бонус атаки: +7.

Навыки: Ремесло (ковка оружия) 10 разрядов.

Умения: Железная Воля, Фокус Оружия (военный молот).

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 2-го уровня.

Божество-покровитель: Морадин.

Специально: Кандидат должен быть членом молотов Морадина.

Навыки класса

Навыки класса молота Морадина (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (история) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Знание (Серебряные Кордоны местное) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса молот Морадина.

Мастерство оружия и доспехов: Молоты Морадина опытны со всем простым и военным оружием, со всеми типами доспеха и со щитами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Аура храбрости (Su): Начиная с 1-го уровня, молот Морадина получает ауру храбрости, которая функционирует подобно способности паладина с тем же названием.

Бросок молота (Ex): Молот Морадина может использовать свой военный молот как метательное оружие с приращением дальности 20 футов. Он не берет никаких дополнительных штрафов за использование оружия этим способом.

Убийца гоблинов (Su): Начиная со 2-го уровня, молот Морадина может наполнять любой военный молот свойством губителя гоблиноидов, как действие эквивалента движения. Эта способность может использоваться однажды в день, и эффект продолжается количество раундов, равное модификатору Харизмы молота Морадина.

Возвращение молота (Su): Когда молот Морадина достигает 2-го уровня, любой военный молот, который он бросает, получает специальную способность возвращающегося. Возвращающийся военный молот летит по воздуху обратно к молоту Морадина, возвращаясь как раз перед его следующим ходом так, чтобы быть готовым к использованию снова на этом ходу.

Ловля военного молота, когда он возвращается - свободное действие. Если молот Морадина не может поймать его или если он передвинулся после его броска, военный молот падает на землю в квадрате, с которого был брошен.

Уменьшение урона (Ex): На 3-м уровне молот Морадина получает уменьшение урона 2/—. Его уменьшение урона увеличивается до 4/— на 6-м уровне и до 6/— на 9-м уровне.

Мощный хват (Ex): На 3-м уровне молот Морадина получает бонус, равный половине его бонуса Силы (округленного вниз) на броски урона при владении военным молотом в рукопашной. Таким образом, его бонус на броски урона с этим оружием равен 1.5 умножить на его бонус Силы, когда он владеет им в одной руке, и удвоенному бонусу Силы, когда он владеет им двумя руками.

Далекий выстрел (Ex): На 4-м уровне молот Морадина получает выгоду умения Далекий Выстрел при броске своего военного молота. Эта выгода увеличивает приращение дальности для его брошенного молота до 30 футов.

Тряска (Su): Яростно ударяя своим военным молотом по земле (стандартное действие), молот Морадина 4-го уровня или выше создает ударную волну, которая яростно колеблет землю перед ним. Каждое существо, касающееся земли в 60-футовом конусе от точки воздействия, должно сделать успешный спасбросок Рефлексов (DC 10 + уровень молота Морадина + модификатор Силы молота Морадина) или быть сбито с ног толчком.

Избиватель дроу (Su): Когда молот Морадина 5-го уровня или выше использует свою способность убийцы гоблинов, его военный молот получает свойство губителя дроу в дополнение к губителю гоблиноидов. Эта способность не присуждает никаких дополнительных использований в день способности убийцы гоблинов и не продлевает продолжительность эффекта; она просто делает каждое использование более разносторонним.

Силовой удар (Su): На 5-м уровне молот Морадина может ударять своего противника настолько твердо, что его удар оставляет противника ошеломленным. Чтобы использовать эту способность, молот Морадина делает нормальный бросок атаки. (Игрок должен объявить, что он использует эту силу, перед броском атаки; таким образом, промах разрушает попытку). Атака наносит нормальный урон, если она успешна. Кроме того, любой противник, поврежденный этой атакой, должен сделать успешный спасбросок Стойкости (DC 10 + уровень молота Морадина + модификатор Силы молота Морадина) или ошеломиться на 1 раунд. Конструкции, илы, растения, нежить, бестелесные существа и существа, иммунные к критическим попаданиям, не могут ошеломляться. Эта способность годна к употреблению дважды в день на 5-м уровне и четыре раза в день на 10-м уровне.

Дробилка хаоса (Su): На 7-м уровне молот Морадина может наполнять любой военный молот аксиоматической специальной способностью как действие эквивалента движения. Эта способность может использоваться однажды в день, и эффект продолжается количество раундов, равное модификатору Харизмы молота Морадина.

Стойкий (Su): Молоты Морадина известны своей способностью выстоять перед потоком стрел или пробиться в толпу вопящих гоблинов и остаться равнодушным. На 7-м уровне молот Морадина может добавлять свой базовый модификатор спасброска Воли к AC однажды в день как свободное действие. Эта выгода продолжается 1 раунд на уровень молота Морадина.

Убийца гигантов (Su): Когда молот Морадина 8-го уровня или выше использует свою способность убийцы гоблинов, его военный молот получает свойство губителя гигантов в дополнение к губителю гоблиноидов и губителю дроу. Эта способность не присуждает никаких дополнительных использований в день способности убийцы гоблинов и не продлевает продолжительность эффекта; она просто делает каждое использование более разносторонним.

Громовой удар (Ex): Когда молот Морадина достигает 8-го уровня, его удары настолько могущественны, что доспех не только дает небольшую защиту от них, но также действует как проводник для силы удара, причиняя противникам еще большую боль. Владея своим военным молотом, молот Морадина получает бонус на броски рукопашного урона, равный бонусу доспеха его противника (не включая бонус щита или бонус улучшения). Таким образом, молот Морадина, ударяющий существо, носящее нагрудник, получает +5 бонус на свой бросок урона.

Силовой бросок (Su): На 9-м уровне молот Морадина может швырять свой военный молот с такой силой, что он вспахивает линию существ, пораженных им. При броске своего молота молот Морадина делает единственный бросок дальней атаки и проверяет результат против AC всех существ на 60-футовой прямой линии от своей позиции. Затем он бросает урон против каждого существа, задетого оружием.

Кости земли (Sp): Когда молот Морадина достигает 10-го уровня, он получает мощное благословение от самого Морадина. Эта выгода функционирует подобно заклинанию *теневая прогулка* (уровень заклинателя равен уровню божественного заклинателя молота Морадина), за исключением того, что персонаж путешествует не по краю Теневого Плана, а скорее по краю Элементного Плана Земли. Пункты и происхождения, и назначения должны быть в пределах 5 футов от твердого естественного камня. Эта способность годна к употреблению однажды в день.

ТАБЛИЦА 2-8: МОЛОТ МОРАДИНА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+2	+0	+2	Аура храбрости, бросок молота
2-й	+2	+3	+0	+3	Убийца гоблинов, возвращение молота
3-й	+3	+3	+1	+3	Уменьшение урона 2/—, мощный хват
4-й	+4	+4	+1	+4	Далекий выстрел, тряска
5-й	+5	+4	+1	+4	Избиватель дроу, силовой удар 2/день
6-й	+6	+5	+2	+5	Уменьшение урона 4/—
7-й	+7	+5	+2	+5	Дробилка хаоса, стойкий
8-й	+8	+6	+2	+6	Убийца гигантов, громовой удар
9-й	+9	+6	+3	+6	Уменьшение урона 6/—, силовой бросок
10-й	+10	+7	+3	+7	Кости земли, силовой удар 4/день

Бывшие молоты Морадина

Молот Морадина, нарушающий свое мировоззрение или предающий Цитадель Адбар или Молотов Морадина в целом, теряет все подобные заклинаниям и сверхъестественные способности, полученные от этого престиж-класса. Он восстанавливает свои способности и потенциал продвижения, если он искупает свои действия (см. заклинание *искупление* в "Руководстве Игрока").

Агент Арфистов (Harper Agent)

Члены полусекретной организации, известной как Арфисты, рассеяны по всему Фаэруну. Эти индивидуумы посвящены борьбе против зла, обнаружению и сохранению забытых знаний и поддержанию баланса между природой и цивилизацией. Агенты Арфистов - "полевые агенты" организации Арфистов, действующие для сбора сведений и устранения угроз великому добру. Одинаковые знатоки действий в одиночку или маленькими группами, агенты Арфистов демонстрируют многосторонность, характерную для немногих других.

Барды - самые обычные кандидаты на престиж-класс агента Арфистов, но они ни в коем случае не единственные квалифицированные персонажи. Рейнджеры, жулики, колдуны и волшебники - все они обладают раз нообразием навыков и способностей, необходимых, чтобы стать агентами Арфистов. Клерики, особенно Денейра, Ллииры и Тиморы, иногда могут быть найдены в рядах этого престиж-класса, как и друиды и монахи. Варвары, бойцы и паладины редко становятся агентами Арфистов, потому что испытывают недостаток тонкости в работе.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать агентом Арфистов, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое незлое.

Навыки: Дипломатия 8 разрядов, Знание ([любой регион] местное) 4 разряда, Чувство Мотива 2 разряда, Выживание 2 разряда.

Умение: Переговорщик

Специально: Кандидат должен быть поддержан членом Арфистов в хорошем положении и одобрен Высокими Арфистами.

Навыки класса

Навыки класса агента Арфистов (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценка (Интеллект), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Искусство Побега (Ловкость), Сбор Информации (Харизма), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость), Ловкость Рук (Ловкость), Говорить на Языке (нет), Выживание (Мудрость), Плавание (Сила) и Кувырок (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-классов агент Арфистов.

Мастерство оружия и доспехов: Агенты Арфистов опытни со всем простым оружием и с легкими доспехами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Начиная со 2-го уровня, когда получен новый уровень агента Арфистов, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, улучшенный шанс изгнания или упрека нежити и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень агента Арфистов к уровню другого колдовского класса, который он имеет, а затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного колдовского класса, прежде чем стал агентом Арфистов, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень агента Арфистов с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Знания Арфистов (Ex): На 1-м уровне агент Арфистов имеет доступ к знаниям, как и бард. Эта способность функционирует подобно способности бардских знаний, за исключением того, что бонус проверки равняется уровню агента Арфистов персонажа + его модификатор Интеллекта. Если агент Арфистов имеет другую такую способность знаний из другого источника (типа уровней барда или мастера знаний), его уровни агента Арфистов складываются с уровнями всех других классов, которые предоставляют такую способность, с целью проверок знаний Арфистов.

Глаз Денейра (Su): На 2-м уровне агент Арфистов получает +3 священный бонус на спасброски против глифов, рун и символов.

Сердце Ллииры (Su): На 2-м уровне агент Арфистов получает +2 священный бонус на спасброски против эффектов страха и принуждения.

Улыбка Тиморы (Su): Начиная с 3-го уровня, агент Арфистов получает +2 бонус удачи на любой одиночный спасбросок на свой выбор однажды в день. Этот бонус может быть добавлен после того, как сделан бросок и определен успех или неудача спасброска.

Голос Льюру (Sp): На 4-м уровне агент Арфистов может использовать *говорить с животными* (уровень заклинателя равен уровню агента Арфистов) три раза в день.

Благо Мистры (Su): На 5-м уровне агент Арфистов получает +2 священный бонус на все спасброски против заклинаний.

ТАБЛИЦА 2-9: АГЕНТ АРФИСТОВ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Знания Арфистов	—
2-й	+1	+0	+0	+3	Глаз Денейра, сердце Ллииры	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+2	+1	+1	+3	Улыбка Тиморы	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+3	+1	+1	+4	<i>Голос Льюру</i>	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+3	+1	+1	+4	Благо Мистры	+1 уровень существующего колдовского класса

Бывшие агенты Арфистов

Любой агент Арфистов, нарушающий кодекс Арфистов, подвергающийся опасности других Арфистов небрежностью или преднамеренными действиями или преднамеренно отвернувшийся от Арфистов, быстро получает соответствующую репутацию в организации. Такой индивидуум больше не может прогрессировать в престиж-классе агента Арфистов. Кроме того, он больше не может использовать способности глаз Денейра, сердце Ллииры, *голос Льюру*, благо Мистры или улыбка Тиморы. Ходатайство к Высоким Арфистам, выполнение подходящих заданий, установленных этой группой, и заклинание *искупление* от божества, выбранного Высокими Арфистами, приводят бывшего агента Арфистов обратно в хорошее расположение. После этого он восстанавливает использование всех способностей класса и может снова получать уровни в престиж-классе.

Хатран (Nathran)

В отдаленной и экзотической земле Рашемен содружество мощных заклинателей, и тайных, и божественных, сражаются, чтобы защитить свой народ от нападков Тэя, и ведут свою духовную жизнь. Эти хатран, или Ведьмы Рашемена, как они обычно более известны, являются силой позади трона на своей родине далеко на востоке, и их мистическое мастерство чрезвычайно мощно. Хатран, путешествующие за пределы Рашемена, всегда носят маски, чтобы скрыть свои лица от внешнего мира.

Большинство хатран происходит из членов классов колдун или клерик. Барды, волшебники и друиды среди хатран редки, но не неслышанны, но паладинов и рейнджеров в содружестве фактически нет. Независимо от своих первоначальных классов, хатран считают конкуренцию между заклинателями крайне глупой и не держат недовольства против любой из своих сестер из-за происхождения их заклинаний.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать хатран, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Законно-доброе, законно-нейтральное или нейтрально-доброе.

Пол: Женщина.

Регион: Рашемен.

Навыки: Знание (Рашемен местное) 4 разряда.

Умения: Этран, Лидерство.

Заклинания: Способность читать тайные или божественные заклинания 4-го уровня.

Божество-покровитель: Чонти, Милики или Мистра.

Специально: Кандидат должен быть членом Ведьм Рашемена в хорошем положении и не может обладать никакими умениями создания предмета, кроме Написания Свитка.

Навыки класса

Навыки класса хатран (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Плавание (Сила), Говорить на Языке (нет), Колдовство (Интеллект) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса хатран.

Мастерство оружия и доспехов: Хатран получают мастерство с кнутом, но ни с каким другим оружием, доспехами или щитами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень хатран, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто она также получила уровень в любом колдовском

классе, предоставившим ей доступ к заклинаниям 4-го уровня, прежде чем она добавила престиж-класс. Она не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, улучшенный шанс изгнания или упрека нежити и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что она добавляет уровень хатран к уровню другого колдовского класса, предоставившего ей доступ к заклинаниям 4-го уровня, а затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имела более одного колдовского класса, предоставившего доступ к заклинаниям 4-го уровня, прежде чем она стала хатран, она должна решить, к которому классу она добавляет каждый уровень хатран с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Кроме этого, небольшое количество заклинаний добавляется к списку заклинаний класса хатран для любых колдовских классов, в которых она может читать заклинания 4-го уровня.

Бонус лидерства (Ex): Начиная с 1-го уровня хатран получает +2 бонус к своему показателю Лидерства с целью пополнения когорты, со следующим ограничением: когорта должна быть рашеми и должна быть либо женщиной с умением Этран, или мужчиной по крайней мере с одним уровнем варвара.

Магия духов рашеми (Ex): Обучение хатран уникальной магии ее родины дает ей необъяснимую многосторонность. Начиная с 1-го уровня хатран, готовящая заклинание, может спонтанно прочесть любое заклинание, которое она знает, вместо любого заклинания того же уровня, которое она подготовила, даже если это не заклинание из списка заменяемых. Если хатран обычно не готовит заклинания, она может вместо этого использовать метамагические умения без дополнительного времени чтения, требуемого обычно, хотя заклинание, изменяемое таким образом, все же исчерпывает ячейку заклинания более высокого уровня, чем нормальное. Хатран должна быть в пределах границ Рашемена, чтобы использовать эту способность, и нет никакого предела количеству раз, которое она может делать так.

Табу: В обществе рашеми обработка магических изделий оставлена строго для заклинателей-мужчин. За исключением умения Написания Свитка, никакая хатран не может выбирать умения создания предмета.

Речь духов (Su): На 2-м уровне хатран получает способность говорить и понимать любое существо с подтипом дух. Эта способность функционирует независимо от языка, который хатран и дух фактически используют. Хатран также получает +2 бонус на любые основанные на Харизме проверки навыков или способностей, сделанные при взаимодействии с духами.

Благоговение Вичларан (Ex): На 3-м уровне хатран излучает такую силу и власть, что ее товарищам-рашеми трудно действовать против нее. Любой персонаж из региона Рашемен, уровень персонажа которого ниже или равен таковому хатран, берет -2 штраф на броски атаки и противопоставленные проверки навыков, сделанные против нее. Этот штраф увеличивается до -4 на 7-м уровне и до -6 на 10-м уровне.

Универсальная магия духов (Ex): На 3-м уровне близость хатран к магии духов такова, что она может общаться с духами вне Рашемена. Однажды в день она может использовать свою способность магии духов рашеми вне Рашемена. Хатран может использовать эту способность дважды в день на 6-м уровне и трижды в день на 9-м уровне

Конкордат духов (Ex): На 4-м уровне хатран читает все заклинания в цепи заклинаний *планарного союзника* с +1 к уровню заклинателя.

Лидер круга (Ex): На 5-м уровне хатран может стать лидером круга и действовать как фокус магии круга Рашеми. См. "Установку Кампании Забытых Царств" для деталей о магии круга.

Доминион духов: На 8-м уровне хатран читает все заклинания в цепи заклинаний *планарного связывания* с +1 к уровню заклинателя.

Великий лидер круга (Ex): Ко времени достижения хатран 10-го уровня она имеет искусство мастерства магии круга и может лидировать в великом круге. Великий круг может иметь общее количество в девять помощников вместо пяти.

Список заклинаний хатран

Следующие заклинания добавляются к списку заклинаний класса хатран для любого тайного или божественного колдовского класса, который позволяет доступ к заклинаниям 4-го уровня.

- 0-й уровень: *Наблюдение природы.*
- 1-й уровень: *Видение при слабом освещении, разбивающий спрей.*
- 2-й уровень: *Пламенный кинжал, лунный луч, один с землей.*
- 3-й уровень: *Взрыв-вспышка, лунный клинок.*
- 4-й уровень: *Утроба земли, меньший планарный союзник.*
- 5-й уровень: *Меньшее планарное связывание, лунный путь.*
- 6-й уровень: *Планарный союзник, планарное связывание.*
- 8-й уровень: *Великое планарное связывание.*

ТАБЛИЦА 2-10: ХАТРАН

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+2.	+0	+2	Бонус лидерства, магия духов рашеми, табу	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Речь духов	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+1	+3	+1	+3	Благоговение Вичларан -2, универсальная магия духов 1/день	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+2	+4	+1	+4	Конкордат духа	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+2	+4	+1	+4	Лидер круга	+1 уровень существующего колдовского класса

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
6-й	+3	+5	+2	+5	Универсальная магия духов 2/день	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+3	+5	+2	+5	Благоговение Вичларан -4	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+4	+6	+2	+6	Доминион духа	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+4	+6	+3	+6	Универсальная магия духов 3/день -	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+5	+7	+3	+7	Благоговение Вичларан -6, великий лидер круга	+1 уровень существующего колдовского класса

Бывшие хатран

Хатран, нарушающая свое мировоззрение, совершившая акт измены против Рашемена или вичларан или берущая любое умение создания предмета, кроме Написания Свитка, больше не может продвигаться в престиж-классе хатран. Кроме того, она теряет выгоды от своего бонуса Лидерства, магии духов рашеми и других способностей престиж-класса, которые касаются рашеми. Заклинания *искупление*, прочитанное клериком соответствующего божества, достаточно для восстановления ее способностей класса и потенциала продвижения. Если нарушение вовлекло умение создания предмета, хатран должна поклясться торжественной присягой никогда не использовать это умение.

Инкантатрикс (Incantatrix)

Инкантатрикс – категоричные практиканты метамагии Фаэруна, посвящающие себя изучению заклинаний и методов, затрагивающих другие заклинания. Они взаимодействуют с магией в ее сырой форме, формируя ее скорее согласно собственному желанию, чем любым внешним законам магии. Они могут применять свое глубокое понимание метамагии, чтобы изменять заклинания, прочитанные их союзниками, заклинания, которые они накладывают из жезлов или посохов и даже заклинания, которые уже были прочитаны.

Большинство инкантатрикс были ранее квалифицированными волшебниками или колдунами, хотя некоторые барды также изучают этот тип магии. Божественные заклинатели редко принимают этот класс — возможно, потому, что инкантатрикс говорят, что их магия – с оттенком божественного влияния и поэтому менее "чистая", чем тайная магия. Большинство инкантатрикс - женщины; редкие мужчины, принимающие этот класс, известны как инкантатары.

Инкантатрикс-NPC обычно действуют независимо, но иногда они объединяются, чтобы решить общую проблему. Так как они ненавидят экстрапланарные вторжения на Материальный План, они считают своей ответственностью уничтожение активных *порталов* на другие планы. Таким образом, инкантатрикс - обычно хорошо осведомленный источник информации о функциональных *порталах* в области. Поскольку у инкантатрикс не особенно велика наступательная боевая магия, эффективная против нормальных существ, они предпочитают избегать боя или путешествуют с компаньонами, балансирующими их недостатки.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать инкантатрикс, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Концентрация 4 разряда, Знание (тайны) 8 разрядов, Колдовство 8 разрядов.

Умения: Железная Воля, любое метамагическое умение.

Колдовство: Способность читать тайные заклинания 3-го уровня.

Специально: У кандидата не может быть запрещенной школой Отречение.

Навыки класса

Навыки класса инкантатрикс (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса инкантатрикс.

Мастерство оружия и доспехов: Инкантатрикс не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плаванья.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень инкантатрикс, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто она также получила уровень в любом тайном колдовском классе, предоставившем ей доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем она добавила престиж-класс. Она не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, способности барда или убийцы и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что она добавляет уровень инкантатрикс к уровню другого тайного колдовского

класса, предоставившего ей доступ к заклинаниям 3-го уровня, а затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имела более одного тайного колдовского класса, предоставившего доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем она стала инкантатрикс, она должна решить, к которому классу она добавляет каждый уровень инкантатрикс с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Бонусное метамагическое умение: На 1-м уровне и снова на 4-м, 7-м и 10-м уровнях инкантатрикс может выбирать любое метамагическое умение как бонусное умение. Она должна выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбрать его.

Сосредоточенное изучение (Ex): На 1-м уровне инкантатрикс уступает школу магии, чтобы больше сосредоточиться на оставшихся школах. Она должна выбрать в качестве запрещенной школу магии, кроме Отречения или Предсказания. Эта запрещенная школа дополняется к любым другим, уже выбранным из-за специализации школы. Таким образом, волшебник-специалист, берущий этот престиж-класс, имеет три запрещенных школы вместо двух.

Совместная метамагия (Su): На 2-м уровне инкантатрикс получает способность применять любое метамагическое умение, которым она обладает (кроме Тихого Заклинания, Неподвижного Заклинания или Ускоренного Заклинания) к заклинанию, читаемому желающим союзническим заклинателем. Заклинателю не требуется готовить заклинание в метамагической форме или в ячейке заклинания более высокого уровня; инкантатрикс просто изменяет заклинание в течение наложения. Использование этой способности - стандартное действие, которое вызывает атаку возможности, точно так же, как и чтение заклинания, хотя инкантатрикс может использовать навык Концентрации с этой способностью, как если бы она читала защитно. Инкантатрикс должна готовить действие, чтобы использовать совместную метамагию, когда ее союзник начинает читать, и должна быть смежна с заклинателем. Инкантатрикс должна делать проверку Колдовства ($DC 18 + [3 \times \text{измененный уровень заклинания}]$), чтобы преуспеть. "Измененный уровень заклинания" является уровнем ячейки заклинания, которую заклинание заняло бы, если бы было подготовлено с метамагическим умением. Любой уровень заклинания, увеличенный метамагическим умением, которое применил заклинатель, также учитывается для измененного уровня заклинания. Например, если инкантатрикс применяет умение Максимизирование Заклинания к заклинанию *цепной молнии* союзника, измененный уровень заклинания 9-й (6-й для заклинания, +1 для умения Максимизирования Заклинания) и $DC - 18 + (3 \times 9) = 45$. Если она применяет то же самое умение к тихому заклинанию *цепной молнии* союзника, измененный уровень заклинания 10-й, и DC Колдовства - 48. Инкантатрикс может использовать эту способность количество раз в день, равное $3 +$ ее модификатор Интеллекта.

Метамагический эффект (Su): На 3-м уровне инкантатрикс может пытаться применять метамагическое умение, которым она обладает, к постоянному эффекту уже наложенного заклинания. Например, она может использовать Расширение Заклинания, чтобы расширить продолжительность *стены силы*, или Максимизирование Заклинания, чтобы максимизировать урон, наносимый *облаком-убийцей*. Чтобы использовать эту способность, инкантатрикс должна быть смежна с заклинанием или быть в пределах производных заклинания и сделать успешную проверку Колдовства ($DC 18 + [3 \times \text{измененный уровень заклинания}]$). "Измененный уровень заклинаний" является уровнем ячейки заклинания, которую это заклинание заняло бы, если бы было подготовлено с метамагическим умением. Увеличение ячейки заклинания для метамагических умений, которые применялись, чтобы затронуть чтение заклинания (типа Неподвижное Заклинание, Тихое Заклинание или Ускоренное Заклинание), не учитываются для измененного уровня заклинания, но регулировка для метамагии, изменяющей эффект заклинания (типа Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания или Расширение Заклинания), учитывается.

Например, применяя умение Продления Заклинания к *стене огня* дает ей измененный уровень заклинания 5-й (4-й для заклинания +1 для умения Продление Заклинания), так что DC будет $18 + (3 \times 5) = 33$. Если *стена огня* была прочитана с применением умения Тихое Заклинание, DC все же 33, так как это умение применяется к чтению заклинания, а не его эффекту. С другой стороны, расширение усиленной *стены огня* дает измененный уровень заклинания 7-й и DC Колдовства 39.

Инкантатрикс может использовать эту способность количество раз в день, равное $3 +$ ее модификатор Интеллекта. Использование этой способности - полнораундовое действие, вызывающее атаку возможности.

Срабатывание метамагического заклинания (Su): На 5-м уровне инкантатрикс получает способность применять метамагическое умение, которым она обладает, к эффекту предмета срабатывания заклинания (в общем, жезла). Чтобы использовать эту способность, она должна иметь соответствующее умение создания предмета, чтобы делать предметы срабатывания заклинания, которые она использует. Использование срабатывания метамагического заклинания расходует количество дополнительных зарядов предмета, равное числу эффективных уровней заклинания, которое метамагическое умение добавило бы к заклинанию. Например, инкантатрикс может использовать Ускорение Заклинания, чтобы изменить наложение заклинания из жезла, тратя 5 зарядов (1+4 дополнительных в плату за увеличение ячейки заклинания). Альтернативно, она может применять Усиление Заклинания к эффекту, тратя 3 заряда, или вызывая его тихо, тратя 2 заряда. Умение Неподвижного Заклинания не присуждает никакой выгоды, когда применяется к предметам срабатывания заклинания.

Инкантатрикс не может использовать эту способность при использовании предмета срабатывания заклинания, который не имеет зарядов, типа *нити четок*.

Захват концентрации (Su): На 6-м уровне инкантатрикс получает способность вырвать контроль над заклинанием, которое требует концентрации (типа *имплозии*, *главного образа* или *вызова роя*), от другого заклинателя в пределах 30 футов. Если целевой заклинатель желает, эта передача концентрации происходит автоматически. Иначе инкантатрикс и целевой заклинатель делают противопоставленную проверку уровня заклинателя. Божественный заклинатель получает +2 бонус по этой проверке. Если побеждает инкантатрикс, она получает контроль над заклинанием, пока поддерживает концентрацию или пока первоначальная продолжительность заклинания не истекает. Заклинание функционирует, как если бы инкантатрикс была заклинателем (даже если это заклинание, которое она не может читать), за исключением того, что любые переменные, определенные при чтении заклинания (включая его уровень заклинателя), остаются определенными первоначальным заклинателем. На первоначального заклинателя можно воздействовать его собственным заклинанием, хотя он получает +2 бонус обстоятельств на любой спасбросок, позволенный против него. Если инкантатрикс позволяет своей концентрации истечь до истечения продолжительности заклинания, первоначальный заклинатель может подтвердить контроль над своим заклинанием, делая успешную проверку уровня заклинателя ($DC 15 +$ уровень заклинания). Если он будет не в состоянии сделать это, никто не управляет заклинанием.

Мгновенная метамагия (Su): Однажды в день инкантатрикс 7-го уровня или выше может применять 3 отдельных метамагических умения, которыми она обладает, к заклинаниям, без подготовки их заранее (если она готовит заклинания) или увеличения времени чтения (если она не готовит заклинания). Таким образом, подготовленное заклинание волшебника работает, как будто она подготовила его с метамагическим умением, но не использует ячейку заклинания более высокого уровня. Заклинание колдуна или барда читаются без регулировки их времени чтения, но работают, как прочитанные с метамагическим умением. Инкантатрикс 9-го уровня может использовать эту силу дважды в день. Инкантатрикс не может использовать эту способность, если измененное метамагией заклинание обычно заняло бы ячейку на уровне заклинания, который она не может читать.

Урывание заклинания (Su): На 8-м уровне инкантатрикс может попытаться захватить контроль над постоянным эффектом, созданным другим заклинателем. Эффект должен быть не зависящим от концентрации, но все же полагаться или отвечать на управление заклинателя (типа заклинания *вызова монстра* или *духовного оружия*, но не *стены огня* или *кислотного тумана*). Кроме того, эффект (но не обязательно заклинатель) должен быть в пределах 30 футов от инкантатрикса. Целевой заклинатель и инкантатрикс делают противопоставленную проверку уровня заклинателя. Божественные заклинатели получают +2 бонус по этой проверке. Если побеждает инкантатрикс, она получает контроль над заклинанием, пока его первоначальная продолжительность не истечет. Заклинание функционирует, как если бы инкантатрикс прочитала его, за исключением того, что любые переменные, определяющиеся при прочтении заклинания (включая его уровень заклинателя), остаются определенными заклинателем. Первоначальный заклинатель не может воздействовать на свое собственное заклинание, хотя он получает +2 бонус обстоятельств на любой спасбросок, позволенный против него. Если заклинание возможно прекратить и инкантатрикс желает сделать это, она должна сделать вторую успешную противопоставленную проверку уровня заклинателя, чтобы сделать так. Если она терпит неудачу, заклинание остается в силе, и контроль возвращается к первоначальному заклинателю.

Улучшенная метамагия (Su): На 10-м уровне инкантатрикс имеет мастерство метамагии до такой степени, что всякий раз, когда она использует метамагическое умение, требуемое увеличение уровня заклинания (если есть) уменьшено на один (минимум +1 уровень заклинания). Например, инкантатрикс-волшебник может готовить ускоренный *огненный шар* как заклинание 6-го уровня вместо заклинания 7-го уровня.

Эта выгода также применяется к другим способностям класса инкантатрикс. Таким образом, DC для использования ее метамагического эффекта или способности совместной метамагии уменьшен соответственно для вовлеченных метамагических умений, и она тратит меньше зарядов при использовании срабатывания метамагического заклинания.

ТАБЛИЦА 2-11: ИНКАНТАТРИКС

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Бонусное метамагическое умение, сосредоточенное изучение	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Совместная метамагия	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Метамагический эффект	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Бонусное метамагическое умение	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Срабатывание метамагического заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Захват концентрации	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Бонусное метамагическое умение, мгновенная метамагия 1/день	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Урывание заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Мгновенная метамагия 2/день	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
10-й	+5	+5	+3	+7	Бонусное метамагическое умение, улучшенная метамагия	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Законник Тира (Justiciar of Tyr)

Как служители бога правосудия, священники Тира, как ожидается, будут образцами общественного порядка, всегда воплощающими принципы, поддерживаемые Искалеченным Богом. Законники - высшая элита смертных служителей Тира, и они действуют как живущие воплощения сферы своего бога. Они борются против беззакония и несправедливости с тем же самым пылом, с каким паладины борются против зла, ни выясняя, ни предоставляя места поискам совершенного утопического порядка на Фаэруне. Некоторые индивидуальные законники постоянно размещаются в больших городах с сильным тирранским присутствием, чтобы служить судьями или чиновниками. Другие назначены путешествовать по граничным регионам типа Севера и устанавливать законный и гражданский порядок в маленьких городах, усеивающих дикие земли Фаэруна. Законники высокого уровня иногда путешествуют на план Хаоса, чтобы ударить прямо по аутсайдерам типа с лаади или демонов.

Клерики и паладины составляют подавляющее большинство законников, но достаточное количество приходит из рядов мультиклассовых бойцов/клериков, и некоторые перед принятием престиж-класса были рейнджерами. Законники жулики/клерики очень редки, но не полностью неизвестны. Мультиклассовые монахи, колдуны и волшебники, однако, в

рядах законников почти неслышанны. Из-за ограничений мировоззрения варвары, барды и друиды никогда не бывают законниками Тира.

Паладины Тира могут свободно мультиклассировать как законники Тира.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать законником Тира, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Законно доброе.

Базовый бонус атаки: +5.

Навыки: Дипломатия 7 разрядов, Знание ([любой регион] местное) 4 разряда, Знание (религия) 6 разрядов.

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 2-го уровня.

Божество-покровитель: Тир.

Навыки класса

Навыки класса законника Тира (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (местное) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса законник Тира.

Мастерство оружия и доспехов: Законники Тира опытни со всем простым и военным оружием, но ни с какими доспехами или щитами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень законника Тира, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом божественном колдовском классе, предоставившем ему доступ к заклинаниям 2-го уровня, прежде чем он добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, способности барда или убийцы и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень законника Тира к уровню другого божественного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 2-го уровня, а затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, предоставившего доступ к заклинаниям 2-го уровня, прежде чем он стал законником Тира, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень законника Тира с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Обнаружение хаоса (Sp): На 1-м уровне законник Тира может использовать *обнаружение хаоса* по желанию (уровень заклинателя равен уровню божественного заклинателя законника Тира).

Поразить анархию (Su): Однажды в день законник Тира 1-го уровня может попытаться ударить хаотического противника одной нормальной рукопашной атакой. Он добавляет свой бонус Харизмы (если есть) к броску атаки и наносит 1 дополнительный пункт урона на уровень законника Тира. Например, законник Тира 4-го уровня, вооруженный длинным мечом, наносит 1d8+4 пунктов урона, плюс любые дополнительные бонусы от высокой силы или магических эффектов, которые обычно применяются. Если законник Тира случайно ударяет существо, которое не хаотическое, удар не имеет никакого эффекта, но все же исчерпывается в течение этого дня. Законник может использовать эту способность дважды в день на 5-м уровне и трижды в день на 10-м уровне.

Бюрократическое знание (Ex): Поскольку борьба против сил хаоса - одна из первичных функций законника, он, как ожидается, будет быстро схватывать юридические процессы всех цивилизаций Фаэруна. Начиная со 2-го уровня персонаж получает бонус, равный его уровню законника Тира, на все проверки Знания и Сбора Информации, связанные с законами или юридическими слушаниями (например, вспоминая, является ли ношение оружия незаконным в некотором городе, или исследование надлежащего этикета зала суда). Он также получает тот же самый бонус на основанные на Харизме проверки навыков или способностей, сделанных для обсуждения юридических вопросов.

Аксиоматическое колдовство (Ex): Когда законник Тира достигает 3-го уровня, его преданность принципам закона наполняет и усиливает его заклинания. DC спасбросков (если есть) для любого заклинания с законным описателем, которое он читает, увеличиваются +1. Это увеличение повышается до +2 на 9-м уровне.

Обнаружить ложь (Sp): Начиная с 4-го уровня законник Тира может использовать *обнаружить ложь* (уровень заклинателя равен уровню божественного заклинателя законника Тира) однажды в день.

Благо Искалеченного Бога (Su): Рука Тира защищает самых преданных его служителей, защищая их от разрушительных действий беспорядка и анархии. На 7-м уровне законник Тира получает бонус, равный его бонусу Харизмы (если есть), на все спасброски против заклинаний с хаотическим описателем и против подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей хаотических аутсайдеров. Этот бонус складывается с обеспеченным способностью божественного покровительства паладина. (Таким образом, паладин/законник добавляет свой удвоенный бонус Харизмы к спасброскам против хаотических эффектов).

Спокойствие порядка (Su): Однажды в день своим касанием законник по крайней мере 7-го уровня может снимать любой из следующих эффектов: *героизм*, *ярость*, *символ безумия*, любой эффект страха или способность ярости варвара. Чтобы использовать эту способность на нежелательной цели, законник должен сделать успешную рукопашную атаку касанием, а цель получает спасбросок Воли (DC 10 + ½ уровня законника Тира + модификатор Харизмы законника Тира) для избежания эффекта.

Клинок правосудия (Su): На 8-м уровне законник Тира может наполнять свое рукопашное оружие сырой силой правосудия. Однажды в день на пункт бонуса Харизмы (минимум однажды в день) законник может заставлять любое

рукопашное оружие, которым он в настоящее время владеет, вести себя как аксиоматическое оружие (наносящее дополнительные 2d6 пунктов урона против хаотических противников). Если оружие законника уже имеет это улучшение, оно не получает никакой дальнейшей выгоды. Каждое использование этой способности - свободное действие, и эффект продолжается 1 раунд.

Аура абсолютного закона (Su): После достижения 10-го уровня законник Тира доказал себя таким светлым маяком порядка и правосудия, что хаос не может противостоять ему. Он всегда окружен постоянным эффектом *рассеивания хаоса*. Перемещение хаотического аутсайдера обратно на его домашний план или рассеивание заклинания хаотического зачарования временно разряжает и заканчивает этот эффект, но законник может возобновлять его как свободное действие на своем следующем ходу.

ТАБЛИЦА 2-12: ЗАКОННИК ТИРА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+2	+0	+2	<i>Обнаружение Хаоса, поразить анархию 1/день</i>	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Бюрократическое знание	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Аксиоматическое колдовство +1	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	<i>Обнаружить ложь</i>	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Благо Искалеченного Бога, поразить анархию 2/день	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
6-й	+4	+4	+2	+5	—	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Спокойствие порядка	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Клинок правосудия	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Аксиоматическое колдовство +2	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Аура абсолютного закона, поразить анархию 3/день	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

Бывшие законники Тира

Законник Тира, соскользнувший в незаконное мировоззрение или по своей воле совершивший несправедливый акт (типа ограбления, нападения или убийства невинного), теряет доступ к своим колдовским способностям и всем особенностям класса законника, кроме мастерства оружия и доспехов и бюрократического знания. Он восстанавливает свои потерянные способности и потенциал продвижения, если искупает свои действия (см. заклинание *искупление* в "Руководстве Игрока").

Монах Долгой Смерти (Monk of the Long Death)

Рассеянные по Фаэруну монахи долгой смерти - члены жуткого, скрытного ордена ученых, стремящихся понять истинную природу смерти. Они не заботятся о душе или загробной жизни — только о фактическом процессе смерти, о действии ее эффектов на живущую ткань. Их организация сильнее всего в Тэе, но заставы рассеяны по всему Фаэруну, даже в Серебряных Кордонах.

Монахи составляют большинство кандидатов на этот престиж-класс, но клерики темных богов смерти (типа Велшаруна, Киарансали и даже мертвого бога Миркула) также довольно обычны. Некроманты, убийцы и другие персонажи, очарованные смертью, дополняют орден.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать монахом долгой смерти, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое недоброе.

Навыки: Ремесло (алхимия) 5 разрядов, Ремесло (изготовление яда) 7 разрядов, Излечение 3 разряда, Знание (тайны) 8 разрядов.

Базовый бонус спасброска Воли: +5.

Специально: Кандидат должен быть введен в ряды монахов долгой смерти через секретную церемонию, состоящую из различных болезненных и отвратительных действий, предназначенных для проверки его решимости.

Навыки класса

Навыки класса монаха долгой смерти (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Маскировка (Харизма), Подделка (Интеллект), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (тайны) (Интеллект), Знание

(религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Говорить на Языке (нет) и Кувырок (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса монаха долгой смерти.

Мастерство оружия и доспехов: Монахи долгой смерти не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Охрана смерти (Ex): На 1-м уровне монах долгой смерти получает +1 бонус на спасброски против смертельных эффектов. Этот бонус увеличивается на 1 на каждом нечетном уровне (до +2 на 3-м уровне, +3 на 5-м уровне, +4 на 7-м уровне и +5 на 9-м уровне).

Способности монаха (Ex): Монах долгой смерти имеет невооруженный урон, AC бонус и бонус небронированный скорости монаха, уровень которого равен его уровню монаха долгой смерти (см. Таблицу 5-10: Монах в "Руководстве Игрока"). Если он также имеет уровни монаха, его уровни в двух классах складываются с целью определения этих способностей.

Использование яда: Монахи долгой смерти обучены использовать яд и никогда не рискуют случайно отравиться при применении яда к лезвию.

Жуткий саван (Ex): Монахи долгой смерти тревожат и даже пугают большинство людей, так что те, кто их видит, обычно забывают их настолько быстро, насколько возможно. Когда монах долгой смерти достигает 2-го уровня, DC любого Сбора Информации, бардского знания или подобной проверки, сделанной, чтобы узнать о нем, увеличиваются на величину уровня монаха долгой смерти.

Смертельный похоронный звон (Sp): На 3-м уровне монах долгой смерти может использовать *смертельный похоронный звон* однажды в день (уровень заклинателя равен уровню монаха долгой смерти).

Смертельная атака (Ex): На 6-м уровне монах долгой смерти получает способность делать смертельную атаку. Эта способность функционирует подобно способности убийцы с тем же названием, за исключением того, что DC спасброска - 10 + уровень монаха долгой смерти + его модификатор Интеллекта (см. "Руководство Ведущего" для большего количества информации).

Если монах долгой смерти также имеет способность смертельной атаки от другого класса (типа убийцы), уровни этого класса складываются с его уровнями монаха долгой смерти с целью определения DC спасбросков.

Смертельное касание (Su): Однажды в день монах долгой смерти 10-го уровня может делать смертельную атаку касанием. Эта способность функционирует подобно предоставленной силе домена Смерти, за исключением того, что требуемый бросок - 1d6 на уровень монаха долгой смерти.

Если монах долгой смерти также имеет способность смертельного касания от другого класса (типа клерика), уровни этого класса складываются с его уровнями монаха долгой смерти с целью определения DC спасбросков.

ТАБЛИЦА 2-13: МОНАХ ДОЛГОЙ СМЕРТИ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+0	+0	+2	+2	Охрана смерти +1, способности монаха, использование яда
2-й	+1	+0	+3	+3	Жуткий саван
3-й	+2	+1	+3	+3	<i>Смертельный похоронный звон</i> , охрана смерти +2
4-й	+3	+1	+4	+4	—
5-й	+3	+1	+4	+4	Охрана смерти +3
6-й	+4	+2	+5	+5	Смертельная атака
7-й	+5	+2	+5	+5	Охрана смерти +4
8-й	+6	+2	+6	+6	—
9-й	+6	+3	+6	+6	Охрана смерти +5
10-й	+7	+3	+7	+7	Смертельное касание

Бывшие монахи Долгой Смерти

Любой монах долгой смерти, предающий тайны ордена или хотя бы пытающийся покинуть организацию, немедленно становится целью убийц. Эти убийцы начинают с EL, равного уровню персонажа монаха долгой смерти (одиночный убийца того же самого уровня или несколько более низких уровней), но с каждой неудачей попытки убийства EL увеличивается для следующей группы на 1. Если бывший монах долгой смерти переживает попытку убийства группой с EL на 5 выше, чем его уровень персонажа, монахи долгой смерти прекращают впускать тратить на него свои ресурсы.

Лорд утра Латандера (Morninglord of Lathander)

Церковь Латандера известна и высоко уважаема на Фаэруне. Большая часть этого уважения происходит от элитных священников Латандера, известных как лорды утра. Лорды утра во многом воплощают классический образ клерика: они - любезные целители и советники, рослые защитники и непримиримые противники нежити. Поскольку лорды утра полагают,

что их обязанность - нести свет Латандера во все темные места мира, они часто путешествуют по Фаэруну, проповедуя красоту своего бога любому, кто слушает, и ударяя своих противников везде, где они появляются.

Клерики - большинство кандидатов в лорды утра, но паладины Латандера также часто слышат этот призыв. Мультиклассовые бойцы и реже - рейнджеры иногда присоединяются к рядам лордов утра, но другие классы очень редки.

Паладины Латандера могут свободно мультиклассировать как лорды утра Латандера.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать лордом утра Латандера, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое доброе.

Навыки: Ремесло (любое) 4 разряда, Дипломатия 7 разрядов, Знание (религия) 8 разрядов, Исполнение (любое) 2 разряда.

Умение: Улучшенное Изгнание.

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня, одним из которых должен быть *дневной свет*.

Божество-покровитель: Латандер.

Навыки класса

Навыки класса лорда утра Латандера (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (история) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса лорда утра Латандера.

Мастерство оружия и доспехов: Лорды утра Латандера не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень лорда утра Латандера, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом божественном колдовском классе, предоставившем ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем он добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежити и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень лорда утра Латандера к уровню другого божественного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, а затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем он стал лордом утра Латандера, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень лорда утра с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Губитель неуспокоенных (Ex): Уровень персонажа лорда утра Латандера складывается с его уровнями в любом другом классе, который предоставляет способность изгонять нежить, для расчета попыток изгнания.

Свет Латандера (Su): Всякий раз, когда лорд утра читает заклинание с описателем света, его область удваивается.

Огонь творения (Ex): Лорды утра - творческие, выразительные люди, во многом подобные своему богу. На 2-м уровне персонаж получает бонус, равный его уровню лорда утра Латандера, на все проверки Ремесла и Исполнения.

Дневной свет (Sp): На 3-м уровне лорд утра Латандера может использовать *дневной свет* однажды в день (уровень заклинателя равен уровню божественного заклинателя лорда утра Латандера).

Жгучий луч (Sp): Лорд утра Латандера 4-го уровня может использовать *жгучий луч* однажды в день (уровень заклинателя равен уровню божественного заклинателя лорда утра Латандера). Если эта способность используется против нежити, урон увеличивается, как будто применением умения Усиление Заклинания.

Великое изгнание (Su): Однажды в день лорд утра по крайней мере 5-го уровня может использовать великое изгнание. Эта способность функционирует подобно предоставленной силе домена Солнца. На 9-м уровне он может использовать эту способность дважды в день. Если лорд утра Латандера уже имеет доступ к домену Солнца, он получает дополнительное использование в день великого изгнания на 5-м и на 9-м уровнях.

Благословение рассвета (Su): Вид утреннего солнца - вдохновенное видение для всех лордов утра. Начиная с 6-го уровня, лорд утра Латандера получает +2 бонус морали на спасброски Воли от восхода солнца и до полудня. Эта способность действует, только когда он может видеть солнце; эффект подавлен в любое время, когда он лишена вида его в течение этого периода.

Максимизированное изгнание (Su): Однажды в день лорд утра по крайней мере 7-го уровня может автоматически достигать максимально возможного результата на броске урона изгнания.

Омоложение утра (Su): Рассвет - мощный символ возрождения и возобновления. Однажды в десятидневку лорд утра по крайней мере 8-го уровня может потратить один непрерывный час перед рассветом, молясь Латандеру. Как только солнце восходит после этого ритуала молитвы, он получает одну выгоду на свой выбор из следующего списка.

- Излечение до полных нормальных очков жизни (только сам).
- Удаление любых ядов или болезней (только сам). Этот эффект не восстанавливает урон способностям или иссушение способностей, вызванные ядом или болезнью.
- Полное восстановление урона способности из-за одного яда или болезни.

Если молитвы лорда утра прерваны хотя бы на один раунд, попытка разрушена, и он должен ждать полную десятидневку, чтобы пробовать снова.

Аура сияния (Su): Когда лорд утра Латандера достигает 10-го уровня, свет Латандера постоянно сияет над ним. Независимо от того, насколько темно, лорд утра видит, как если бы условия были идентичны открытому воздуху при

восходе солнца. Эта способность функционирует подобно темновидению на 60 футов, за исключением того, что лорд утра видит в цвете. Лорд утра также получает +2 священный бонус на спасброски против заклинаний с описателем темноты и +2 священный бонус к Классу Доспеха против атак от существ нежити.

ТАБЛИЦА 2-14: ЛОРД УТРА ЛАТАНДЕРА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+2	+0	+2	Губитель неуспокоенных, свет Латандера	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Огонь творения	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	<i>Дневной свет</i>	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	<i>Жгучий луч</i>	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Великое изгнание 1/день	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Благословение рассвета	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Максимизированное изгнание	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Омоложение утра	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Великое изгнание 2/день	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Аура сияния	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

Рыцарь Пурпурного Дракона (Purple Dragon Knight)

Знаменитые Пурпурные Драконы составляют большую часть постоянной армии Кормира. Они хорошо обучили солдат и вместе с внушающими страх Военными Волшебниками Кормира защитили Лесное Королевство от всего спектра угроз, от диких гуманоидов до таинственных шейдов. Рыцарь Пурпурного Дракона, один из высокопоставленных офицеров армии, может командовать от десяти до сотни или большим количеством солдат на поле битвы. Предоставление ранга рыцаря Пурпурного Дракона - великая честь для любого кормирца.

Бойцы, рейнджеры и паладины составляют большинство рыцарей Пурпурного Дракона, но некоторые из них – барды, клерики или жулики. Колдуны и волшебники, которым хоть и не запрещают напрямую вступать в ряды Пурпурных Драконов, вместо этого почти всегда присоединяются к Военным Волшебникам, элитной кормирской бригаде обученных бою заклинателей. Варвары, друиды и монахи редко присоединяются к рыцарям Пурпурного Дракона, будучи или слишком недисциплинированными, или слишком нецивилизованными.

Наличие уровней в этом престиж-классе подразумевает по крайней мере номинальную степень военной службы в Кормире, и, таким образом, класс не может соответствовать всем кампаниям.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать рыцарем Пурпурного Дракона, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое незлое и нехаотическое.

Регион: Кандидат должен иметь Кормир в качестве домашнего региона или иметь 8 разрядов в Знании (Кормир местное).

Базовый бонус атаки: +4.

Навыки: Дипломатия или Запугивание 1 разряд, Слушание 2 разряда, Поездка 2 разряда, Обнаружение 2 разряда.

Умения: Лидерство, Верховой Бой.

Специально: Кандидат должен быть членом Пурпурных Драконов.

Навыки класса

Навыки класса рыцаря Пурпурного Дракона (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Дипломатия (Харизма), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (Кормир местное) (Интеллект), Знание (тактика) (Интеллект), Поездка (Ловкость) и Плавание (Сила). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса рыцаря Пурпурного Дракона.

Мастерство оружия и доспехов: Рыцари Пурпурного Дракона не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Героический щит (Ex): Начиная с 1-го уровня, когда рыцарь Пурпурного Дракона использует действие помощи другому (см. "Руководство Игрока"), чтобы улучшить АС союзника, его усилие предоставляет +4 бонус обстоятельств вместо нормального +2.

Сплачивающий крик (Su): Три раза в день рыцарь Пурпурного Дракона может произносить мощный крик (обычно "За Кормир!"), который предоставляет ему +1 бонус морали на его следующий бросок атаки и увеличивает его наземную скорость земли на 5 футов до его следующего хода. Эти же выгоды также простираются на каждого из его союзников в пределах 60 футов. Традиционно сплывающий крик используется, когда формирование солдат собирается разогнаться. Сплачивающий крик - воздействующая на разум способность.

Вдохновить храбрость (Su): Однажды в день на 2-м уровне рыцарь Пурпурного Дракона может говорить вдохновенную речь, чтобы поддержать своих союзников и себя против страха и улучшить боевые способности группы. Эта способность функционирует подобно способности бардской музыки вдохновить храбрость. Каждое существо под воздействием, включая и самого рыцаря, получает +2 бонус морали на спасброски против эффектов *зачарования* и утрашения и +1 бонус морали на броски атаки и урона оружия. Чтобы получить эти выгоды, союзник должен слушать, что говорит рыцарь Пурпурного Дракона, 1 полный раунд. Эффект продолжается, пока союзник может слышать, что рыцарь говорит, и 5 раундов после этого. При речи рыцарь Пурпурного Дракона может биться, но не может читать заклинания или активизировать магические изделия завершением заклинания (типа свитков) или командным словом (типа жезлов).

На 4-м уровне рыцарь Пурпурного Дракона может вдохновлять храбрость еще один раз в день.

Устрашение (Sp): Однажды в день рыцарь Пурпурного Дракона 3-го уровня или выше может вызывать эффект *страха*, действующий подобно заклинанию с тем же названием (уровень заклинателя равен уровню персонажа рыцаря Пурпурного Дракона).

Присяга гнева (Su): На 4-м уровне рыцарь Пурпурного Дракона может выбирать одиночного противника в пределах 60 футов и поклясться нанести ему поражение. На продолжительность столкновения рыцарь получает +2 бонус морали на броски рукопашной атаки, броски урона оружия, спасброски и проверки навыков, сделанные против выделенной цели. Эффект немедленно пропадает, если рыцарь Пурпурного Дракона нападает или нацеливает заклинание против любого враждебного существа, кроме выделенной цели. Атаки возможности и чтение массовых заклинаний типа *огненного шара*, который может поймать других существ в своей области, не считаются. Рыцарь Пурпурного Дракона может использовать присягу гнева однажды в день.

Финальная стойка (Su): Однажды в день рыцарь Пурпурного Дракона по крайней мере 5-го уровня может вдохновлять свои отряды к героическому усилию. Когда он использует эту способность, рыцарь получает 2d10 временных очков жизни и делает то же с каждым из союзников в пределах 10 футов от него. Эта способность может затрагивать максимальное количество существ, равное уровню персонажа рыцаря Пурпурного Дракона + его модификатор Харизмы, и эффект продолжается равное количество раундов.

ТАБЛИЦА 2-15: РЫЦАРЬ ПУРПУРНОГО ДРАКОНА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+2	+0	+0	Героический щит, сплывающий крик
2-й	+2	+3	+0	+0	Вдохновить храбрость 1/день
3-й	+3	+3	+1	+1	<i>Устрашение</i>
4-й	+4	+4	+1	+1	Вдохновить храбрость 2/день, присяга гнева
5-й	+5	+4	+1	+1	Финальная стойка

Рунный заклинатель (Runecaster)

Хотя первоначально она была разработана дварфами и гигантами, способность создавать руны силы распространилась далеко за пределы холмов и гор. Те, кто выбирают эту способность, известны как рунные заклинатели, и они могут создавать невероятно мощные символы, которые держатся на несколько использований и могут сработать всего лишь от прикосновения. Принадлежности рунного заклинателя обычно украшаются множеством рун, которые делают их не только внушительно выглядящими изделиями, но также и истинной угрозой вора.

Так как большинство тех, кто практикуют эту технику - дварфы и гиганты, неудивительно, что большинство рунных заклинателей приходит из классов адепт или клерик. Некоторые рейнджеры и паладины также хотят стать рунными заклинателями, особенно потому, что Благословение Грома закончилось тем, что много молодых дварфов оставило дом, чтобы исследовать дикие места. Несколько редких друидов также выбрали путь рунного заклинателя, хотя в общем только в местах, где друидов настолько мало, что они должны положиться на руны, чтобы защитить большую область. Клерики и паладины рунного колдовства используют свои способности для защиты своих храмов и святых изделий, в то время как рунные заклинатели-рейнджеры используют их, чтобы охранять тропы, защищать логовища животных под угрозой и защищать естественные убежища.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать рунным заклинателем, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Колдовство 8 разрядов, Ремесло (каллиграфия, огранка, обработка металлов, резьба по камню или резьба по дереву) 8 разрядов.

Умение: Написание Руны.

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Навыки класса

Навыки класса рунного заклинателя (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны), (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса рунного заклинателя.

Мастерство оружия и доспехов: Рунные заклинатели не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень рунного заклинателя, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом божественном колдовском классе, предоставившем ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем он добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежити и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень рунного заклинателя к уровню другого божественного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, а затем определяет заклинанию в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, предоставляющего доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем он стал рунным заклинателем, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень рунного заклинателя с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Ремесло руны (Ex): На 1-м уровне рунный заклинатель получает +1 бонус по проверкам Ремесла, сделанным для написания руны. Этот бонус увеличивается до +2 на 4-м уровне и до +3 на 7-м уровне

Количество использований или метод срабатывания	Базовая цена	Уровень рунного заклинателя ²
Один	Уровень заклинания ¹ x уровень заклинателя x 50 gp	-
Заряды ³	Уровень заклинания ¹ x уровень заклинателя x заряды x 50 gp	3-й
Заряды в день ³	Уровень заклинания ¹ x уровень заклинателя x заряды x 400 gp	8-й
Постоянная	(Уровень заклинания ¹ x заклинатель при рассеивании) уровень x 2,000 gp	8-й
Работает при касании	Базовая цена	-
Работает при чтении	Базовая цена x 2 или проход	3-й

1. Заклинание 0-го уровня считается как ½ уровня.
2. Минимальный уровень рунного заклинателя для написания руны этого типа. "—" указывает способность по умолчанию, предоставленную умением Написание Руны.
3. Если заклинание имеет компонент или стоимость XP, добавьте стоимость, умноженную на количество зарядов, к базовой цене руны.
4. Если заклинание имеет компонент или стоимость XP, умножьте на 100 базовую цену руны.

Улучшенное рунное колдовство (Su): По мере того, как рунный заклинатель повышается в уровне, он получает способность создавать для рун различные виды срабатывания. Эти дополнительные особенности увеличивают стоимость руны, как показано в таблице.

Срабатывание при чтении или проходе: Любая попытка изучить, идентифицировать или понять значение руны считается "чтением" руны. Прохождение через любой портал, несущий руны, считается "проходом" через нее. Чтобы затронуть цель, руна должна иметь ненарушенную линию эффекта на нее и быть в пределах 30 футов от нее.

Руна, срабатывающая при проходе, может быть установлена почти для любого специального условия, определенного рунным заклинателем. Руны могут быть установлены на физические характеристики (типа роста или веса) или тип существа, подтип или расу (типа дроу или аберрации). Они могут также основываться на добре, зле, законе или хаосе или божестве-покровителе существа. Однако, их нельзя установить на срабатывание от класса, Hit Dice или уровня. Руны реагируют на невидимых существ как обычно, но не срабатывают от существ, проходящих мимо них эфирно. При размещении руны со срабатыванием от "прохода" рунный заклинатель может определить пароль или фразу, которая не дает руне срабатывать.

Сила руны (Ex): Когда рунный заклинатель достигает 2-го уровня, его руны становятся более мощными. DC для всех попыток стирания, рассеивания или поломки его рун и для проверки уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям их целей увеличиваются на 1. Это увеличение не применяется к DC спасброска (если есть) для сопротивления эффекту руны. Это увеличение повышается до 2 на 7-м уровне и до 3 на 9-м уровне.

Максимизирование руны (Ex): На 6-м уровне рунный заклинатель может создавать руны, эффекты которых максимизируются, как будто умением Максимизирования Заклинания, без изменения уровня заклинания, используемого для создания руны. Максимизирование руны добавляет 5 к DC проверки Ремесла, требуемого для ее написания.

Рунный напев (Ex): Рунный заклинатель 10-го уровня может читать любое божественное заклинание, к которому он имеет доступ, с +1 к уровню заклинателя, прослеживая руны в воздухе как дополнительный телесный компонент. Для заклинаний со временем чтения в 1 действие использование этой способности увеличивает время чтения до 1 полного раунда. Время чтения для всех остальных заклинаний при использовании рунного напева увеличивается на 1 раунд. Эта способность не может использоваться на неподвижном заклинании, и она не функционирует со способностью максимизирования руны.

ТАБЛИЦА 2-16: РУННЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+2	+0	+2	Ремесло руны +1	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Сила руны +1	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Улучшенное рунное колдовство	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Ремесло руны +2	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Сила руны +2	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Максимизирование руны	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Ремесло руны +3	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Улучшенное рунное колдовство	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Сила руны +3	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Рунный напев	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

Шаарский охотник (Shaaryan Hunter)

Хотя они почти никогда не покидают свою родину, шаарцы имеют репутацию коварных бандитов, мастерских всадников и жутких охотников. Хотя утверждения о бандитизме не совсем истинны, почти каждый здоровый шаарец - способный наездник, и заметное количество их - действительно шпионы и охотники с немаленькими навыками. На спинах своих быстрых лошадей шаарские охотники могут настичь даже самую быструю добычу копьём или верхом забросать ее стрелами. Большинство шаарских охотников остаются в пределах своей родины, обеспечивая продовольствие и материалы для своих племен, но редкие немногие идут на Фаэрун искать приключений. Такие кочевники обычно становятся проводниками в глуши или охотниками за наградой.

Рейнджеры и варвары составляют большинство кандидатов в шаарские охотники, но жулики также достаточно обычны. Друиды очень редко принимают жизнь охотника, и члены других классов почти никогда не имеют навыков выживания в глуши, необходимых для престиж-класса.

Hit Die: d10

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать Шаарским охотником, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Регион: Шаар.

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Приручение Животного 4 разряда, Поездка 6 разрядов, Выживание 8 разрядов.

Умения: Животная Близость, Верховая Стрельба из Лука, Верховой Бой, Прослеживание.

Навыки класса

Навыки класса шаарского охотника (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Приручение Животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знания (природа) (Интеллект), Знание (Шаар местное) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Поиск (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Выживание (Мудрость), Плавание (Сила) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса шаарского охотника.

Мастерство оружия и доспехов: Шаарские охотники не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувьрок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Бонус поездки (Ex): На 1-м уровне шаарский охотник получает +2 бонус компетентности по проверкам Поездки. Этот бонус увеличивается до +4 на 4-м уровне, до +6 на 7-м уровне и до +8 на 10-м уровне.

Верховое прослеживание (Ex): Шаарские охотники квалифицированы в прослеживании следов верхом. Начиная со 2-го уровня шаарский охотник может двигаться в половину базовой скорости своего верхового животного, не беря штрафов по проверкам Выживания, сделанным для прослеживания. На 6-м уровне он может двигаться с полной скоростью верхового животного при прослеживании без штрафа по проверкам, сделанным для прослеживания.

Взрыв скорости (Ex): Начиная с 3-го уровня шаарский охотник может торопить свое верховое животное двигаться с двойной от его нормальной скорости на 1 раунд. В течение этого раунда верховое животное разгоняется с двойной от новой скорости и бежит вчетверо от новой скорости. Эта способность годна к употреблению однажды в день без опасности для верхового животного. Если шаарский охотник пытается использовать способность второй раз в тот же день, его верховое животное должно сделать успешный спасбросок Стойкости (DC 20) или получить 1d6 пунктов урона. Каждый дополнительный раз использования способности в тот же день верховое животное должно делать новые спасброски Стойкости с тем же DC и увеличивать урон на 1d6 пунктов по сравнению с предыдущей попыткой. Таким образом, третье использование этой способности в один день наносит 2d6 пунктов урона, четвертое - 3d6 пунктов урона и так далее.

Верховая точность (Ex): Шаарские охотники почти столь же квалифицированы, как легендарная туйганская орда, при стрельбе верхом. Начиная с 4-го уровня шаарский охотник получает +2 бонус компетентности на броски дальней атаки, сделанные верхом. Когда он достигает 9-го уровня, этот бонус увеличивается до +4.

Энергичный разгон (Ex): На 5-м уровне шаарский охотник получает Энергичный Разгон как бонусное умение, если он еще не имеет его. Он не должен выполнять предпосылки для этого умения.

Долгая поездка (Ex): На 7-м уровне шаарский охотник учится уговорить на дополнительную выносливость свое верховое животное, чтобы ехать дольше и с более высокой средней скоростью. При сухопутном путешествии его верховое животное перемещается в 150% своей нормальной сухопутной скорости. Эта способность не увеличивает скорость существа в бою.

Рожденный в седле (Ex): Когда шаарский охотник достигает 8-го уровня, его мастерство искусства верховой езды позволяет ему исполнять невероятные трюки. Однажды в день, будучи верхом, он может делать проверку Поездки вместо любого броска атаки, спасброска или проверки навыка. Он использует свой полный модификатор Поездки, но не получает никаких модификаторов из других источников (типа бонуса улучшения оружия или умения, которое увеличивает его бонус спасброска).

ТАБЛИЦА 2-17: ШААРСКИЙ ОХОТНИК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+1	+2	+2	+0	Бонус поездки +2
2-й	+2	+3	+3	+0	Верховое прослеживание (половина скорости)
3-й	+3	+3	+3	+1	Взрыв скорости
4-й	+4	+4	+4	+1	Верховая точность +2, едьте на бонусе +4
5-й	+5	+4	+4	+1	Энергичный разгон
6-й	+6	+5	+5	+2	Верховое прослеживание (полная скорость)
7-й	+7	+5	+5	+2	Долгая поездка, бонус поездки +6
8-й	+8	+6	+6	+2	Рожденный в седле
9-й	+9	+6	+6	+3	Верховая точность +4
10-й	+10	+7	+7	+3	Бонус поездки +8

Адепт тени (Shadow Adept)

Некоторые заклинатели, обнаруживающие существование Теневого Плетения, осторожны при его использовании, медленно изменяя свою магию, чтобы воспользоваться преимуществом его эффектов. Другие более опрометчивы, немедленно бросаясь прямо в пропасть Теневого Плетения, чтобы приобрести все дары, доступные случайному студенту, и обнаруживают тайны, недоступные всем, кроме самых посвященных. Эти последние - адепты тени, делающие великие жертвы в некоторых аспектах Искусства, чтобы пожинать великие выгоды в другом месте.

Большинство адептов тени были ранее колдунами или волшебниками, и они получают самую большую силу от принятия этого пути. Однако, любой заклинатель может выявить Теневое Плетение, и несколько бардов, друидов и рейнджеров, как известно, сделали этот выбор. Среди клериков лишь последователи Шар обычны в рядах адептов тени.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать адептом тени, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое недоброе.

Навыки: Знание (тайны) 8 разрядов, Колдовство 8 разрядов.

Умения: Магия Теневого Плетения, любое метамагическое умение.

Заклинания: Способность читать тайные или божественные заклинания 3-го уровня.

Навыки класса

Навыки класса адепта тени (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Маскировка (Харизма), Скрытность (Ловкость), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса адепта тени.

Мастерство оружия и успехов: Адепты тени не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, успехом или щитом. Штрафы проверки успеха за успех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки успеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень адепта тени, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом колдовском классе, предоставившем ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем он добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, улучшенный шанс изгнания или упрека нежити и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что уровень адепта тени добавляется к уровню другого колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, и затем определяются заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем он стал адептом тени, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень адепта тени с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Теневые умения: На 1-м уровне адепт тени получает Коварную Магию, Пагубную Магию и Стойкую Магию как бонусные умения, если он еще не имеет их.

Видение при слабом освещении (Ex): На 2-м уровне адепт тени получает видение при слабом освещении, если он еще не имеет его.

Теневая защита (Ex): На 3-м уровне адепт тени получает сопротивление видам заклинаний, которые одобрены Теневым Плетением. Он получает +1 светский бонус на спасброски против заклинаний из школ зачарования, иллюзии и некромантии, а также заклинаний с описателем темноты. Этот бонус увеличивается до +2 на 6-м уровне и до +3 на 9-м уровне.

Щит теней (Su): Адепт тени по крайней мере 4-го уровня может окружать себя шаром пурпурно-черной силы, как стандартное действие. Этот щит теней функционирует подобно заклинанию *щит*, предоставляя ему +4 бонус щита к АС и поглощая *магические ракеты*, бросаемые в него. Кроме того, *щит теней* обеспечивает укрывательство (20% шанс промаха) против рукопашных и дальних атак. Адепт тени может видеть и бить сквозь щит, так что он не обеспечивает покрытия или укрыательства противникам.

Адепт тени может использовать щит теней до 1 раунда на уровень заклинателя в день. Эта потребность продолжительности не обязательно единовременная — адепт тени может разбивать ее через 1 раунд, если он так желает. Создание или отклонение щита теней - стандартное действие.

Когда адепт тени достигает 8-го уровня, щит также предоставляет ему сопротивление заклинаниям, равное 12 + его уровень адепта тени, как будто он находится под эффектом заклинания *сопротивление заклинаниям*.

Темновидение (Su): На 7-м уровне адепт тени может видеть в темноте, как если бы на него постоянно воздействовало заклинание *темновидение*.

Теневая прогулка (Sp): Адепт тени по крайней мере 7-го уровня может использовать *теневую прогулку* однажды в день (уровень заклинателя равен уровню адепта тени).

Теневой двойник (Su): Однажды в день адепт тени 10-го уровня может использовать стандартное действие, чтобы создать двойника себя, сотканного из теневой сущности. Двойник имеет показатели способностей, базовый АС, очки жизни, спасброски и бонусы атаки своего создателя, но никакого оснащения. (Любая очевидная одежда или оснащение нефункционально). Так как он может использовать то же, что и его создатель, двойник может нападать на врагов создателя, получив для этого оружие или предметы. Альтернативно, он может функционировать как цель заклинания *проекция*, дублируя действия создателя и функционируя как точка происхождения заклинаний создателя, когда он в пределах его прямой линии видимости. Мысленно командование двойником - свободное действие. При использовании его как точки происхождения заклинаний действие рассчитывается как необходимое чтение заклинания и для создателя, и для двойника. Если создатель или двойник покидают общий план, двойник отменяется.

Двойник продолжается 1 раунд на уровень заклинателя. Смерть двойника не затрагивает адепта тени, и наоборот. Если создатель умирает, теневой двойник все еще держится, пока его продолжительность не истечет.

ТАБЛИЦА 2-18: АДЕПТ ТЕНИ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Теневые умения	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Видение при слабом освещении	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Теневая защита +1	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Щит теней	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	-	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Теневая защита +2	+1 уровень существующего класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Темновидение, <i>теневая прогулка</i>	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Великий щит теней	+1 уровень существующего класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Теневая защита +3	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Теневой двойник	+1 уровень существующего класса.

Теневой вор Амна (Shadow Thief of Amn)

Организация, известная как Теневые Воры - самая большая и преуспевающая воровская гильдия Фаэруна. Ее успех получен из ее системы связанных гильдий, каждая из которых посвящена целям достижения прибыли и власти. Из цитадели организации в Амне этот ряд гильдий управляет львиной долей всех преступных действий по Побережью Меча, а также достигает областей во многих других частях Фаэруна. Как член гильдии Теневых Воров, теневой вор Амна знает только своих собственных фаворитов, коллег и управляющих. Эта паутина тайны сохраняет организацию, потому что любые захваченные члены могут выдать лишь нескольких.

Большинство теневых воров Амна были предварительно жуликами, хотя специалисты в некоторых преступных областях, более вероятно, будут иметь подготовку как бойцы или рейнджеры. Клерики злых божеств (особенно Маска и Шар) принимают этот путь, чтобы заполнить некоторые вакансии, и колдуны и волшебники также имеют важные роли. Теневые воры превосходят других при работе с людьми, запугивая простой народ, проводя карательные избиения и приобретая важные контакты.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать теневым вором Амна, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Блеф 3 разряда, Сбор Информации 3 разряда, Скрытность 8 разрядов, Запугивание 3 разряда, Бесшумное Движение 3 разряда.

Умение: Убедительный.

Специально: Кандидат должен быть членом гильдии Теневых Воров.

Навыки класса

Навыки класса теневого вора Амна (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценка (Интеллект), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Поломка Устройства (Ловкость), Подделка (Интеллект), Инсинуация (Мудрость), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (местное), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Открывание Замка (Ловкость), Очистка Карманов (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Обнаружение (Мудрость) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса теневого вора Амна.

Мастерство оружия и доспехов: Теневые воры Амна получают мастерство со всем простым оружием и с легкими доспехами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Двойной разговор (Ex): Теневой вор Амна имеет большой опыт по части уведения разговора от напряженных тем. На 1-м уровне он получает +2 бонус на все проверки Блефа и Дипломатии.

Атака крадучись (Ex): Эта способность функционирует подобно способности жулика с тем же самым названием. Дополнительный наносимый урон увеличивается на 1d6 пунктов на 2-м уровне и еще на 1d6 пунктов на 4-м уровне. Если теневой вор Амна получает бонус атаки крадучись из другого источника (типа уровней жулика), бонусы урона складываются. Кроме того, уровни теневого вора Амна складываются с любыми другими соответствующими уровнями классов (типа жулика или убийцы) с целью преодоления улучшенной странной увертливости.

Бонусное умение: На 2-м уровне и снова на 4-м уровне теневого вора Амна получает бонусное умение на свой выбор из следующего списка: Акробат, Проворный, Настороженность, Слепая Борьба, Боевая Экспертиза, Обманчивый, Ловкие Руки, Мастерство Экзотического Оружия (ручной арбалет или сюрикен), Улучшенный Маневр, Лидерство, Молниеносные Рефлексы, Переговорщик, Ловкие Пальцы, Убедительный, Выслеживание, Фокус Навыка (любой навык класса гильдейского вора), Тихое Заклинание, Скрытный, Неподвижное Заклинание, Ловкость с Оружием, Фокус Оружия (любого). Он должен выполнять любые предпосылки для умения, чтобы выбрать его.

Странная увертливость (Ex): На 2-м уровне теневого вора Амна получает способность реагировать на опасность прежде, чем его чувства обычно позволили бы ему даже узнать о ней. Он сохраняет свой бонус Ловкости к АС (если есть), будучи захваченным врасплох или ударенным невидимым нападающим. (Он все же теряет любой бонус Ловкости к АС, если обездвижен). Если теневой вор Амна уже имеет способность странной увертливости от другого класса, он получает вместо этого улучшенную странную увертливость (см. описание класса жулика в "Руководстве Игрока").

Репутация (Ex): Ко времени достижения им 3-го уровня позор теневого вора предоставляет ему +1 бонус показателя Лидерства (см. описание умения Лидерство в "Руководстве Ведущего"). Этот бонус увеличивается до +2 на 4-м уровне и до +3 на 7-м уровне. Обычно теневого вора Амна, заинтересованный в сборе последователей, поддерживает постоянную базу действий в пределах города, которая дает дополнительный +2 бонус его показателю Лидерства.

Улучшенная странная увертливость (Ex): На 5-м уровне теневого вора Амна больше не может быть замкнут, так как он может реагировать на противников в противоположных сторонах также легко, как и на одиночного нападающего. Эта защита отвергает способность жуликов использовать атаки замыкания для атаки крадучись теневого вора Амна. Исключение к этой защите - то, что жулик по крайней мере четырех уровней выше, чем теневого вора, может замыкать его (и таким образом проводить атаку крадучись).

Если теневой вор Амна уже имеет улучшенную странную увертливость, уровни от любых других классов, предоставляющих странную увертливость, складываются с целью определения минимального уровня жулика, требуемого для его замыкания.

ТАБЛИЦА 2-19: ТЕНЕВОЙ ВОР АМНА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок к Воли	Специальный
1-й	+0	+0	+2	+0	Двойной разговор, атака крадучись +1d6
2-й	+1	+0	+3	+0	Бонусное умение, странная увертливость
3-й	+2	+1	+3	+1	Репутация_1, атака крадучись +2d6
4-й	+3	+1	+4	+1	Бонусное умение, репутация +2
5-й	+3	+1	+4	+1	Улучшенная странная увертливость, Репутация +3, атака крадучись +3d6

Страж заклинаний Сильверимуна (Spellguard of Silverymoon)

Как оплот цивилизации на диком Севере, город Сильверимун привлекает много внимания падиших существ, населяющих окутанные снегом леса. Злые гиганты, тролли, темные эльфы и существа еще более грязные хотят, чтобы Жемчужина Севера пала. К счастью сильваэран, город хорошо защищен против таких угроз. Стража Заклинаний, сильверимунские элитные кадры обученных сражению тайных заклинателей, защищает город против угрозы враждебной магии и помогает Рыцарям в Серебре против более мирских угроз.

Колдуны и волшебники – самые вероятные персонажи на должность стражей заклинаний. В настоящее время в Страже Заклинаний нет бардов, но нет никакой причины, по которой такой персонаж не мог бы присоединиться к организации. Мультиклассовые персонажи в Страже Заклинаний редки, но бойцы и жулики с уровнями в тайных колдовских классах многосторонни в этой области.

Наличие уровней в этом престиж-классе подразумевает по крайней мере номинальную степень военной службы в Сильверимуне. Таким образом, класс не может соответствовать всем кампаниям.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать стражем заклинаний Сильверимуна, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое незлое.

Навыки: Концентрация 8 разрядов, Колдовство 5 разрядов.

Умения: Боевое Колдовство, любое метамагическое умение.

Заклинания: Способность читать тайные заклинания 4-го уровня.

Специально: Кандидат должен быть принят в Стражу Заклинаний.

Навыки класса

Навыки класса стража заклинаний Сильверимуна (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Колдовство (Интеллект) и Обнаружение (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса страж заклинаний Сильверимуна.

Мастерство оружия и доспехов: Стражи заклинаний Сильверимуна не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень стража заклинаний Сильверимуна, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, предоставившем ему доступ к заклинаниям 4-го уровня, прежде чем он добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, способности барда или убийцы и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень стража заклинаний Сильверимуна к уровню другого тайного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 4-го уровня, и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 4-го уровня, прежде чем он стал стражем заклинаний Сильверимуна, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень стража заклинаний с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Обязательство: Стража Заклинаний - военная единица, а не просто свободное братство магов. Также каждый страж заклинаний Сильверимуна должен потратить по крайней мере два дня из каждой десятидневки на активную службу, обычно или на охране стен самого Сильверимуна, или на патрулировании окружающей области с отделением Рыцарей в Серебре.

Жетон: Как член Стражи Заклинаний, страж заклинаний Сильверимуна 1-го уровня получает *жетон адрат* — маленький металлический диск, который позволяет ему читать заклинания, которые обычно запрещаются *мифалью*. Пока он владеет этим жетоном, он может читать заклинания призывания (вызов), заклинания воплощения [огонь] и заклинания с описателем телепортации в пределах берегов Сильверимуна. Он может также свободно использовать магические изделия, которые производят эти эффекты.

Страж заклинаний не получает этот символ магически; он должен вернуться в Сильверимун, чтобы получить его от своего старшего.

Согласование берега: Каждый страж заклинаний Сильверимуна 1-го уровня вводится в должность в формальном порядке через сложную церемонию, проводимую в Высоком Дворце Сильверимуна. Эта церемония настраивает стража заклинаний на *мифаль*, окружающую Сильверимун, без обычно требуемой стоимости в 2,500 XP. См. врезку для информации о согласовании берега.

Метамагическое умение: На 2-м уровне и снова на 4-м уровне страж заклинаний может выбирать любое метамагическое умение, которого он еще не имеет, как бонусное умение. Он должен выполнять любые предпосылки для умения, чтобы выбрать его.

Выборочное заклинание (Su): Стражи заклинаний специфически обучены минимизировать сопутствующее разрушение при чтении своих боевых заклинаний. Однажды в день на пункт бонуса Интеллекта (минимум однажды в день) страж заклинаний по крайней мере 3-го уровня может определять отдельный тип (и подтип, если пожелает) существа при чтении заклинания. Когда отдельный тип существа имеет много подтипов, страж заклинаний может захотеть считать только один из подтипов или все из них, на его усмотрение. По выбору стража заклинаний этот тип существа является или единственным типом, на которого воздействует заклинание, или единственным типом, которого оно не затрагивает. Неорганический материал, объекты и что-либо еще, не имеющее типа существа, переносят воздействие как обычно. Чтение выборочного заклинания требует полнораундового действия.

Например, предположите, что страж заклинаний патрулирует лес вокруг Сильверимуна с партией Рыцарей в Серебре, составленной из двух человек, эльфа и дварфа. Внезапно на группу набрасываются гоблины. Страж заклинаний использует свою способность выборочного заклинания для чтения *огненного шара*, обозначая гуманоида (гоблиноид) как единственный тип существа, на которого он воздействует. *Огненный шар* взрывается посреди схватки и, хотя компаньоны стража заклинаний - в пределах области заклинания, они не получают никаких болевых эффектов.

На 5-м уровне страж заклинаний может определять многократные типы и подтипы существ для выборочного заклинания. Однако, каждый тип или подтип, обозначенный так, исчерпывает одно дополнительное использование в день его способности выборочного заклинания.

Стража Заклинаний (Su): Стража Заклинаний был первоначально сформирована для защиты Высокой Леди Алустриэль от персональных атак. Хотя эта цель в значительной степени стала вторичной перед защитой города, стражи заклинаний все еще получают некоторое обучение в службе телохранителями. На 4-м уровне страж заклинаний Сильверимуна может читать любое защитное тайное заклинание с персональным диапазоном на другого персонажа касанием. Для этой цели защитное заклинание - то, которое улучшает АС, увеличивает модификатор спасброска или предоставляет дополнительные очки жизни (или излечением ран, или даруя временные очки жизни).

Сила заклинания (Ex): На 5-м уровне эффективный уровень заклинателя стража заклинаний увеличивается на 1 с целью определения основанных на уровне переменных и проверок уровня заклинателя.

Обереги Сильверимуна

Город Сильверимун защищен мощным магическим эффектом, называемым *мифалью*. Эта мощная форма эльфийской высокой магии запрещает чтение нескольких типов заклинаний, заставляет другие заклинания действовать постоянно и позволяет жителям Сильверимуна использовать другие заклинания словом. Эффекты *мифали* охватывают сам город плюс область в 1,000 ярдов за его пределами во всех направлениях (даже в небо и вниз под землю).

Заклинания с описателем смерти, зла или телепортации, заклинания призывания (вызов) и заклинания воплощения [огонь] перекрыты *мифалью* Сильверимуна. Любая попытка прочитать такое заклинание терпит неудачу автоматически, хотя ячейка заклинания исчерпывается как обычно.

Следующие заклинания непрерывно действуют по всей области *мифали*, во многом подобно заклинаниям, зафиксированным эффектом *освящения* или *неосвящения*: *антипатия* (к демонам, дьяволам, драконам, дроу, дуэргарам, гигантам, гоблиноидам, пожирателям разума, оркам и троллям злого мировоззрения), *обнаружение наблюдения* (все существа в пределах *мифали* получают выгоды от этого эффекта), *чистка невидимости*, *защита от негативной энергии* и *защита от зла*.

Наконец, персонажи, настроенные на *мифаль*, могут активизировать любое из следующих заклинаний командным словом, как будто это способность магического предмета, которым владеет персонаж: *воздушная прогулка*, *благословение оружия*, *сила быка*, *кошачья грация*, *контроль воды*, *различить ложь*, *рассеивание хаоса*, *рассеивание зла*, *падение пера*, *меньший железный страж**, *подавление*, *удаление проклятия*, *удаление паралича*, *щит*, *шокирующая хватка*, *тишина* и *языки*.

* См. "Установку Кампании Забытых Царств"

Настройка на *мифаль* Сильверимуна требует специальной церемонии, которая продолжается полный день, плюс расход 2,500 XP. Согласование также требует помощи и одобрения Азута, Мистры или одного из лидеров города.

Больше информации об оберегах Сильверимуна можно найти в "Серебряных Кордонах".

ТАБЛИЦА 2-20: СТРАЖ ЗАКЛИНАНИЙ СИЛЬВЕРИМУНА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Обязательство, жетон, согласование оберега	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Метамагическое умение	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Выборочное заклинание	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Метамагическое умение, Стража Заклинаний	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Выборочное заклинание (многократные типы), сила заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Бывшие стражи заклинаний

Страж заклинаний Сильверимуна, оставивший свою службу, предавший Сильверимун или Серебряные Кордоны или иначе действующий в манере, несоответствующей для военного чиновника его ранга, изгоняется из Стражи Заклинаний. Его символ оберега деактивируется, и его настрой на *мифаль* аннулируется. Он сохраняет все остальные способности класса стража заклинаний Сильверимуна, но он больше не может продвигаться в престиж-классе. Он восстанавливает свои способности и потенциал продвижения, если искупает свои действия (см. заклинание *искупление* в "Руководстве Игрока").

Персонаж может в любое время захотеть уволиться из Стражи Заклинаний. Отставник сдает свой *жетон адрат*, но сохраняет все остальные способности класса, кроме своего обязательства служить. Отставной страж заклинаний больше не может получать уровни в этом престиж-классе. При исключительных обстоятельствах, однако, отставной страж заклинаний может повторно завербоваться и восстановить способность продвигаться как страж заклинаний Сильверимуна.

Шпион Жентарима (Zhentarim Spy)

Жентарим – одна из самых знаменитых и устрашающих секретных организаций Фаэруна. Его члены имеют свои руки почти в любом вообразимом незаконном бизнесе, от убийства до торговли наркотиками и работорговли. Хотя в его рядах есть много разнообразных типов персонажей, шпион Жентарима – тот, с кем фаэрунцы встречаются чаще всего — даже если они никогда не понимают этого.

Большинство шпионов Жентарима было ранее жуликами или бардами, но небольшое количество монахов, колдунов и волшебников также находят, что эта работа им по душе. Бойцы, варвары и рейнджеры обычно слишком грубы для задач шпиона, в то время как клерики и друиды, привлекаемые Жентаримом, обычно имеют религиозные привычки, затрудняющие их гармонирование с другими.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать шпионом Жентарима, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое злое.

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Блеф 7 разрядов, Маскировка 5 разрядов, Подделка 5 разрядов, Сбор Информации 5 разрядов

Умение: Обманчивый.

Навыки класса

Навыки класса шпиона Жентарима (и ключевая способность для каждого навыка) – Оценка (Интеллект), Баланс (Ловкость), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Поломка Устройства (Интеллект), Маскировка (Харизма), Искусство Побега (Ловкость), Подделка (Интеллект), Сбор Информации (Харизма), Скрытность (Ловкость), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Открывание Замка (Ловкость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Ловкость рук (Ловкость), Говорить на Языке (нет), Обнаружение (Мудрость), Кувырок (Ловкость) Использование Магического Устройства (Харизма) и Использование Вербки (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее – особенности класса престиж-класса шпион Жентарима.

Мастерство оружия и доспехов: Шпионы Жентарима опытни со всем простым оружием, с легкими и средними доспехами и со щитами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Личина сокрытия (Ex): Шпион Жентарима строго обучен устанавливать почти безупречные личины сокрытия. На каждый отличающийся навык Ремесла или Профессии, в котором он имеет по крайней мере 2 разряда, он может иметь одну личину сокрытия. Каждая личина сокрытия должна быть определенным человеком (типа "Джолан Турнбакл, хлебопек из

города Шэдоудейла"), а не общим описанием (типа "пекарь"). Он может в любое время заканчивать существующую личину сокрытия и устанавливать новую вместо нее.

При действии под любой из личин сокрытия он получает +4 бонус обстоятельств по проверкам Маскировки и +2 бонус на проверки Сбора Информации и Блефа. На каждые дополнительные 2 разряда (кроме минимума 2), которыми шпион Жентарима обладает в связанных с личиной сокрытия Ремесле или Профессии, каждое из них увеличивается бонусом на 1. По усмотрению DM'а, эти бонусы могут быть уменьшены или устранены в областях, где личина сокрытия казалась бы неуместной (пекарь из Шэдоудейла, например, привлечет подозрение в руинах Миф Драннора).

Установление новой личности сокрытия или замена старой означает, что шпион Жентарима должен заполучить документы и персональные эффекты, определить место для дела и иначе как-то основать правдоподобную вторую жизнь. Этот процесс занимает 1d4 десятидневков, в течение которых он не может делать ничего иного и тратит 6d10 gp. Шпион Жентарима не должен основывать личину сокрытия немедленно для каждого навыка Ремесла или Профессии, в котором он имеет 2 разряда; он может ждать, пока не представится хорошая возможность, если пожелает. Например, он может пожелать посчитать выбор личности сокрытия в резерве, чтобы воспользоваться преимуществом способности класса маловероятное сокрытие (см. ниже).

Способность личности сокрытия не обеспечивает никаких дополнительных навыков, которые могут быть необходимы для правдоподобности личности сокрытия, типа знания соответствующей родины, способности говорить на иностранном языке, способности колдовства или что-либо подобное. Таким образом, шпионы Жентарима в общем выбирают личности сокрытия, дополняющие их существующие навыки.

Атака крадучись (Ex): Эта способность функционирует подобно способности жулика с тем же самым названием. Дополнительный наносимый урон увеличивается на 1d6 пунктов на 2-м уровне и еще на 1d6 пунктов на 4-м уровне. Если шпион Жентарима получает бонус атаки крадучись из другого источника (типа уровней жулика), бонусы урона складываются. Кроме того, уровни шпиона Жентарима складываются с любыми другими соответствующими уровнями классов (типа жулика или убийцы) с целью преодоления улучшенной странной увертливости.

Необнаружимое мировоззрение (Ex): На 2-м уровне шпион Жентарима строгим ментальным обучением позволяет затуманить даже заклинания предсказания. Эта способность функционирует подобно заклинанию *необнаружимое мировоззрение*, за исключением того, что она всегда активна и, как экстраординарная способность, не подвержена ни рассеиванию, ни подавлению зонами мертвой магии и т.п.

Использование яда (Ex): На 3-м уровне шпион Жентарима обучается использовать яд и никогда не рискует случайно отравиться при применении яда к лезвию.

Маловероятное сокрытие (Ex): На 3-м уровне шпион Жентарима может выбирать количество личин сокрытия, равное его бонусу Харизмы (минимум одну) как "маловероятное сокрытие". Под такой личиной он замаскирован под кого-то решительно отличающегося от себя — член противоположного пола или отличной расы, или кого-либо с очень отличающейся формой тела. Она должен потратить время, чтобы установить новую личину сокрытия, если не имеет каких-либо соответствующих доступных личин. В то время как он работает в маловероятной личине, его нормальные бонусы проверок Маскировки, Блефа и Сбора Информации на идентичность сокрытия удвоены (до +8 на Маскировку, +4 на Блеф и Сбор Информации, и +2 на 2 дополнительных разряда по проверкам навыков Ремесла или Профессии, сделанными с личинами сокрытия). Кроме того, DC проверок Обнаружения, сделанных для проникновения через его маскировку, увеличивается на 4.

Скользкий разум (Ex): На 4-м уровне шпион Жентарима получает специальную способность скользкого разума (см. описание класса жулика в "Руководстве Игрока"), если он еще не имел ее.

Глубокое сокрытие (Ex): На 5-м уровне шпион Жентарима может выбирать количество новых личин сокрытия, равное его бонусу Интеллекта (минимум одну). Это могут быть те же самые личности, которые выбраны для способности маловероятного сокрытия, или они могут различаться, или это может быть смесь обоих. Однако, в отличие от его личин маловероятного сокрытия, личности, выбираемые для глубокого сокрытия, не должны быть новыми.

Когда шпион Жентарима работает в одной из своих личин глубокого сокрытия, его разум полностью обучен и обусловлен думать подобно человеку, которым он притворяется, настолько, что любое магическое наблюдение или чтение разума на уровне ниже божественного не показывают ничего о его истинном характере. Могут быть обнаружены только мысли, мировоззрение и эмоции фиктивной персоны.

ТАБЛИЦА 2-21: ШПИОН ЖЕНТАРИМА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный
1-й	+0	+0	+2	+2	Личина сокрытия
2-й	+1	+0	+3	+3	Атака крадучись + 1d6, необнаружимое мировоззрение
3-й	+2	+1	+3	+3	Использование яда, маловероятное сокрытие
4-й	+3	+1	+4	+4	Скользкий разум, атака крадучись +2d6
5-й	+3	+1	+4	+4	Глубокое сокрытие

Домены и заклинания

Магическая сила наполняет все на Ториле, от деревьев Высокого Леса до песков Анорача. Повсюду в истории Фаэруна эта мистическая энергия имеет влияние на возвышение и падение могущественных империй, усиливает великие дела самоотверженного героизма и предоставляет свершение желаний одним из самых темных злодеев, которых когда-либо видела вселенная. С надлежащим знанием Плетения персонаж может обрушивать гнев природы, изгонять демонов обратно в ямы Абисса и даже возвращать мертвых из могил.

С такими силами под их командованием не столь удивительно, что многие священники и маги высекали на просторах Фаэруна свои персональные королевства. Варьируясь от доброжелательных магократий типа Халруаа и Сильверимуна до жестоких диктатур типа Тэя, нации с сильной связью с магией изобилуют. Приключенчество в таком высокомагическом регионе обещает быть более незабываемым, чем проход по среднему подземелью или рейд через лес — хотя, возможно, это и не такой хороший путь.

И все же, хоть магия и является обычной частью жизни на Фаэруне, она остается в значительной степени таинственной силой. Даже самые мощные архимаги могут правдиво утверждать, что поняли не более чем крупницу обширных тайн магии. Клерики могут общаться со своими божествами, но какой смертный может воистину понять мысли божества? Даже на Материальном Плана Фаэруна изобилуют тайные секреты, от силы эльфийской высокой магии до давно утерянных искусств нетерезов. Независимо от того, сколько тайн магии открыто, всегда намного больше будет скрыто в тени.

Определенные божествами заклинания

В некоторой маленькой степени заклинания домена представляют то, что отличает клериков одного божества от клериков другого. Клерики Коссута могут читать *горящие руки*, в то время как клерики Лолс могут читать *черный свет*.

Однако, это вряд ли совершенный фактор различия, так как клерики и Гонда, и Талоса имеют доступ к домену Огня, и не менее пятидесяти четырех божеств имеют доступ к домену Добра.

Уникальная характеристика, отличающая по крайней мере некоторых клериков от других — подготовка определенных божествами заклинаний, заклинаний, которые предоставляют лишь некоторые из божеств. Например, только Цирик предоставляет своим клерикам заклинание *черепа секретов*, и только клерики Мистры могут читать *святую звезду*. Персонаж может достигать этого различия, беря умение инициации, типа Инициации Цирика или Инициации Мистры, которое доступно только клерикам указанного божества. Большинство таких умений требует также некоторого минимального клерического уровня. Помимо общей выгоды, умение инициации добавляет определенные божеством заклинания к списку заклинаний клерика. Некоторые умения также позволяют дополнять этими заклинаниями списки заклинаний других классов. Если у Вас несколько классов квалифицированы для этого дополнения, Вы должны выбрать только один список заклинаний, к которому они будут добавлены. Никакой персонаж не может иметь более одного умения инициации, так как такое умение предполагает глубокий уровень связи с отдельным божеством.

Некоторые из определенных божествами заклинаний, включенных в умения инициации, ранее появились в "Магии Фаэруна" с описанием божества, но не было никакого правила, запрещающего их использование другими клериками. Если Вы используете умения инициации в вашей игре, Вы не должны позволять клерикам без соответствующего умения инициации читать эти заклинания. См. Всесторонние списки заклинаний для детализации каждого из заклинаний.

Большинство определенных божествами заклинаний из следующей секции описаны далее в этой главе. Некоторые из них (помеченные ЗЦ) ранее описаны в "Установке Кампании Забытых Царств".

Инициация Бэйна [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Бэйна.

Предпосылки: Клерик 5-го уровня, божество-покровитель Бэйн.

Выгода: Вы получаете ужасное присутствие — способность поражать страхом ваших противников своими враждебными действиями. Когда Вы атакуете или разгоняетесь, каждый враг в пределах 30 футов от Вас должен сделать успешный спасбросок Воли (DC 10 + ½ вашего уровня клерика + ваш модификатор Харизмы) или стать поколебленным на 1d4 раундов.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика.

Уровень

- 3-й **Мистическая плеть:** Создает кнут энергии, который наносит 1d6 урона/три уровня электричеством (макс 4d6) и ошеломляет на 1 раунд.
- 5-й **Боевой прилив:** Цель получает -2 штраф на спасброски, броски атаки и урона оружия, предоставляя Вам выгоды.
- 6-й **Каменная прогулка^M:** Связывает два камня для телепортации.
- 7-й **Несмерть после смерти^M:** Наносит 2 урон Телосложению и заставляет подниматься как отродье склепа после смерти.

Инициация Цирика [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Цирика.

Предпосылки: Клерик 3-го уровня, божество-покровитель Цирик.

Выгода: Вы получаете полную устойчивость к нормальному и магическому устрашению.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика.

Уровень

- 2-й **Черный коготь:** Ваша рука становится когтем, который дает +5 футов досягаемости +1/четыре уровня, светский бонус на броски атаки, наносит 1d6 урона +1/уровень урон негативной энергией (макс +10).
- 4-й **Взрыв страха:** Выстреливает лучом негативной энергии, который наносит 4d8 урона +1/уровень (макс +20) и ошеломляет цель на 1 раунд.
- 4-й **Череп секретов:** Создает иллюзорный пылающий череп, который говорит сообщение и плюет языком пламени, которое наносит 1d8 урона огнем/два уровня заклинателя (макс 5d8).
- 5-й **Глаза черепа^F:** Предоставляет Вам атаку взглядом, которая действует или как *зачарование монстра*, или как *замешательство*.
- 7-й **Тройная маска:** Создает три теневого дубликата Вас.

Инициация Гонда [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Гонда.

Предпосылки: Клерик 1-го уровня, божество-покровитель Гонд.

Выгода: Вы можете добавить Поломку Устройства и Открывание Замка к вашему списку навыков класса клерика.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика.

Уровень

- 1-й **Владение навыком:** Предоставляет +5 бонус компетентности по проверке навыка или мастерство с оружием, доспехом или щитом.
- 3-й **Понимание устройства:** Предоставляет бонус понимания, равный уровню заклинателя, на проверки Поломки Устройства и Открывания Замка.
- 6-й **Фантастический механизм^{3Ц}:** Создает иллюзорную сильновооруженную машину, которая функционирует как Большой оживляемый объект.

Специально: Заклинание *фантастический механизм* также есть в списке домена Ремесла. С этим умением Вы можете читать его как обычное заклинание клерика, а не только как заклинание домена.

Инициация Хелма [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Хелма.

Предпосылки: Клерик или паладин 5-го уровня, божество-покровитель Хелм.

Выгода: Вы можете делать атаки возможности, когда Вы застигнуты врасплох, как если бы Вы имели умение Боевые Рефлексы. Вы не получаете дополнительных атак возможности в раунде.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или паладина.

Уровень

- 2-й **Предупреждение:** Предоставляет странную увертливость и +4 бонус понимания на проверки Обнаружения и Слушания.
- 3-й **Силовой оберег:** Создает сферу силы, которая не дает входить никому, кроме Вас и ваших союзников, предоставляет +2 священный бонус на спасброски против эффектов, созданных злыми существами, внутри нее.
- 3-й **Булава Одо:** Создает пылающую булаву, которая наносит 1d6 силового урона/уровень (макс 10d6) и парализует, больше против нежити.

Инициация Илматера [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Илматера.

Предпосылки: Клерик или паладин 7-го уровня, божество-покровитель Илматер.

Выгода: Когда Вы читаете любое заклинание лечения, которое вылечило бы большее количество урона, чем получила цель, цель получает избыток как временные очки жизни. Вы можете дарить количество временных очков жизни, равное Hit Dice цели x3. Эти временные очки жизни держатся до 1 часа. Существо, которое в настоящее время имеет любые из этих временных очков жизни, также получает +2 священный бонус на спасброски Стойкости и +2 священный бонус по проверкам, сделанным для сопротивления натиску быка или подсечке. Эти бонусы заканчиваются, когда последнее временное очко жизни потеряно или истекает.

Кроме того, вы может добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или паладина.

Уровень

- 4-й **Покровительство Илматера:** Субъект получает Выносливость плюс устойчивость к несмертельному урону, эффектам зачарования и принуждения, атакам болью и другим неблагоприятным состояниям, субъект может функционировать в диапазоне от -1 до -9 hp.
- 4-й **Слава мученика^F:** Предоставляет каждому субъекту +1 бонус отклонения к AC и +1 бонус сопротивления на спасброски, разделяя свой урон с Вами.
- 4-й **Договор муки:** Вы обмениваетесь общим количеством очков жизни с целью.

Инициация Латандера [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Латандера.

Предпосылка: Клерик 1-го уровня, божество-покровитель Латандер.

Выгода: Вы можете спонтанно читать любое заклинание из вашего списка заклинаний, который имеет описатель света или слово "свет" в своем названии, включая *свет*, *дневной свет* и *опаляющий свет*. Эта способность работает подобно спонтанному чтению заклинаний *лечения*.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика.

Уровень

- 1-й **Мантия розы:** Цель получает +1/уровень священный бонус (макс +10) на спасброски против эффектов, причиняющих боль, болезнь, тошноту или утрашение.
- 3-й **Восход солнца:** Разрыв света ослепляет и повреждает существа.
- 5-й **Щит Латандера:** Существо, которого касаются, получает уменьшение урона 15/— на 1 раунд.
- 7-й **Щит Латандера, великий:** Как *щит Латандера*, кроме того, что уменьшение урона 20/—, устойчивость к негативной энергии и иссушению энергии и сопротивление кислоте 10, холоду 10, электричеству 10, огню 10 и звуку 10.
- 9-й **Вечный противник немерти:** Предоставляет субъектам многочисленные боевые преимущества против противников-нежити.

Инициация Малара [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Малара.

Предпосылки: Клерик или друид 3-го уровня, божество-покровитель Малара.

Выгода: Когда Вы используете заклинания *вызов монстра* или *вызов природного союзника*, чтобы вызвать естественное или извергское животное, животное получает +4 бонус улучшения к своим показателям Силы и Телосложения, как если бы Вы обладали умением Увеличенный Вызов.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или друида.

Уровень

- 2-й **Спектральный олень:** Создает фантома-оленя, на котором Вы можете ехать или приказать напасть на цель.
- 3-й **Владение животным:** Вы обладаете нормальным животным.
- 4-й **Сила твари^F:** Вы получаете выгоды вашей ликантропической животной формы, находясь в человеческой форме.

Инициация Мистры [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Мистры.

Предпосылки: Клерик 3-го уровня, божество-покровитель Мистра.

Выгода: Вы можете пытаться читать заклинания даже в пределах зоны мертвой магии или в *антимагическом поле*. В зоне мертвой магии Вы должны сделать успешную проверку уровня заклинателя против DC, равного 20 + уровень заклинания, которое Вы пробуете читать. В *антимагическом поле* Вы должны сделать успешную проверку уровня заклинателя против DC, равного 11 + уровень заклинателя *антимагического поля*. Если эта проверка успешна, ваши заклинания работают как обычно.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика.

Уровень

- 2-й **Щит заклинаний:** Предоставляет +3 бонус сопротивления на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей.
- 3-й **Любое-заклинание^{3Ц}:** Вы можете читать и готовить тайное заклинание до 2-го уровня со свитка или книги заклинаний в ячейку заклинания домена 3-го уровня.
- 5-й **Филактерия заклинания:** Активизирует заклинание на свитке, когда выполнено условие срабатывания.
- 6-й **Любое-заклинание, великое^{3Ц}:** Как *любое-заклинание*, но Вы можете читать и готовить любое тайное заклинание до 5-го уровня в ячейку заклинания домена 6-го уровня.
- 6-й **Мантия заклинаний:** Поглощает обозначенные поступающие заклинания и переадресовывает их энергию в лечение или предварительно выбранное заклинание.
- 7-й **Святая звезда:** Создает пылающую звезду, которая обращает 1д6+3 уровней заклинаний как *обращение заклинаний*, предоставляет +10 бонус обстоятельств к AC или стреляет зарядом энергии, который наносит 1д6 урона/два уровня.

Специально: *Любое-заклинание* и *великое любое-заклинание* также есть в списке домена Заклинания. С этим умением Вы можете читать их как обычные заклинания клерика, а не только как заклинания домена.

Инициация природы [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Эльдат, Милики или Силвануса.

Предпосылки: Клерик или друид 5-го уровня, божество-покровитель Эльдат, Милики или Силванус.

Выгода: Вы можете упрекать или командовать животными или растительными существами, как злые клерики упрекают или командуют нежитью. Вы можете использовать эту способность количество раз в день, равное 3 + ваш модификатор Харизмы.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или друида.

Уровень

- 3-й **Касание почвы:** Создает 5-фт заплатку коричневой почвы.
- 4-й **Колочее опутывание:** Как *опутывание*, за исключением того, что цели получают 1д8 урона +1 на два уровня каждый раунд.
- 4-й **Спрей шипов:** Ваши дальние атаки наносят 1д6 урона/уровень (макс 20д6), разделенного среди многократных целей, вызывают отвращение при успешном попадании.
- 5-й **Огненный оберег:** Как *подавление*, но также подавляет магические огненные эффекты в области воздействия.
- 5-й **Лечение дерева:** Вы входите в дерево, которое лелеет и излечивает Вас.

Инициация Селунэ [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Селунэ.

Предпосылки: Клерик, друид или рейнджер 3-го уровня, божество-покровитель Селунэ.

Выгода: Вы читаете заклинания *предзнаменование* и *предсказание* на +5 уровне заклинателя.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика, друида, агента Арфистов, хатран или рейнджера.

Уровень

- 1-й **Ручной огонь:** Ваши рукопашные атаки касанием наносят 1d8 урона +1/уровень (макс +5) против живущего существа или 2d6 урона +1/уровень (макс +5) против нежити.
- 3-й **Лунный клинок^{3И}:** Атаки касанием наносят 1d8 урона +1/два уровня, больше нежити, плюс препятствуют колдовству.
- 4-й **Сила твари^F:** Вы получаете выгоды вашей ликантропической животной формы, находясь в человеческой форме.
- 4-й **Стена лунного света:** Создает люминесцентную стену, которая наносит 4d12 урона нежити и 2d10 урона злым существам и духовенству Шар или Амберли, освещает область и рассеивает темноту.
- 5-й **Лунный путь^{3И}:** Предоставляет санктуарий 1 существу/уровень.
- 5-й **Лунная паутина:** Создает пылающий щит, который дает +8 бонус АС и +4 бонус на спасброски Рефлексов, плюс улучшенное уклонение.

Специально: заклинания *лунный клинок* и *лунный путь* также есть в списке домена Луны. С этим умением Вы можете читать их как обычные заклинания клерика, а не только как заклинания домена.

Инициация Тира [инициация]

Вы были введены в величайшие тайны церкви Тира.

Предпосылки: 7-й уровень клерика, божество-покровитель Тир, Домен Войны.

Выгода: Вы получаете +1 бонус на все вроски урона при атаках длинным мечом.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика.

Уровень

- 4-й **Меч и молот:** Как *духовное оружие*, но создает длинный меч и военный молот силы, +1 на броски атаки, автоматически замыкают противников.
- 6-й **Меч и молот, великий:** Как *меч и молот*, но каждое оружие имеет +2 на броски атаки и выгоду умения Улучшенный Критический.

Всесторонние списки заклинаний

Следующие списки заклинания включают все заклинания, представленные в этой книге (РИФ), а также заклинания из "Установки Кампании Забытых Царств" (ЗЦ), из "Монстров Фаэруна" (Мон), "Магии Фаэруна" (Маг), "Лордов Тьмы" (ЛТ), "Рас Фаэруна" (РФ), "Недоступного Востока" (НВ) и "Подземья" (Под). Остальные заклинания есть в "Руководстве Игрока".

Заклинания убийцы

Заклинания убийцы 1-го уровня

Видение при слабом освещении^{Маг}: Субъект видит на удвоенное расстояние при текущем освещении.

Тихий портал^{Маг}: Отменяет звуки от двери или окна.

Заклинания убийцы 3-го уровня

Аморфная форма^{Под}: Субъект становится подобным луже и может быстро скользить сквозь трещины.

Яд паука^{Маг}: Касание наносит 1d6 урона Силы, повторяется через 1 минуту.

Заклинания барда

Заклинания барда 0-го уровня (кантрипы)

Обнаружение перекрестка^{Маг}: Обнаруживает перекресток фей в пределах 60 футов.

Призрачная арфа^{Маг}: Объект записывает и играет песню по вашей команде.

Незначительная маскировка^{Маг}: Делает небольшие изменения вашей внешности.

Певчая птица^{Маг}: Предоставляет +1 бонус по вашей следующей проверке Харизмы после исполнения.

Склейка^{Под}: Приклеивает объект, весящий 5 фунтов или меньше, к большему объекту.

Заклинания барда 1-го уровня

Усиление^{Маг}: Понижает DC Слушания на 20.

Железный рог Балагарна^{Маг}: Интенсивные вибрации идут в области.

Беспокойство^{Маг}: Цель избегает физического контакта с другими.

Исказить речь^{Маг}: Речь цели становится неразборчивой, препятствует колдовству.

Гармония^{РИФ}: Увеличивает эффект вдохновения храбрости +2/+1.

Призыв геральда^{Маг}: Крик ошеломляет в пределах 30 футов.

Узнать защиты^{Маг}: Определяет обороноспособность цели.

Заклинания барда 2-го уровня

Круговой танец^{Маг}: Указывает направление к известной цели.

Облако неразберихи^{РИФ}: Производит тошноту в 10-фт конусе.

Живой шаг^{РИФ}: Вы и союзники получаете +10 увеличение скорости и можете торопиться в течение дополнительного часа в день на уровень.

Кошмарная колыбельная^{Маг}: Цель в замешательстве, пока Вы концентрируетесь, +2 раунда. ("Магия Фаэруна")

Рефлективная маскировка^{Пол}: Зрители видят в Вас как одного из представителей своей разновидности и рода.

Заклинания барда 3-го уровня

Анализ портала^{ЗИ}: Обнаруживает и анализирует *порталы* в пределах 60 футов.

Скандирование Г'элсевера^{Маг}: Телепортирует цель к случайному безопасному месту в пределах 100 футов.

Призрачная мелодия^{Маг}: 1 цель/уровень становится поколебленной.

Кукольник^{Маг}: Цель подражает вашим действиям.

Побудка^{Маг}: Целевое мертвое существо говорит короткое предложение о том, что причинило его смерть.

Теневая корона Верракета^{РФ}: +4 бонус компетентности на проверки Исполнения, и бардская музыка использует Теневое Плетение.

Оружие воздействия^{Маг}: Как *острый край*, но помогает тупому оружию.

Ранящий шепот^{Маг}: Звуковая аура повреждает противников, которые ударяют Вас.

Заклинания барда 4-го уровня

Празднование^{Маг}: Опьяняет субъекта.

Узнать уязвимость^{Маг}: Определяет уязвимость и сопротивления цели.

Вид портала^{РПол}: Обращает целевой *портал* в прозрачный.

Речевая связь^{Маг}: Вы и цель можете устно связываться на любом расстоянии.

Разбивание камня^{Маг}: Разрушает каменный объект или существо.

Стена рассеивания магии^{Пол}: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *рассеивания магии*.

Военный крик^{Маг}: Вы получаете +2 бонус морали на атаку и урон, плюс паника рукопашных оппонентов.

Заклинания барда 5-го уровня

Проблеск, улучшенный^{ИВ}: Как *проблеск*, но Вы контролируете время.

Рефлективная маскировка, массовая^{Пол}: Зрители видят в субъектах представителей своей разновидности и рода.

Ревенанс^{ММаг}: Убитый союзник восстанавливается к жизни на 1 мин/уровень.

Стена великого рассеивания магии^{Пол}: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *великого рассеивания магии*.

Заклинания барда 6-го уровня

Какофонический щит^{Маг}: Неподвижный щит блокирует ракеты, наносит 1дб урона +1/уровень и оглушает вторгшихся.

Панихида^{Маг}: Враги теряют 2 пункта урона Силы и Ловкости в раунд.

Печать врат^{МЗИ}: Навсегда закрывает *врата* или *портал*.

Заклинания черного стража

Заклинания черного стража 1-го уровня

Лечение веры^{Маг}: Вылечивает 8 hp урона +1/уровень (макс +5) прихожанину вашего покровителя.

Метка изгоя^{Пол}: Субъект получает -5 штраф на проверки Блефа и Дипломатии и -2 штраф АС.

Стратегический разгон^{Маг}: Вы получаете выгоды от умения Мобильность.

Вызов нежити I^{РРИФ}: Вызывает нежить биться за Вас.

Заклинания черного стража 2-го уровня

Ясность разума^{Пол}: Предоставляет +4 бонус на спасброски, вовлекающие заклинания зачарования, принуждения и очарования; уменьшает шанс промаха при очаровании на 10%.

Рука божественности^{Маг}: Дает +2 священный или светский бонус прихожанину вашего покровителя.

Вызов нежити II^{РРИФ}: Вызывает нежить биться за Вас.

Заклинания черного стража 3-го уровня

Узнать величайшего врага^{Маг}: Определяет относительный уровень силы существ в пределах области.

Вызов нежити III^{РРИФ}: Вызывает нежить биться за Вас.

Заклинания черного стража 4-го уровня

Вызов нежити IV^{РРИФ}: Вызывает нежить биться за Вас.

Оружие божества^{Маг}: Дает вашему оружию магические силы в соответствии с вашим покровителем.

Заклинания клерика

Заклинания клерика 1-го уровня

Лечение веры^{Маг}: Вылечивает 8 hp урона +1/уровень (макс +5) прихожанину вашего покровителя.

Вызов нежити I^{РРИФ}: Вызывает нежить биться за Вас.

Видение славы^{Маг}: Цель получает +1 бонус морали на следующий спасбросок.

Заклинания клерика 2-го уровня

Аура против пламени^{Маг}: Игнорирует 12 пунктов урона огнем в раунд и гасит пожары.
Клинки тела^{Маг}: Вы атакуете как вооруженный, наносите бонусный урон, вредите при захватывании.
Проклятие неудачи^{Маг}: Субъект получает -3 штраф на атаки, спасброски и проверки.
Рука божественности^{Маг}: Дает +2 священный или светский бонус прихожанину вашего покровителя.
Метка изгоя^{Под}: Субъект получает -5 штраф на проверки Блефа и Дипломатии и -2 штраф АС.
Каменные кости^{Маг}: Материальная нежить получает +3 естественный бонус доспеха.
Вызов нежити II^{РиФ}: Вызывает нежить биться за Вас.

Заклинания клерика 3-го уровня

Секретарь^{Маг}: Копирует немагический текст.
Клинок-губитель^{МНВ}: Рубящее оружие становится оружием-губителем.
Слепое видение^{РиФ}: Предоставляет слепое видение на 30 футов.
Нора^{Под}: Субъект выращивает когти и получает скорость копания 10 футов.
Круговой танец^{Маг}: Указывает направление к известной цели.
Темный путь^{Маг}: Создает временный небьющийся мост, выдерживающий до 200 фнт/уровень.
Темный огонь^{Маг}: Как *произвести пламя*, но темный огонь видим с темновидением.
Обнаружение металла и минералов^{МРФ}: Обнаруживает большие скопления металла и других полезных ископаемых.
Рука-кльк^{ТТ}: Кусачая пасть на вашей ладони наносит 1d8 урона и начинает захватывание.
Нахождение узла^{Под}: Находит ближайший земной узел в радиусе 1 мили/уровень.
Течение-фантом^{ЛТ}: Создает борозду в земле, толкает в нее существа.
Носитель чумы^{РФ}: Как *инфекция*, но цель заразна в течение инкубационного периода.
Исправление умеренных ран^{Маг}: Цель получает быстрое лечение 2 в течение 10 раундов +1 раунд/два уровня.
Наблюдающий череп^{РиФ}: Череп вопит, когда существо входит в защищенную берегом область.
Вызов нежити III^{РиФ}: Вызывает нежить биться за Вас.
Оружие воздействия^{Маг}: Как *острый край*, но помогает тупому оружию.

Заклинания клерика 4-го уровня

Танец воздушного призывания^{РФ}: Вы и четыре аарокры вызываете Большого воздушного элементаля, исполняя летучий танец.
Роковой прилив^{Маг}: Черный туман затеняет видение, ошеломляет существа.
Рука Торма^{Маг}: Создает неподвижную зону берега, который ошеломляет тех, кто имеет другого покровителя.
Железные кости^{Маг}: Материальная нежить получает +5 естественный бонус доспеха.
Мантия ночи^{МЛТ}: Невидимый щит защищает цель от солнечного света.
Пылающий шар Нчейзера^{РиФ}: Создает постоянный магический свет; Вы управляете яркостью.
Узнать уязвимость^{Маг}: Определяет уязвимость и сопротивления цели.
Декламация^{НВ}: Вы и союзники получаете +2 на атаку, урон, спасброски и проверки навыков; враги получают -2.
Ревенанс^{ММаг}: Убитый союзник восстанавливается к жизни на 1 мин/уровень.
Форма металла^{РФ}: Как *каменная форма*, но воздействует на металл вместо камня.
Каменная форма^{Под}: Ваяет камень в любую форму.
Вызов нежити IV^{РиФ}: Вызывает нежить биться за Вас.
Стена хаоса^{Маг}: Как *магический круг против закона*, кроме того, что стена односторонняя.
Стена зла^{Маг}: Как *магический круг против добра*, кроме того, что стена односторонняя.
Стена добра^{Маг}: Как *магический круг против зла*, кроме того, что стена односторонняя.
Стена закона^{Маг}: Как *магический круг против хаоса*, кроме того, что стена односторонняя.
Стена песка^{РиФ}: Циркулирующий песок блокирует дальние атаки, замедляет движение сквозь себя.
Оружие божества^{Маг}: Дает вашему оружию магические силы в соответствии с вашим покровителем.

Заклинания клерика 5-го уровня

Общение с землей^{РФ}: Вы получаете знание холмов, гор и подземных областей.
Инфекция, массовая^{РФ}: Как *инфекция*, но воздействует на много существ.
Ползучая тьма^{Маг}: Облако щупалец обеспечивает бонусы навыков, укрывательство и некоторую защиту.
Чудовищная регенерация^{Маг}: Предоставляет способность регенерации на 1 раунд/два уровня.
Очищение души^{НВ}: Касание наносит 2d6 урона Харизмы и 1d6 урона Мудрости немедленно, 1d6 урона Харизмы через 1 минуту.
Каменная форма, великая^{Под}: Ваяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в любую форму.
Вызов нежити V^{РиФ}: Вызывает нежить биться за Вас.
Стена рассеивания магии^{Под}: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *рассеивания магии*.

Заклинания клерика 6-го уровня

Возвеличенная триада Азута^{Маг}: Вы накладываете подготовленное заклинание трижды.
Печать врат^{МЗП}: Навсегда закрывает *врата* или *портал*.
Каменное тело^{РиФ}: Ваше тело становится живущим камнем.
Метаморфоза камня, великая^{Под}: Изменяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в другой тип камня.
Подавление глифа^{Маг}: Вы замечаете, но не заставляете срабатывать магические написанные ловушки.

Заклинания клерика 7-го уровня

Щит заклинаний Азута^{Маг}: Субъект получает SR 12 + 1/уровень.
Смертельный дракон^{Маг}: Вы получаете +4 естественный доспех, +4 бонус отклонения к АС и естественные атаки.

Удачливая судьба^{Mag}: Цель немедленно получает *излечение*, если убито уроном.

Заклинания клерика 8-го уровня

Смертельный договор^{M.X Mag}: Субъект получает -2 к Телосложению в обмен на эффекты *слова воспоминания*, *оживления мертвого* и *излечения*.

Генерал несмерти^{PIF}: Увеличивает ваш максимум HD управляемой нежити до пяти умножить на ваш уровень.

Штормовая ярость^{Mag}: Субъект получает выгоды *полета* и *стены ветра* и защиту от сильных ветров, делает электрические атаки.

Символ, смертельный символ Бэйна^{Mag}: Функционирует подобно *символу смерти* плюс 1d12 холодного урона и эффект *погибели*.

Символ, символ потери заклинания^{Mag}: Заклинатели в области теряют заклинание самого высокого уровня.

Стена великого рассеивания магии^{Pol}: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *великого рассеивания магии*.

Клерические домены

В дополнение к доменам, описанным в "Руководстве Игрока", различные божества Фаэруна позволяют клерикам выбирать из дополнительных доменов, представленных здесь. Эти новые домены следуют всем правилам, представленным для доменов в описании класса клерика в "Руководстве Игрока". Клерик выбирает любые два домена, обозначенные для его божества.

В последующих описаниях предоставленные силы и списки заклинаний даны для доменов, представленных в этой книге. Если в описании домена здесь не указаны предоставленные силы и заклинания, обратитесь за этой информацией в "Руководство Игрока".

Изменения для "Установки Кампании Забытых Царств": Список божеств для каждого из доменов включает несколько изменений по сравнению со списками доменов в "Установке Кампании Забытых Царств". Дополнение доменов Холода и Покоя (последний первоначально представлен в "Верах и Пантеонах") требует некоторой небольшой перемены доменов. Затронутые божества:

Аурил: Воздух, Холод, Зло, Шторм.

Джергал: Судьба, Закон, Покой, Руна, Страдание.

Келемвор: Судьба, Закон, Защита, Покой, Путешествие.

Осирис: Добро, Закон, Растения, Покой, Возмездие.

Улуту: Животные, Холод, Закон, Океан, Защита.

Урогалан: Земля, Халфлинги, Закон, Защита, Покой.

Домен Воздуха (Air)

Божества: Аэрдри Фаэниа, Акади, Аурил, Сет, Шондакул, Шила Периройл, Валкур.

Домен Животных (Animal)

Божества: Аэрдри Фаэниа, Баэрван Дикий Странник, Чонти, Фенмарел Местарин, Гвейрон Буреветер, Льюру, Малар, Милики, Нобэньон, Себек, Шиаллиа, Силванус, Гард Харр, Улуту, Утгар.

Домен Баланса (Balance)

Божества: Грумбар, Огма, Убтао, Вокин.

Предоставленная сила: Однажды в день, как свободное действие, Вы можете добавлять ваш модификатор Мудрости к вашему Классу Доспеха. Этот бонус продолжается 1 раунд на уровень клерика.

Заклинания домена Баланса

1. **Сделать целое**: Восстанавливает объект.
2. **Спокойные эмоции**: Успокаивает существ, отменяя эффекты эмоций.
3. **Ясность разума**^{Pol}: Предоставляет +4 бонус на спасброски, вовлекающие заклинания зачарования, принуждения и очарования; уменьшает шанс промаха при очаровании на 20%.
4. **Отпускание**: Вынуждает существо возвращаться на родной план.
5. **Санктуарий, массовый**^{Pol}: Одно касаемое существо/два уровня не может быть атаковано и не может нападать.
6. **Изгнание**: Изгоняет 2 HD/уровень экстрапланарных существ.
7. **Слово баланса**^{Pol}: Убивает, парализует, ослабляет или тошнит не-нейтральных существ.
8. **Защита от заклинаний**^{MF}: Присуждает +8 бонус сопротивления.
9. **Взвешенный в балансе**^{Pol}: Вредит или излечивает существа в пределах 30 футов от Вас.

Домен Пещер (Cavern)

Божества: Каллардюрран Гладкие Ладони, Думатойн, Геб, Гонадор, Грумбар, Груумш, Лутик, Сегожан Зовущий Землю, Шар.

Предоставленная сила: Вы получаете способность дварфа - камнеруб. Если Вы уже имеете камнеруб, ваш расовый бонус увеличивается с +2 до +4 по проверкам, чтобы заметить необычную каменную кладку.

Заклинания домена Пещер

1. **Обнаружение секретных дверей**: Показывает скрытые двери в пределах 60 футов.
2. **Темнота**: Создает сверхъестественную тень в 20-фт радиусе.
3. **Раскрыться в камень**: Вы и ваши механизмы сливаетесь с камнем.
4. **Безопасное укрытие Леомунда**: Создает крепкий дом

5. **Стенопроход:** Создает проход сквозь деревянную или каменную стену.
6. **Найти путь:** Показывает самый прямой путь к местоположению.
7. **Утроба камня^{3Ц}:** Оживляет естественную палату, чтобы атаковать врагов.
8. **Землетрясение:** Интенсивное сотрясение колеблет радиус в 5 фт/уровень.
9. **Заключения:** Погребают субъекта под землей.

Домен Хаоса (Chaos)

Божества: Аэдри Фаэния, Анггаррадх, Анур, Бахтру, Бешаба, Кореллон Ларетиан, Цирик, Глубинный Сашелас, Дагмарен Светлая Мантия, Илистри, Эреван Илесир, Фенмарел Местарин, Искатель Виверншпор, Гарагос, Гонадор, Груумш, Хаэла Светлый Топор, Ханали Селанил, Киарансали, Лабелас Энорет, Ллиира, Лолс, Льюру, Малар, Нефтис, Риллифейн Раллатил, Сеханин Лунный Лук, Селунэ, Селветарм, Шаресс, Шаргаас, Шариндлар, Шондакул, Шевараш, Солонор Теландриа, Суни, Талона, Талос, Темпус, Тард Харр, Тимора, Амберли, Урдлен, Утгар, Валкур, Ваэрон.

Домен Зачарования (Charm)

Божества: Илистри, Искатель Виверншпор, Горгот, Ханали Селанил, Ллиира, Милил, Огма, Шаресс, Шариндлар, Шила Периройл, Суни.

Предоставленная сила: Вы можете повышать вашу Харизму на 4 пункта однажды в день. Формирование этой силы - свободное действие. Увеличение Харизмы продолжается в течение 1 минуты.

Заклинания домена Зачарования

1. **Зачарование персоны:** Делает одну персону вашим другом.
2. **Спокойные эмоции:** Успокаивает существ, отменяя эффекты эмоций.
3. **Предложение:** Заставляет субъекта следовать заявленным курсом действий.
4. **Добрая надежда:** Субъект получает +2 на броски атаки, урона, спасброски и проверки.
5. **Зачарование монстра:** Заставляет монстра верить, что он - ваш союзник.
6. **Обет/миссия:** Как *меньший обет*, плюс воздействует на любое существо.
7. **Безумие:** Субъект переносит непрерывное *замешательство*.
8. **Требование:** Как *посылка*, плюс Вы может посылать *предложение*.
9. **Доминирование над монстром:** Как *доминирование над персоной*, но над любым существом.

Домен Холода (Cold)

Божества: Аурил, Улуту.

Предоставленная сила: Вы можете изгонять или уничтожать огненных существ, как добрые клерики изгоняют нежить, и упрекать или командовать холодными существами, как злые клерики упрекают нежить. Каждое использование этой способности исчерпывает одно из использований способности изгнания в день.

Заклинания домена Холода

1. **Ледящее касание:** Одно касание/уровень наносит 1d6 урона и, возможно, 1 урона Силы.
2. **Леденить металл:** Холодный металл повреждает тех, кто касается его.
3. **Слякотный шторм:** Препятствует видению и движению.
4. **Ледяной шторм:** Поток наносит 5d6 урона в цилиндре 40 футов в поперечнике.
5. **Стена льда:** *Ледяной план* создает стену с 15hp +1/уровень или *полушарие* может ловить существа внутри.
6. **Конус холода:** Наносит 1d6/уровень холодного урона.
7. **Контроль погоды:** Изменяет погоду в локальной области.
8. **Полярный луч:** Атака дальним касанием наносит 1d6/уровень холодного урона.
9. **Послушная лавина^{РИФ}:** Создает лавину, хороня противников, или сносит противников натиском быка, нанося переменный холодный урон.

Домен Ремесла (Craft)

Божества: Каллардюрэн Гладкие Ладони, Дагмарен Светлая Мантия, Думатойн, Фланда Стальная Кожа, Гарл Златоблеск, Геб, Гонд, Ладугуэр, Морадин, Тот.

Предоставленная сила: Вы читаете заклинания создания с +1 к уровню заклинателя и получаете Фокус Навыка (+5 бонус) в навыке Ремесла на ваш выбор как бонусное умение.

Заклинания домена Ремесла

1. **Живая веревка:** Делает веревку движущейся по вашей команде.
2. **Деревянная форма:** Перестраивает деревянные объекты для вашего удовлетворения.
3. **Каменная форма:** Ваяет камень в любую форму.
4. **Незначительное создание:** Создает один тканевый или деревянный объект.
5. **Стена камня:** Создает каменную стену, которая может быть сформована.
6. **Фантастический механизм^{3Ц}:** Создает иллюзорную сильновооруженную машину, которая функционирует как Большой оживляемый объект.
7. **Главное создание:** Как *незначительное создание*, плюс камень и металл.
8. **Силовая клетка^М:** Куб или клетка силы заключают в тюрьму все, что внутри.
9. **Фантастический механизм, великий^{3Ц}:** Как *фантастический механизм*, но создает более мощную иллюзорную конструкцию.

Домен Тьмы (Darkness)

Божества: Лолс, Маск, Сет, Шар, Шаргаас.

Предоставленная сила: Вы получаете Слепую Борьбу как бонусное умение.

Заклинания домена Тьмы

1. **Затеняющая мгла:** Туман окружает Вас.
2. **Слепота/глухота:** Делает субъекта ослепленным или оглушенным.
3. **Черный свет^{3И}:** Создает 20-фт радиус сверхъестественной темноты, сквозь которую Вы можете видеть.
4. **Доспех тьмы^{3И}:** Темный саван обеспечивает +3 бонус отклонения +1/четыре уровня (макс +8) к АС и +2 бонус на спасброски против святых, добрых или световых эффектов.
5. **Заряд тьмы^{3И}:** Вы швыряете один/два уровня луч тьмы, наносящий 2d8 урона/раунд и способный ошеломить цель на 1 раунд.
6. **Любопытный глаз:** Создает 1d4 +1/уровень плывущих глаз для разведки для Вас
7. **Кошмар:** Посылает видение, наносящее 1d10 урона, усталость.
8. **Слово силы, слепота:** Ослепляет существо с 200 или менее hp.
9. **Слово силы, убить:** Убивает существо со 100 hp или меньше.

Домен Смерти (Death)

Божества: Велшарун, Юртрус.

Домен Разрушения (Destruction)

Божества: Бэйн, Цирик, Гарагос, Илневал, Истишиа, Коссут, Лолс, Талона, Талос, Амберли, Юртрус.

Домен Дроу (Drow)

Божества: Илистри, Гонадор, Киарансали, Лолс, Селветарм, Ваэрон.

Предоставленная сила: Вы получаете Молниеносные Рефлексы как бонусное умение.

Заклинания домена Дроу

1. **Плащ темной силы^{3И}:** Защищает субъекта от эффектов солнечного света, предоставляет +4 бонус сопротивления на спасброски против эффектов темноты или света.
2. **Яснослышание/ясновидение:** Вы можете слышать или видеть на расстоянии на 1 мин/уровень.
3. **Предложение:** Как *предложение*, плюс один субъект/уровень.
4. **Различить ложь:** Показывает преднамеренную неправду.
5. **Форма паука^{3И}:** Вы принимаете форму драйдера или паука.
6. **Рассеивание магии, великое:** Как *рассеивание магии*, но до +20 по проверке.
7. **Слово хаоса:** Убивает, причиняет *замешательство*, ошеломляет или оглушает нехаотических субъектов.
8. **Планарный союзник, великий^X:** Как *меньший планарный союзник*, но до 18 HD.
9. **Врата^X:** Соединяет два плана для путешествия или призывания.

Домен Дварфов (Dwarf)

Божества: Аббатор, Берронар Истинно Серебряная, Клангеддин, Глубинная Дуэрра, Дагмарен Светлая Мантия, Думатойн, Горм Галтин, Хаэла Светлый Топор, Ладугуэр, Мартаммор Дьюин, Морадин, Шариндлар, Тард Харр, Вергадэйн.

Предоставленная сила: Вы получаете Великую Стойкость как бонусное умение.

Заклинания домена Дварфов

1. **Магическое оружие:** Оружие получает +1 бонус.
2. **Выносливость медведя:** Субъект получает +4 к Телосложению на 1 мин/уровень.
3. **Глиф оберега^M:** Надпись вредит тем, кто проходит мимо нее.
4. **Магическое оружие, великое:** Оружие получает +1 бонус/четыре уровня (макс. +5).
5. **Изготовление:** Преобразовывает сырье в законченные изделия.
6. **Сообщение камня:** Вы говорите в естественный или обработанный камень.
7. **Диктум:** Убивает, парализует, замедляет или оглушает незаконных субъектов.
8. **Защита от заклинаний^{MF}:** Присуждает +8 бонус сопротивления.
9. **Элементный рой:** Вызывает много элементалов (только земных).

Домен Земли (Earth)

Божества: Каллардюрэн Гладкие Ладони, Чонти, Думатойн, Геб, Гонд, Грумбар, Лутик, Морадин, Сегожан Зовущий Землю, Урдлен, Урогалан.

Домен Эльфов (Elf)

Божества: Аэрдри Фаэния, Ангаррадх, Кореллон Ларетиан, Глубинный Сашелас, Илистри, Эреван Илесир, Фенмарел Местарин, Ханали Селанил, Лабелас Энорет, Риллифэйн Раллатил, Сеханин Лунный Лук, Шевараш, Солонор Теландриа.

Предоставленная сила: Вы получаете Выстрел в Упор как бонусное умение.

Заклинания домена Эльфов

1. **Истинный удар:** Вы получаете +20 на ваш следующий бросок атаки.
2. **Кошачья грация:** Субъект получает +4 к Ловкости на 1 мин/уровень.
3. **Силок:** Создает магическую ловушку.
4. **Шаг дерева:** Вы можете шагать от одного дерева к другому на большое расстояние.
5. **Общение с природой:** Вы изучаете ландшафт на 1 милю/уровень.
6. **Найти путь:** Показывает самый прямой путь к местоположению.
7. **Живодуб:** Дуб становится трэантом-охранником.
8. **Солнечная вспышка:** Ослепляет всех в пределах 10 футов, наносит 6d6 урона.

9. **Антипатия:** Объект или место, на которое воздействует заклинание, отгоняет некоторых существ.

Домен Зла (Evil)

Божества: Аббатор, Аурил, Бахтру, Бэйн, Бешаба, Цирик, Глубинная Дуэрра, Горгот, Гонадор, Груумш, Илневал, Киарансали, Ладугуэр, Лолс, Ловитар, Лутик, Малар, Маск, Себек, Селветарм, Сет, Шар, Шаргаас, Талона, Талос, Тиамат, Амберли, Урдлен, Велшарун, Ваэрон, Юртрус.

Домен Семейства (Family)

Божества: Берронар Истинно Серебряная, Цирроллали, Эльдат, Хатор, Изис, Ллиира, Лутик, Йондалла.

Предоставленная сила: Как свободное действие, Вы можете защищать количество существ, равное вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо) +2 бонусом уклонения к АС. Это - сверхъестественная способность, и эффект продолжается до 1 раунда на уровень. Существо под воздействием теряет эту защиту, если перемещается больше чем на 10 футов от Вас. Вы можете также затрагивать себя этой способностью.

Заклинания домена Семейства

1. **Благословение:** Союзники получают +1 на броски атаки и +1 на спасброски против страха.
2. **Защитить другого^F:** Вы принимаете половину урона субъекта.
3. **Рука помощи:** Призрачная рука ведет субъектов к Вам.
4. **Наполнить способностью заклинания:** Передает заклинания субъекту.
5. **Телепатическая связь Рари:** Связь позволяет союзникам связываться.
6. **Пир героев:** Продовольствие для одного существа/уровень вылечивает и предоставляет боевые бонусы.
7. **Убежище^M:** Изменяет предмет, чтобы транспортировать его обладателя к Вам.
8. **Защита от заклинаний^{MF}:** Присуждает +8 бонус сопротивления.
9. **Призматическая сфера:** Как *призматическая стена*, но окружает со всех сторон.

Домен Судьбы (Fate)

Божества: Бешаба, Хатор, Хоар, Джергал, Келемвор, Саврас.

Предоставленная сила: Вы получаете способность странной увертливости. Если Вы уже имеете его, Вы получаете вместо этого улучшенную странную увертливость. Эти способности идентичны описанным для варвара и жулика в "Руководстве Игрока".

Заклинания домена Судьбы

1. **Истинный удар:** Вы получаете +20 на ваш следующий бросок атаки.
2. **Предзнаменование^{MF}:** Вы изучаете, будут ли действия хорошими или плохими.
3. **Дарение проклятия:** Субъект получает -6 штраф показателя способности; -4 штраф на броски атаки, спасброски и проверки; или 50% шанс потери каждого действия.
4. **Предсказание^M:** Обеспечивает полезным советом для определенных предложенных действий.
5. **Метка правосудия:** Определяет действие, от которого срабатывает *проклятие* на субъекте.
6. **Обет/миссия:** Как *меньший обет*, плюс воздействует на любое существо.
7. **Видение^{MX}:** Как *знание легенд*, но более быстро и напряженно.
8. **Момент предвидения:** Вы получаете бонус вникания на отдельный бросок атаки, проверку или спасбросок.
9. **Предвидение:** "Шестое чувство" предупреждает о надвигающейся опасности.

Домен Огня (Fire)

Божества: Гонд, Коссут, Талос.

Домен Гномов (Gnome)

Божества: Баэрван Дикий Странник, Баравар Плащ Теней, Каллардюран Гладкие Ладони, Фланда Стальная Кожа, Гаэрдал Железная Рука, Гарл Златоблеск, Сегожан Зовущий Землю, Урдлен.

Предоставленная сила: Вы читаете все заклинания иллюзии с +1 к уровню заклинателя.

Заклинания домена Гномов

1. **Тихий образ:** Создает незначительную иллюзию по вашему проекту.
2. **Драгоценная бомба^{MZC}:** Преобразовывает пять драгоценных камней в бомбы, которые наносят 1d8 урона/два уровня.
3. **Незначительный образ:** Как *тихий образ*, плюс некоторый звук.
4. **Незначительное создание:** Создает один тканевый или деревянный объект.
5. **Галлюцинационный ландшафт:** Делает один тип ландшафта кажущимся другим, типа поле - лесом или подобное.
6. **Фантастический механизм^{ZC}:** Создает иллюзорную силовую вооруженную машину, которая функционирует как Большой оживляемый объект.
7. **Экран:** Иллюзия скрывает область от видения, наблюдения.
8. **Непреодолимый танец Отто:** Заставляет субъекта танцевать.
9. **Вызов природного союзника IX:** Вызывает земного элементала или животное, чтобы биться.

Домен Добра (Good)

Божества: Аэрдри Фазниа, Анггарадх, Анур, Арворин, Баэрван Дикий Странник, Баравар Плащ Теней, Берронар Истинно Серебряная, Чонти, Клангеддин, Кореллон Ларетиан, Цирроллали, Глубинный Сашелас, Денейр, Дагмарен Светлая Мантия, Иллистри, Эльдат, Фланда Стальная Кожа, Гаэрдал Железная Рука, Гарл Златоблеск, Горм Галтин, Гвейрон Буревестер, Хаэла Светлый Топор, Ханали Селанил, Хатор, Хорус-Ре, Илматер, Изис, Лабелас Энорет, Латандер, Ллиира, Льюру, Мартаммор Дьюин, Милики, Милил, Морадин, Мистра, Нефтис, Нобэньон, Осирис, Риллифэйн Раллатил,

Сегожан Зовущий Землю, Сеханин Лунный Лук, Селунэ, Шаресс, Шариндлар, Шиаллиа, Солонор Теландриа, Суни, Тард Харр, Торм, Тимора, Тир, Валкур, Йондалла.

Домен Халфлингов (Halfling)

Божества: Арворин, Брандобар ис, Цирроллали, Шила Периройл, Урогалан, Йондалла.

Предоставленная сила: Однажды в день Вы можете добавлять ваш модификатор Харизмы к вашим проверкам Подъема, Прыжка, Бесшумного Движения и Скрытности. Использование этой экстраординарной способности - свободное действие, и эффект продолжается в течение 10 минут.

Заклинания домена Халфлингов

1. **Магический камень:** Три камня получают +1 к атаке, наносят 1d6 +1 урона.
2. **Кошачья грация:** Субъект получает +4 к Ловкости на 1 мин/уровень.
3. **Магическое одеяние:** Доспех или щит получают +1 зачарование на четыре уровня.
4. **Свобода движения:** Субъект движется как обычно, несмотря на препятствия.
5. **Преданная гончая Морденкайнена:** Собака-фантом может охранять, атаковать.
6. **Движение земли:** Роет траншеи и строит холмы.
7. **Теневая прогулка:** Шаг в тень для быстрого путешествия.
8. **Слово воспоминания:** Телепортирует Вас назад к обозначенному месту.
9. **Предвидение:** "Шестое чувство" предупреждает о надвигающейся опасности.

Домен Ненависти (Hatred)

Божества: Бэйн, Гонадор, Груумш, Сет, Урдлен.

Предоставленная сила: Выберите одного противника. Против этого противника Вы получаете +2 светский бонус на броски атаки, спасброски и Класс Доспеха в течение 1 минуты. Эта сверхъестественная способность годна к употреблению однажды в день как свободное действие.

Заклинания домена Ненависти

1. **Погибель:** Один субъект берет -2 на броски атаки, урона, спасброски и проверки.
2. **Паника:** Существа меньше чем 6 HD паникуют.
3. **Дарение проклятия:** Субъект получает -6 штраф показателя способности; -4 штраф на броски атаки, спасброски и проверки; или 50% шанс потери каждого действия.
4. **Песня разгласия:** Вынуждает цели нападать друг на друга.
5. **Праведная мощь:** Ваш размер увеличивается и Вы получаете боевые бонусы.
6. **Запрет^М:** Блокирует планарное путешествие, повреждает существа отличающегося мировоззрения.
7. **Богохульство:** Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет незлых субъектов.
8. **Антипатия:** Объект или место, на которое воздействует заклинание, отгоняет некоторых существ.
9. **Вопль баньши:** Убивает одно существо/уровень

Домен Лечения (Healing)

Божества: Берронар Истинно Серебряная, Илматер, Льюру, Лутик, Шариндлар, Торм.

Домен Иллюзии (Illusion)

Божества: Акади, Азут, Баравар Плащ Теней, Цирик, Мистра, Сеханин Лунный Лук.

Предоставленная сила: Вы читаете все заклинания иллюзии с +1 к уровню заклинателя.

Заклинания домена Иллюзии

1. **Тихий образ:** Создает незначительную иллюзию по вашему проекту.
2. **Незначительный образ:** Как *тихий образ*, плюс некоторый звук.
3. **Смещение:** Атака промахивается в 50% случаев.
4. **Призрачный убийца:** Внушающая страх иллюзия убивает субъекта или наносит 3d6 урон.
5. **Постоянный образ:** Как *главный образ*, но не требует концентрации.
6. **Заблуждение:** Становится невидимым и создаете иллюзорного двойника.
7. **Проекция:** Иллюзорный двойник может говорить и читать заклинания.
8. **Экран:** Иллюзия скрывает область от видения, наблюдения.
9. **Сверхъестественность:** Как *призрачный убийца*, но воздействует на всех в пределах 30 футов.

Домен Знания (Knowledge)

Божества: Ангаррадх, Азут, Глубинный Сашелас, Денеир, Дагмарен Светлая Мантия, Думатойн, Гонд, Гвейрон Буреветер, Лабелас Энорет, Милил, Мистра, Огма, Саврас, Сеханин Лунный Лук, Шар, Сиаморф, Тот, Тир, Вокин.

Домен Закона (Law)

Божества: Арворин, Азут, Бэйн, Берронар Истинно Серебряная, Клангеддин, Цирроллали, Глубинная Дуэрра, Гаэрдал Железная Рука, Горгот, Гарл Златоблеск, Горм Галтин, Хелм, Хоар, Хорус-Ре, Илматер, Джергал, Келемвор, Ладугуэр, Ловиатар, Морадин, Нобэньон, Осирис, Красный Рыцарь, Саврас, Сет, Сиаморф, Тиамат, Торм, Тир, Улутиу, Урогалан, Йондалла.

Домен Удачи (Luck)

Божества: Аббатор, Бешаба, Брандобарис, Эреван Илесир, Хаэла Светлый Топор, Маск, Огма, Тимора, Вергадэйн.

Домен Магии (Magic)

Божества: Азут, Кореллон Лареттиан, Ханали Селанил, Изис, Ладугуэр, Мистра, Саврас, Сет, Тот, Велшарун.

Домен Ментализма (Mentalism)

Божество: Глубинная Дуэрра.

Предоставленная сила: Однажды в день Вы можете производить ментальный оберег, который предоставляет любому существу, которого Вы касаетесь, бонус сопротивления на его следующий спасбросок Воли, равный вашему уровню +2. Формирование этой силы - стандартное действие, и эффект продолжается в течение 1 часа. Ментальный оберег - подобная заклинанию способность и эффект отречения.

Заклинания домена Ментализма

1. **Смушение, меньшее:** Одно существо *смущено* на 1 раунд.
2. **Обнаружение мысли:** Позволяет "слушать" поверхностные мысли.
3. **Яснослышание/ясновидение:** Вы можете слышать или видеть на расстоянии на 1 мин/уровень.
4. **Изменить память:** Изменяет 5 минут воспоминаний субъекта.
5. **Туман разума:** Субъекты в тумане берут -10 к проверкам Воли и Мудрости.
6. **Телепатическая связь Рари:** Связь позволяет союзникам связываться.
7. **Антипатия:** Объект или место, на которое воздействует заклинание, отгоняет некоторых существ.
8. **Чистый разум:** Субъект иммунен к умственной/эмоциональной магии и наблюдению.
9. **Астральная проекция^M:** Проектирует Вас и компаньонов на Астральный План.

Домен Металла (Metal)

Божества: Думатойн, Фландал Стальная Кожа, Гонд, Грумбар, Ладугуэр.

Предоставленная сила: Вы получаете Мастерство Военного Оружия или Мастерство Экзотического Оружия (смотря что соответствует) и Фокус Оружия с молотом на ваш выбор, как бонусные умения. Вы не должны выполнять предпосылки для этих умений.

Заклинания домена Металла

1. **Магическое оружие:** Оружие получает +1 бонус.
2. **Разогреть металл:** Делает металл настолько горячим, что он повреждает тех, кто касается его.
3. **Острый край:** Удваивает диапазон угрозы нормального оружия.
4. **Ржавая хватка:** Ваше касание разъедает железо и сплавы.
5. **Стена железа^M:** Создает железную стену с 30 hp/четыре уровня; может сваливаться на противников.
6. **Барьер клинков:** Стена клинков наносит 1d6/уровень урона.
7. **Преобразовать металл в дерево:** Металл в пределах 40 футов становится деревом.
8. **Железное тело:** Ваше тело становится живым железом.
9. **Отражение металла или камня:** Отталкивает металл и камень.

Домен Луны (Moon)

Божества: Иллистри, Хатор, Малар, Сеханин Лунный Лук, Селунэ, Шариндлар.

Предоставленная сила: Вы можете изгонять или уничтожать ликантропов, как добрые клерики изгоняют или уничтожают нежить. Эта способность годна к употреблению количество раз в день, равное 3 + ваш модификатор Харизмы.

Заклинания домена Луны

1. **Огонь фейри:** Выделяет предметы светом, отменяя *пятно*, *укрывательство* и т.п.
2. **Лунный луч³¹:** Создает конус лунного света, который заставляет ликантропов принимать животную форму, проникает сквозь заклинания темноты равного или более низкого уровня.
3. **Лунный клинок³¹:** Атаки касанием наносят 1d8 урона +1/два уровня, больше для нежити, плюс препятствует колдовству.
4. **Добрая надежда:** Субъект получает +2 на броски атаки, урона, спасброски и проверки.
5. **Лунный путь³¹:** Предоставляет санктуарий 1 существу/уровень.
6. **Постоянный образ:** Включает видение, звук и запах.
7. **Безумие:** Субъект переносит непрерывное *замешательство*.
8. **Животная форма:** Один союзник/уровень полиморфирует в выбранное животное.
9. **Лунный огонь³¹:** Конус лунного света наносит 1d8 урона/два уровня (макс. 10d8), магическая аура пылает синим на 1 раунд/уровень, освещает как полная луна, отменяет электричество на 1 раунд/уровень.

Домен Благородства (Nobility)

Божества: Хорус-Ре, Латандер, Милил, Нобэньон, Красный Рыцарь, Сиаморф.

Предоставленная сила: Однажды в день Вы можете вдохновлять союзников, которые слышат, что Вы говорите, на 1 раунд. Каждый такой союзник получает +1 бонус морали на спасброски, броски атаки, проверки способностей, проверки навыков и броски урона оружия. Использование этой подобной заклинанию способности - стандартное действие, и эффект продолжается в течение количества раундов, равного вашему бонусу Харизмы (минимум 1 раунд).

Заклинания домена Благородства

1. **Божественное покровительство:** Вы получаете +1 на три уровня на броски атаки и урона.
2. **Восторг:** Очаровывает всех в пределах 100 футов + 10 фт/уровень.
3. **Магическое одеяние:** Доспех или шит получают +1 очарование на четыре уровня.
4. **Различить ложь:** Показывает преднамеренную неправду.
5. **Команда, великая:** Как *команда*, но воздействует на одного субъекта/уровень.
6. **Обет/миссия:** Как *меньший обет*, плюс воздействует на любое существо.

7. **Отвращение:** Существа не могут приближаться к Вам.
8. **Требование:** Как *посылка*, плюс Вы может посылать *предложение*.
9. **Шторм местности:** Шторм извергает дождь кислоты, молнии и град.

Домен Океана (Ocean)

Божества: Глубинный Сашелас, Истишиа, Улутуи, Амберли, Валкур.

Предоставленная сила: Вы имеете сверхъестественную способность дышать водой, как под эффектом заклинания *водное дыхание*, до 10 раундов на уровень клерика. Этот эффект происходит автоматически, как только становится применимым, и продолжается, пока продолжительность не истекает или эффект перестает быть необходимым. Эта потребность продолжительности не последовательна — она может использоваться всего по 1 раунду.

Заклинания домена Океана

1. **Вынести элементы:** Комфортное существование в жаркой или холодной окружающей среде.
2. **Звуковой взрыв:** Наносит 1d8 звукового урона субъектам, может ошеломить их.
3. **Водное дыхание:** Субъекты могут дышать под водой.
4. **Свобода движения:** Субъект движется как обычно, несмотря на препятствия.
5. **Стена льда:** *Ледяной план* создает стену с 15hp +1/уровень или *полушарие* может ловить существа внутри.
6. **Замораживающая сфера Отидука:** Замораживает воду или наносит холодный урон.
7. **Водяная труба^{31C}:** Создает водяную трубу, которая перемещает, повреждает существа, всасывает существа наверх.
8. **Водоворот^{31C}:** Водяная труба впитывает и повреждает существ.
9. **Элементный рой:** Вызывает много водных элементалов.

Домен Орков (Orc)

Божества: Бахтру, Груумш, Илневал, Лутик, Шаргаас, Юртрус.

Предоставленная сила: Вы получаете способность удара. Однажды в день Вы можете пытаться ударить противника одной нормальной рукопашной атакой. Если Вы попадаете, то получаете бонус, равный вашему уровню клерика, на ваш бросок урона. Например, клерик Бахтру 4-го уровня, вооруженный длинным мечом, нанесет 1d8+4 пунктов урона, плюс любые дополнительные бонусы от высокой силы или магических эффектов, которые обычно применяются. Если Вы используете эту способность против дварфа или эльфа, Вы также получаете +4 бонус на бросок атаки удара. Удар - сверхъестественная способность.

Заклинания домена Орков

1. **Причинить страх:** Одно существо 5 или меньше HD или меньше бежит 1d4 раундов.
2. **Произвести пламя:** Наносит 1d6 урона от огня +1/уровень, касанием или броском.
3. **Молитва:** Союзники получают +1 бонус на большинство бросков, враги -1 штраф.
4. **Божественная сила:** Вы получаете бонус атаки, +6 к Силе и 1 hp/уровень.
5. **Любопытный глаз:** Создает 1d4 +1/уровень плывущих глаз для разведки для Вас.
6. **Укус глаза:** Цель становится в панике, в отвращении и коматозная.
7. **Богохульство:** Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет незлых субъектов.
8. **Плащ хаоса^F:** Предоставляет +4 AC, +4 сопротивление и SR 25 против законных заклинаний.
9. **Слово силы, убить:** Убивает существо со 100 hp или меньше.

Домен Планирования (Planning)

Божества: Гонд, Хелм, Илневал, Красный Рыцарь, Сиаморф, Убгао.

Предоставленная сила: Вы получаете Продление Заклинания как бонусное умение.

Заклинания домена Планирования

1. **Наблюдение смерти:** Показывает, насколько близко субъекты смерти в пределах 30 футов.
2. **Предзнаменование^{MF}:** Вы изучаете, будут ли действия хорошими или плохими.
3. **Яснослышание/ясновидение:** Вы можете слышать или видеть на расстоянии на 1 мин/уровень.
4. **Наполнить способностью заклинания:** Передает заклинания субъекту.
5. **Обнаружить наблюдение:** Дает тревогу при магическом подслушивании.
6. **Пир героев:** Продовольствие для одного существа/уровень вылечивает и предоставляет боевые бонусы.
7. **Наблюдение, великое:** Как *наблюдение*, но быстрее и дольше.
8. **Различить местоположение:** Показывает точное местоположение существа или объекта.
9. **Остановка времени:** Вы действуете свободно 1d4+1 раундов.

Домен Растения (Plant)

Божества: Ангаррадх, Базрван Дикий Странник, Чонти, Эльдат, Фенмарел Местарин, Гвейрон Буреветер, Милики, Осирис, Риллифэйн Раллатил, Шила Периройл, Шиаллиа, Силванус, Солонор Теландриа, Тард Харр, Убгао.

Домен Портала (Portal)

Божества: Илистри, Шондакул.

Предоставленная сила: Вы можете обнаружить активный или бездействующий *портал*, как будто это нормальная секретная дверь (DC 20).

Заклинания домена Портала

1. **Вызов монстра I:** Вызывает экстрапланарное существо биться за Вас.
2. **Анализ портала^{31C}:** Обнаруживает магические *порталы*.
3. **Якорь измерений:** Препятствует движению между измерениями.
4. **Дверь измерений:** Телепортирует Вас на короткое расстояние.

5. **Телепорт:** Немедленно транспортирует Вас до 100 миль/уровень.
6. **Изгнание:** Изгоняет 2 HD/уровень экстрапланарных существ.
7. **Эфирность:** Путешествие на Эфирный План с компаньонами.
8. **Замок измерений:** Телепортация и межпланарное путешествие блокируются на один день/уровень.
9. **Врата^X:** Соединяет два плана для путешествия или призвания.

Домен Защиты (Protection)

Божества: Анггарадх, Арворин, Баравар Плащ Теней, Берронар Истинно Серебряная, Чонти, Кореллон Ларетиан, Денеир, Думатойн, Эльдат, Гаэрдал Железная Рука, Гарл Златоблеск, Геб, Горм Галтин, Ханали Селанил, Хелм, Келемвор, Ладугуэр, Латандер, Мартаммор Дьюин, Морадин, Нефтис, Риллифэйн Раллатил, Селунэ, Шондакул, Силванус, Суни, Темпус, Торм, Тимора, Убтао, Улутуи, Урогалан, Валкур, Вокин, Йондалла.

Домен Возобновления (Renewal)

Божества: Анггарадх, Чонти, Искатель Виверншпор, Коссут, Латандер, Шиаллиа, Силванус.

Предоставленная сила: Если Ваши очки жизни падают ниже 0, Вы восстанавливаете количество очков жизни, равное 1d8 + ваш модификатор Харизмы. Эта сверхъестественная способность функционирует однажды в день. Если атака приводит Вас к -10 или меньшему количеству очков жизни, Вы умираете прежде, чем эта сила срабатывает.

Заклинания домена Возобновления

1. **Зачарование персоны:** Делает одного человека вашим другом.
2. **Восстановление, меньшее:** Рассеивает магический штраф способности или восстанавливает 1d4 урона способности.
3. **Удаление болезни:** Вылечивает все болезни, воздействующие на субъекта.
4. **Перевоплощение:** Приносит мертвого субъекта обратно в случайном теле.
5. **Искушение:** Удаляет бремя преступлений с субъекта.
6. **Пир героев:** Продовольствие для одного существа/уровень вылечивает и предоставляет боевые бонусы.
7. **Восстановление, великое^X:** Как *восстановление*, плюс восстанавливает все уровни и показатели способностей.
8. **Полиморф любого объекта:** Изменяет любой предмет во что-либо еще.
9. **Свобода:** Освобождает существо от *заклочения*.

Домен Покоя (Repose)

Божества: Джергал, Келемвор, Осирис, Урогалан.

Предоставленная сила: Вы можете использовать смертельное касание однажды в день. Чтобы доставить смертельное касание, Вы должны преуспеть в рукопашной атаке касанием против живущего существа (используя правила для заклинаний касанием). Когда Вы касаетесь, бросайте 1d6 на уровень клекрика, которыми Вы обладаете. Если результат равен или превышает текущие очки жизни существа, оно умирает (без спасброска). Смертельное касание - сверхъестественная способность и смертельный эффект.

Заклинания домена Покоя

1. **Скрытность от нежити:** Нежить не может чувствовать одного субъекта/уровень.
2. **Нежный отдых:** Сохраняет один труп.
3. **Говорить с мертвым:** Труп отвечает на один вопрос/два уровня.
4. **Оберег смерти:** Предоставляет устойчивость к смертельным заклинаниям и эффектам негативной энергии.
5. **Убить живое:** Атака касанием убивает субъекта.
6. **Несмерть в смерть^M:** Уничтожает 1d4/уровень HD нежити (макс. 20d4).
7. **Уничтожение^F:** Убивает субъект и уничтожает останки.
8. **Уверенная жизнь^{PHB}:** Защищает Вас от одного некоторого вида смерти.
9. **Вопль баньши:** Убивает одно существо/уровень

Домен Возмездия (Retribution)

Божества: Хоар, Хорус-Ре, Кирансали, Ловиатар, Осирис, Шевараш, Тир, Утгар.

Предоставленная сила: Если Вы были повреждены кем-то в бою, Вы можете делать удар мести рукопашным или дальнобойным оружием против этого индивидуума на вашем следующем действии. Если эта атака попадает, Вы наносите максимальный урон. Вы можете использовать эту сверхъестественную способность однажды в день.

Заклинания домена Возмездия

1. **Щит веры:** Аура предоставляет +2 или более высокий бонус отклонения.
2. **Выносливость медведя:** Субъект получает +4 к Телосложению на 1 мин/уровень.
3. **Говорить с мертвым:** Труп отвечает на один вопрос/два уровня.
4. **Огненный щит:** Существа, нападающие на Вас, получают урон от огня; вы защищены от жара или холода.
5. **Метка правосудия:** Определяет действие, от которого срабатывает *проклятие* на субъекте.
6. **Изгнание:** Изгоняет 2 HD/уровень экстрапланарных существ.
7. **Обращение заклинания:** Отражает 1d4+6 уровней заклинаний назад в заклинателя.
8. **Различить местоположение:** Показывает точное местоположение существа или объекта.
9. **Шторм мести:** Шторм извергает дождь кислоты, молнии и град.

Домен Руны (Rune)

Божества: Денеир, Дагмарен Светлая Мантия, Джергал, Мистра, Тот.

Предоставленная сила: Вы получаете Написание Свитка как бонусное умение

Заклинания домена Руны

1. **Стирание:** Мирское или магическое письмо исчезает.

2. **Секретная страница:** Изменяет одну страницу, чтобы скрыть ее реальное содержание
3. **Глиф берега^M:** Надпись вредит тем, кто проходит мимо нее.
4. **Взрывчатые руны:** Наносят 6d6 урона, когда читаются.
5. **Планарное связывание, меньшее:** Ловит экстрапланарное существо 6 или менее HD, пока оно не исполнит задачу.
6. **Глифа берега, великий^M:** Как *глиф берега*, но до 10d8 урона или заклинание 6-го уровня.
7. **Мгновенный вызов Дромиджа^M:** Подготовленный объект появляется в вашей руке.
8. **Расшифровка символа^{FРИФ}:** Благополучно перемещает несработавший магический символ в другое место.
9. **Круг телепортации^M:** Круг телепортирует любое существо внутри к обозначенному месту.

Домен Чешуйчатых (Scalykind)

Божества: Искатель Виверншпор, Себек, Сет, Тиамат, Убтао.

Предоставленная сила: Вы можете упрекать или командовать животными (только змеями и существами-рептилианами), как злые клерики упрекают или командуют нежитью. Эта способность годна к употреблению количество раз в день, равное 3 + ваш модификатор Харизмы.

Заклинания домена Чешуйчатых

1. **Магический клык:** Одно естественное оружие существа-субъекта получает +1 на броски урона и атаки.
2. **Животный транс *:** Зачаровывает 2d6 HD животных.
3. **Магический клык, великий:** Одно естественное оружие существа-субъекта получает +1/тори уровня на броски урона и атаки (макс +5).
4. **Яд:** Касание наносит 1d10 урона Телосложению, повторяется через 1 минуту.
5. **Рост животных *:** Одно животное/два уровня удваивается в размере.
6. **Укус глаза:** Цель становится в панике, в отвращении и коматозная.
7. **Гадючий плевок^{РИФ}:** Вы выплевываете небесных или извергских гадюк, которые нападают на ваших противников.
8. **Животная форма *:** Один союзник/уровень полиморфирует в выбранное животное.
9. **Смена формы^F:** Преобразовывает Вас в любое существо и меняет форму однажды в раунд.

* Воздействует только на змей и существ-рептилианов.

Домен Слизи (Slime)

Божество: Гонадор.

Предоставленная сила: Вы можете упрекать или командовать илами, как злые клерики упрекают или командуют нежитью. Эта способность годна к употреблению количество раз в день, равное 3 + ваш модификатор Харизмы.

Заклинания домена Слизи

1. **Жир:** Делает 10-фт квадрат или один объект скользким.
2. **Кислотная стрела Мелфа:** Дальняя атака касанием наносит 2d4 урона за 1 раунд +1 раунд/три уровня.
3. **Яд:** Касание наносит 1d10 урона Телосложению, повторяется через 1 минуту.
4. **Ржавая хватка:** Ваше касание разъедает железо и сплавы.
5. **Черные щупальца Эварда:** Щупальца схватывают все в пределах 15-фт распространения.
6. **Преобразовать скалу в грязь:** Преобразовывает два 10-фт. куба на уровень.
7. **Уничтожение^F:** Убивает субъект и уничтожает останки.
8. **Слово силы, слепота:** Ослепляет существо с 200 или менее hp.
9. **Имплозия:** Убивает одно существо/раунд.

Домен Заклинания (Spell)

Божества: Азут, Мистра, Саврас, Тот.

Предоставленная сила: Вы получаете +2 бонус на проверки Колдовства и Концентрации.

Заклинания домена Заклинания

1. **Доспех мага:** Дает субъекту +4 бонус доспеха.
2. **Тишина:** отменяет звук в 15-фт радиусе.
3. **Любое-заклинание^{3Ц}:** Вы можете читать и готовить тайное заклинание до 2-го уровня со свитка или книги заклинаний в ячейку заклинания домена 3-го уровня.
4. **Мнемоническое чародейство Рари^F:** Готовит дополнительное заклинание или сохраняет только что прочитанное.
5. **Сломать зачарование:** Освобождает субъекты от зачарования, изменения, проклятия и окаменения.
6. **Любое-заклинание, великое^{3Ц}:** Как *любое-заклинание*, но Вы можете читать и готовить любое тайное заклинание до 5-го уровня в ячейку заклинания домена 6-го уровня.
7. **Ограниченное желание^X:** Изменяет действительность в пределах границ заклинания.
8. **Антимагическое поле:** Отменяет магию в пределах 10 футов.
9. **Дизъюнкция Морденкайна:** Рассеивает магию, освобождает от чар магические изделия.

Домен Паука (Spider)

Божества: Лолс, Селветарм.

Предоставленная сила: Вы можете упрекать или командовать пауками, как злые клерики упрекают или командуют нежитью. Эта способность годна к употреблению количество раз в день, равное 3 + ваш модификатор Харизмы.

Заклинания домена Паука

1. **Подъем паука:** Предоставляет способность идти по стенам и потолкам.
2. **Вызов роя:** Вызывает рой паразитов (только пауки).
3. **Конь-фантом:** Магический верховой паук появляется на 1 час/уровень.
4. **Гигантский паразит:** Обращает многоножек, скорпионов или пауков в гигантских паразитов.
5. **Чума насекомых:** Рой пауков атакует существ.

6. **Проклятие паука^{3И}**: Вы обращаете гуманоида в подобное драйдеру существо, которое повинуется Вам.
7. **Каменные пауки^{3И}**: Преобразовывает 1d3 камушков в каменные конструкции, похожие на пауков.
8. **Ползучая погибель**: Рои пауков нападают по вашей команде.
9. **Форма паука^{3И}**: Как *полиморф*, кроме того, что Вы изменяете до одного желаемого существа/уровень в чудовищных пауков от Крошечного до Огромного.

Домен Шторма (Storm)

Божества: Аэдри Фаэния, Анур, Аурил, Изис, Истишиа, Талос, Амберли.

Предоставленная сила: Вы получаете сопротивление электричеству 5.

Заклинания домена Шторма

1. **Энтропийный щит**: Дальние атаки против Вас имеют 20% шанс промаха.
2. **Порыв ветра**: Сдувает или сбивает меньшие существа.
3. **Призыв молнии**: Призывает вниз заряды молнии (3d6 на заряд) с неба.
4. **Слякотный шторм**: Препятствует видению и движению.
5. **Ледяной шторм**: Поток наносит 5d6 урона в цилиндре 40 футов в поперечнике.
6. **Призыва шторма молний**: Как *призыв молнии*, но 5d6 урона на заряд.
7. **Контроль погоды**: Изменяет погоду в локальной области.
8. **Вихрь**: Циклон наносит урон и может подхватить существа.
9. **Шторм мести**: Шторм извергает дождь кислоты, молнии и град.

Домен Силы (Strength)

Божества: Анур, Бахтру, Клангеддин, Гарагос, Груумш, Хелм, Илматер, Латандер, Ловиатар, Малар, Темпус, Торм, Утгар.

Домен Страдания (Suffering)

Божества: Илматер, Джергал, Коссут, Ловиатар, Талона, Юртрус.

Предоставленная сила: Вы можете использовать *касание боли* как подобную заклинанию способность однажды в день. Чтобы доставлять *касание боли*, Вы должны преуспеть в рукопашной атаке касанием против живого существа (используя правила для заклинаний касанием). Если Вы ударяете, ваше касание дает -2 штраф Силе и Ловкости на цель в течение 1 минуты. Существа, которые являются иммунными к критическим попаданиям, также иммунны и к этому.

Заклинания домена Страдания

1. **Погубление**: Враги получают -1 на броски атаки и спасброски против страха.
2. **Выносливость медведя**: Субъект получает +4 к Телосложению на 1 мин/уровень.
3. **Дарение проклятия**: Субъект получает -6 штраф показателя способности; -4 штраф на броски атаки, спасброски и проверки; или 50% шанс потери каждого действия.
4. **Расслабленность**: Субъект получает 1d4 отрицательных уровней.
5. **Символ боли^М**: Вызванная руна разрушает близлежащих существ болью.
6. **Вред**: Наносит 10 пунктов/уровень урона цели.
7. **Волны истощения**: Несколько целей становятся истощенными.
8. **Жуткое увядание**: Наносит 1d6/уровень урона в пределах 30 футов.
9. **Иссушение энергии**: Субъект получает 2d4 отрицательных уровней.

Домен Солнца (Sun)

Божества: Хорус-Ре, Латандер.

Домен Времени (Time)

Божества: Грумбар, Лабелас Энорет.

Предоставленная сила: Вы получаете Улучшенную Инициативу как бонусное умение.

Заклинания домена Времени

1. **Истинный удар**: Вы получаете +20 на ваш следующий бросок атаки.
2. **Нежный отдых**: Сохраняет один труп.
3. **Спешка**: Одно существо/уровень перемещается быстрее, +1 на броски атаки, АС и спасброски Рефлексов.
4. **Свобода движения**: Субъект движется как обычно, несмотря на препятствия.
5. **Постоянство^Х**: Делает некоторые заклинания постоянными.
6. **Непредвиденное обстоятельство^Г**: Устанавливает условие срабатывания для другого заклинания.
7. **Момент предвидения**: Вы получаете бонус понимания на отдельный бросок атаки, проверку или спасбросок.
8. **Предвидение**: "Шестое чувство" предупреждает о надвигающейся опасности.
9. **Остановка времени**: Вы действуете свободно 1d4+1 раундов.

Домен Торговли (Trade)

Божества: Аббатор, Нефтус, Шондакул, Вергадэйн, Вокин.

Предоставленная сила: Вы можете использовать *обнаружение мыслей* однажды в день как подобную заклинанию способность. Формирование этой способности - свободное действие, и она воздействует на одну цель. Эффект продолжается количество минут, равное вашему бонусу Харизмы (минимум 1 раунд).

Заклинания домена Торговли

1. **Сообщение**: Беседа шепотом слышима на расстоянии.
2. **Драгоценная бомба^{МШ}**: Преобразовывает пять драгоценных камней в бомбы, которые наносят 1d8 урона/два уровня.

3. **Блеск орла:** Субъект получает +4 к Харизме на 1 мин/уровень.
4. **Посылка:** Доставляет короткое сообщение куда-либо, немедленно.
5. **Изготовление:** Преобразовывает сырье в законченные изделия.
6. **Истинное видение^М:** Позволяет Вам видеть все вещи так, как они есть в действительности.
7. **Великолепный особняк Морденкайна^F:** Дверь ведет к экстрапространственному особняку.
8. **Чистый разум:** Субъект иммунен к умственной/эмоциональной магии и наблюдению.
9. **Различить местоположение:** Показывает точное местоположение существа или объекта.

Домен Путешествия (Travel)

Божества: Акади, Базрван Дикий Странник, Брандобарис, Фенмарел Местарин, Гвейрон Буревестер, Хоар, Истишиа, Келемвор, Ллиира, Мартаммор Дьюин, Милики, Огма, Сеханин Лунный Лук, Селунэ, Шаресс, Шондакул, Тимора, Ваэрон, Вокин.

Домен Обмана (Trickery)

Божества: Аббатор, Акади, Баравар Плащ Теней, Бешаба, Брандобарис, Цирик, Эреван Илесир, Горгот, Гарл Златоблеск, Лолс, Маск, Огма, Шаресс, Шаргаас, Вергадэйн, Ваэрон.

Домен Тирании (Tyranny)

Божества: Бэйн, Тиамат.

Предоставленная сила: DC спасброска любого вашего заклинания принуждения увеличивается на 2.

Заклинания домена Тирании

1. **Команда:** Один субъект повинуется выбранной команде 1 раунд.
2. **Восторг:** Очаровывает всех в пределах 100 футов + 10 фт/уровень.
3. **Различить ложь:** Показывает преднамеренную неправду.
4. **Страх:** Субъекты в пределах конуса бегут 1 раунд/уровень.
5. **Команда, великая:** Как *команда*, но воздействует на одного субъекта/уровень.
6. **Обет/миссия:** Как *меньший обет*, плюс воздействует на любое существо.
7. **Схватывающая рука Бигби:** Большая рука обеспечивает покрытие, подталкивание или захват.
8. **Зачарование монстра, массовое:** Как *зачарование монстра*, но все в пределах 30 футов.
9. **Доминирование над монстром:** Как *доминирование над персоной*, но над любым существом.

Домен Несмерти (Undeath)

Божества: Киарансали, Велшарун.

Предоставленная сила: Вы получаете Дополнительное Изгнание как бонусное умение.

Заклинания домена Несмерти

1. **Обнаружение нежити:** Показывает нежить в пределах 60 футов.
2. **Осквернение^М:** Заполняет область негативной энергией, делая нежить сильнее.
3. **Оживление мертвого^М:** Создает скелеты и зомби нежити.
4. **Оберег смерти:** Предоставляет устойчивость к смертельным заклинаниям и эффектам негативной энергии.
5. **Причинить легкие раны, массовые:** Наносит 1d8+1/уровень урона многим существам.
6. **Создание нежити:** Создает гголов, джастов, мумий или моргов.
7. **Контроль нежити:** Нежить не нападает на Вас, находясь под вашей командой.
8. **Создание великой нежити^М:** Создает тени, привидения, призраков или пожирателей.
9. **Иссушение энергии:** Субъект получает 2d4 отрицательных уровней.

Домен Войны (War)

Божества: Анур, Арворин, Клангеддин, Кореллон Ларетиан, Глубинная Дуэрра, Гаэрдал Железная Рука, Гарагос, Горм Галтин, Груумш, Хаэла Светлый Топор, Илневал, Красный Рыцарь, Селветарм, Шевараш, Солонор Теландрия, Темпус, Тир, Утгар.

Домен Воды (Water)

Божества: Глубинный Сашелас, Эльдат, Изис, Истишиа, Себек, Силванус, Амберли.

Престиж-домен Водной Смерти (Watery Death)

Божества: Блибдулпулп, Амберли.

Предоставленная сила: Вы получаете способность ударить любое неводное существо однажды в день одной нормальной рукопашной атакой. Вы добавляете ваш бонус Мудрости к вашему броску атаки и наносите 1 дополнительный пункт урона на уровень божественного заклинателя.

Заклинания престиж-домена Водной Смерти

1. **Опутывание:** Растения запутывают каждого в 40-фт радиусе.
2. **Метка изгоя^{Пол}:** Субъект получает -5 штраф на проверки Блефа и Дипломатии и -2 штраф АС.
3. **Контроль воды:** Поднимает или понижает водное тело.
4. **Мчащиеся воды^{Пол}:** Волна делает атаку натиска быка.
5. **Обезвоживание^{Пол}:** Наносит субъекту урон Телосложения.
6. **Потопление^{Пол}:** Цель немедленно начинает тонуть.
7. **Инфекционный туман:** Облако тумана 30-фт радиуса причиняет болезнь.

8. **Жуткое увядание:** Наносит 1д6/уровень урона в пределах 30 футов.
 9. **Потопление, массовое^{Пол}:** Как *потопление*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Заклинания друида

Заклинания друида 0-го уровня (орисоны)

- Обнаружение перекрестка^{Маг}:** Обнаруживает перекресток фей в пределах 60 футов.
Наблюдение природы^{Маг}: Как *наблюдение смерти*, но только для животных и растений.
Мощь барана^{Маг}: Ваши руки станут тяжелее, и ваши невооруженные атаки наносят нормальный урон.

Заклинания друида 1-го уровня

- Камуфляж^{Пол}:** Субъект получает +10 бонус по проверкам Скрытности.
Когти твари^{Риф}: Ваши руки становятся оружием, наносящим 1д8 урона.
Скоростное плавание^{Маг}: Цель получает скорость плавания 30 футов.

Заклинания друида 2-го уровня

- Ослепляющий плевок^{Риф}:** Дальняя атака касанием делает субъект слепым.
Слепое видение^{Риф}: Предоставляет слепое видение на 30 футов.
Кровавое безумие^{Маг}: Ярость дает +2 Силе и Телосложению, +1 на спасброски Воли и -1 к АС.
Нора^{Пол}: Субъект отращивает когти и получает скорость копания 10 футов.
Ливень^{Маг}: Дождь затеняет видимость, гасит огонь и препятствует ракетам.
Крепость земли^{Маг}: Удваивает твердость и очки жизни каменной структуры или скального формирования.
Легкая тропа^{Маг}: Делает тропу легче для прохождения.
Нахождение узла^{Пол}: Находит ближайший земной узел в радиусе 1 мили/уровень.
Метка изгоя^{Пол}: Субъект получает -5 штраф на проверки Блефа и Дипломатии и -2 штраф АС.
Мастер воздуха^{Маг}: Вы выращиваете иллюзорные крылья и можете летать.
Единство с землей^{Маг}: Связь с природой дает +2 бонус по связанным с природой проверкам навыков.
Исправление умеренных ран^{Маг}: Цель получает быстрое лечение 2 в течение 10 раундов +1 раунд/два уровня.
Нюх^{Маг}: Предоставляет способность нюха на 1 час/уровень.
Разделение оболочки^{Маг}: Субъект может видеть и слышать через чувства касаемого животного.

Заклинания друида 3-го уровня

- Круговой танец^{Маг}:** Указывает направление к известной цели.
Зеленый огонь^{ИВ}: Каждое существо в области получает 2д6 кислотного урона +1/уровень.
Лечащее жало^{Маг}: Касание наносит 1д6 урона +1/два уровня, заклинатель получает урон как hp.
Наводнение личинок^{Маг}: Личинкоподобные существа наносят 1д4 урона Телосложению каждый раунд.
Дверь узла^{Пол}: Позволяет телепортацию между любыми известными земными узлами.
Плуг-фантом^{ЛТ}: Создает борозду в земле, толкает в нее существа.
Носитель чумы^{Риф}: Как *инфекция*, но цель заразна в течение инкубационного периода.
Иглострел^{Маг}: Из ваших рук растут ядовитые иглы, применимые для рукопашной или дальней атаки.
Укус змеи^{Маг}: Ваша рука превращается в ядовитую змею, которую Вы можете использовать для атаки.
Кожа паука^{Пол}: Субъект получает увеличивающий бонус к естественному бонусу доспеха, спасброскам против яда и проверкам Скрытности.
Панцирь черепахи^{Маг}: Большая оболочка обеспечивает покрытие или защиту.

Заклинания друида 4-го уровня

- Камуфляж, массовый^{Маг}:** Как *камуфляж*, но воздействует на всех в диапазоне.
Ледяное копьё^{Риф}: Изменяет лед в копьё, которое атакует цель на 5д6 урона и ошеломляет на 1д4 раундов.
Челюсти волка^{Маг}: Одна резьба/два уровня превращается в волка с SR 13 и ужасным присутствием.
Утроба земли^{Маг}: Вы и одно существо/уровень скрываетесь внутри земли.
Убийственный туман^{Маг}: Облако пара наносит 2д6 урона, причиняет слепоту и наносит 1д6 урона/раунд после этого.
Баланс природы^{Риф}: Вы передаете 4 единицы показателя способности цели на 10 мин/уровень.
Каменная метаморфоза^{Пол}: Изменение типа камня.
Ветер в спину^{Маг}: Удваивает сухопутную скорость целей в течение 1 дня.

Заклинания друида 5-го уровня

- Связывающие ветры^{Риф}:** Звук не может проникать к или от цели, -1 на дальние атаки.
Инфекция, массовая^{Риф}: Как *инфекция*, но воздействует на много существ.
Общение с землей^{Маг}: Вы получаете знание холмов, гор и подземных областей.
Эхочереп^{Пол}: Субъект может видеть, слышать и говорить через подготовленный череп животного 1 час/уровень.
Огненный оберег^{Риф}: Как *подавление*, но также подавляет магические огненные эффекты в воздействуемой области.
Инферно^{Риф}: Существо сгорает в огне, получая 6д6 урона от огня в раунд.
Гниение памяти^{Маг}: Споры наносят 1д6 иссушения Интеллекта цели, плюс 1 Интеллект/раунд.
Понимание совы^{Маг}: Субъект получает 1д4+1 Мудрость на 1 час/уровень.
Мчащиеся воды^{Пол}: Волна делает атаку натиска быка.
Плащ спор^{РФ}: Облако спор желтой почвы дает Вам укрывательство, нанося 1д6 урона Телосложения существам, которые вступают на ваш квадрат.
Каменная форма, великая^{Пол}: Ваяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в любую форму.
Виноградная лоза^{Маг}: Виноградные лозы быстро растут, давая различные эффекты.

Стена рассеивания магии^{Под}: Существа, проходящие через прозрачную стену, становятся целями *рассеивания магии*.
Стена песка^{РЮ}: Циркулирующий песок блокирует дальние атаки, замедляет движение сквозь себя.
Туннель ветров^{Маг}: Дальнобойное оружие получает +10 бонус и двойное приращение диапазона.

Заклинания друида 6-го уровня

Нора, массовая^{Под}: Как *нора*, но воздействует на один/уровень субъектов.
Разрушение^{Маг}: Наносит 1d6/уровень урона (в обход твердости) изготовленному объекту или структуре.
Потопление^{Под}: Цель немедленно начинает тонуть.
Печать врат^{МЗЦ}: Навсегда закрывает *врата* или *портал*.
Удержание камня^{Маг}: Ловушка-каменная рука схватывает и повреждает существа.
Метаморфоза камня, великая^{Под}: Изменяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в другой тип камня.

Заклинания друида 7-го уровня

Аура живучести^{Маг}: Субъект получает +4 к Силе, Ловкости и Телосложению.
Блестящая аура^{Маг}: Союзники пылают, и их оружие становится оружием блестящей энергии, которое наносит +1 урон/два уровня.
Изменение камня^{Под}: Подготовленные камни станут гибкими.
Создание перекрестка и обратной дороги^{ХМаг}: Связывает два места магической дорожкой.
Мастер земли^{Маг}: Субъект может путешествовать сквозь землю к любому месту.
Ядовитые лозы^{Маг}: Как *виноградная лоза*, но лозы ядовиты.
Штормовая башня^{Маг}: Башня циркулирующих облаков поглощает электричество, дает укрытельство и предотвращает движение.
Слово баланса^{Под}: Убивает, парализует, ослабляет или тошнит не-нейтральные существа.

Заклинания друида 8-го уровня

Бомбардировка^{РРиф}: Падающие скалы наносят 1d8 урона/уровень и захоранивают цели.
Кокон^{ХМаг}: Парализует и иссушает уровни цели.
Стена великого рассеивания магии^{Под}: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *великого рассеивания магии*.

Заклинания друида 9-го уровня

Бросок в камень^{Маг}: Вы получаете окаменяющую атаку взглядом.
Потопление, массовое^{Под}: Как *потопление*, но воздействует на 1/уровень субъектов.
Подземный мастер^{ХПод}: Вы получаете связанные с землей подобные заклинанию способности.

Заклинания хатран

Эта заклинания не представляют собой полный список заклинаний хатран. Это заклинания, которые можно добавить к списку заклинаний другого тайного или божественного колдовского класса, который она имеет.

Заклинания хатран 0-го уровня

Наблюдение природы^{Маг}: Как *наблюдение смерти*, но только для животных и растений.

Заклинания хатран 1-го уровня

Видение при слабом освещении^{Маг}: Субъект видит на удвоенное расстояние при текущем освещении.
Разбивающий спрей^{ЗЦ}: Целевые изделия рассеиваются взрывом, нанося 1d8 урона (смертельного или несмертельного).

Заклинания хатран 2-го уровня

Пламенный кинжал^{Маг}: Как *пламенное лезвие*, но наносит 1d4 урона +1/уровень.
Лунный луч^{ЗЦ}: Создает конус лунного света, который заставляет ликантропов принимать животную форму, проникает через заклинания темноты равного или более низкого уровня.
Единство с землей^{Маг}: Связь с природой дает +2 бонус по связанным с природой проверкам навыков.

Заклинания хатран 3-го уровня

Взрыв-вспышка^{ЗЦ}: Вспышка света ошеломляет и ослепляет в 20-фт радиусе.
Лунный клинок^{ЗЦ}: Атаки касанием наносят 1d8 урона +1/два уровня, больше для нежити, плюс препятствует колдовству.

Заклинания хатран 4-го уровня

Утроба земли^{Маг}: Вы и одно существо/уровень скрываетесь внутри земли.
Планарный союзник, меньший^Х: Обмен услугами с 6 HD экстрапланарным существом.

Заклинания хатран 5-го уровня

Планарное связывание, меньшее^Х: Ловит экстрапланарное существо 6 или менее HD, пока оно не исполнит задачу.
Лунный путь^{ЗЦ}: Предоставляет санктуарий 1 существу/уровень.

Заклинания хатран 6-го уровня

Планарный союзник^X: Как *меньший планарный союзник*, но до 12 HD.

Планарное связывание: Как *меньшее планарное связывание*, но до 12 HD.

Заклинания хатран 8-го уровня

Планарное связывание, великое: Как *меньшее планарное связывание*, но до 18 HD.

Заклинания паладина

Заклинания паладина 1-го уровня

Оглушительный лязг^{Mag}: Оружие оглушает при успешной атаке касанием.

Лечение веры^{Mag}: Вылечивает 8 hp урона +1/уровень (макс +5) прихожанину вашего покровителя.

Серебряная борода^{Mag}: Вы выращиваете твердую серебряную бороду, которая дает +2 бонус доспеха.

Стратегический разгон^{Mag}: Вы получаете выгоды от умения Мобильность.

Видение славы^{Mag}: Цель получает +1 бонус морали на следующий спасбросок.

Предупреждающий крик^{Mag}: Все живущие существа в пределах полумили слышат ваш крик.

Заклинания паладина 2-го уровня

Аура славы^{Mag}: Вы получаете бонус по основанным на Харизме проверкам навыков, вылечиваете союзников и поддерживаете их против устрашения.

Клинок погубления^{MNB}: Оружие получает свойство *губитель*.

Ясность разума^{Pol}: Предоставляет +4 бонус на спасброски против заклинаний зачарования, принуждения и очарования; уменьшает промах очарования на 10%.

Рука божественности^{Mag}: Дает +2 священный или светский бонус прихожанину вашего покровителя.

Сила камня^{Mag}: Вы получаете *силу быка*, которая заканчивается, если Вы теряете контакт с землей.

Заклинания паладина 3-го уровня

Силовой оберег^{RIФ}: Создает сферу силы, которая предотвращает вход всех, кроме Вас и ваших союзников, предоставляет +2 священный бонус на спасброски против эффектов, созданных злыми существами, внутри нее.

Узнать величайшего врага^{Mag}: Определяет относительный уровень силы существ в пределах области.

Лояльный вассал^{Mag}: Союзник получает +3 бонус против воздействующих на разум эффектов и не может быть вынужден вредить Вам.

Праведная ярость^{Mag}: Вы получаете временные hp, +2 естественный бонус доспеха, +2 к Силе и Ловкости. Нежить, которая ударяет Вас, получает 1 пункт урона.

Оружие погубления нежити^{RIФ}: Оружие получает свойство *губитель* и доброе мировоззрение.

Заклинания паладина 4-го уровня

Покровительство Илматера^{RIФ}: Субъект получает Выносливость плюс устойчивость к несмертельному урону, эффектам зачарования и принуждения, атакам болью и другим неблагоприятным условиям, субъект может функционировать при от -1 до -9 hp.

Рука Торма^{Mag}: Создает неподвижную зону оберега, ошеломляющую тех, кто имеет других покровителей.

Законный меч^{RIФ}: Оружие становится +5 аксиоматическим оружием и испускает *магический круг против хаоса*.

Ревенанс^{M, Mag}: Убитый союзник восстанавливается к жизни на 1 мин/уровень.

Поиск вечного покоя^{Mag}: Изгнание нежити как паладин на два уровня выше.

Оружие божества^{Mag}: Дает вашему оружию магические силы в соответствии с вашим покровителем.

Заклинания рейнджера

Заклинания рейнджера 1-го уровня

Ветка к ветке^{Mag}: Предоставляет +10 на проверки Подъема и нормальное движение в деревьях.

Камуфляж^{Pol}: Субъект получает +10 бонус по проверкам Скрытности.

Милосердие охотника^{Mag}: Ваше следующее попадание из лука автоматически угрожает на критическое попадание.

Видение при слабом освещении^{Mag}: Субъект видит на удвоенное расстояние при текущем освещении.

Наблюдение природы^{Mag}: Как *наблюдение смерти*, но только для животных и растений.

Мощь барана^{Mag}: Ваши руки станут тяжелее, и ваши невооруженные атаки наносят нормальный урон.

Запах страха^{Mag}: Аромат цели утраивает шанс случайного столкновения.

Скоростное плавание^{Mag}: Цель получает скорость плавания 30 футов.

Следящая метка^{Mag}: Цель отмечается символом, который Вы можете видеть, несмотря на маскировки.

Уверенные ноги^{Mag}: Предоставляет +10 бонус по проверкам Баланса.

Возвышающийся дуб^{Mag}: Предоставляет +10 бонус по проверкам Запугивания.

Заклинания рейнджера 2-го уровня

Нора^{Pol}: Субъект выращивает когти и получает скорость копания 10 футов.

Когти твари^{RIФ}: Ваши руки становятся оружием, наносящим 1d8 урона.

Легкая тропа^{Mag}: Делает тропу легче для прохождения.

Единство с землей^{Mag}: Связь с природой дает +2 бонус по связанным с природой проверкам навыков.

Нюх^{Mag}: Предоставляет способность нюха на 1 час/уровень.

Заклинания рейнджера 3-го уровня

- Жажда клинка**^{Маг}: Рубящее оружие пылает и получает +3 Бонус.
Образ приманки^{Маг}: Вымысел подражает Вам и вашим союзникам.
Легкий подъем^{Маг}: Изменяет DC Подъема по вертикальной поверхности на 10.
Живые отпечатки^{Маг}: Вы чувствуете следы, как будто они были сделаны только что.
Безопасный клиринг^{Маг}: Как *санктурий*, но защищает область и продлжается 1 час/уровень.
Чувство вибраций^{Пол}: Предоставляет чувство вибраций на 30 футов.

Заклинания рейнджера 4-го уровня

- Нора, массовая**^{Пол}: Как *нора*, но воздействует на один/уровень субъектов.
Темновидение, массовое^{Пол}: Как *темновидение*, но воздействует на один/уровень субъектов.
Утроба земли^{Маг}: Вы и одно существо/уровень скрываетесь внутри земли.
Камуфляж, массовый^{Маг}: Как *камуфляж*, но воздействует на всех в диапазоне.
Более глубокое темновидение^{Пол}: Предмет может видеть на 60 футов в магической темноте.
Укус змеи^{Маг}: Ваша рука превращается в ядовитую змею, которую Вы можете использовать для атаки.
Превосходящее темновидение^{НВ}: Субъект может видеть в темноте в любом диапазоне.

Заклинания колдуна и волшебника

Заклинания колдуна и волшебника 0-го уровня (кантрипы)

- Воплощ **Электрический толчок**^{Маг}: Атака дальним касанием наносит 1d3 урона электричеством.
Кашель Хоризикола^{Маг}: Цель получает 1 пункт звукового урона и оглушена на 1 раунд.
Иллюз **Тихий портал**^{Маг}: Отменяет звуки от двери или окна.
Превр **Запуск заряда**^{Маг}: Запускает арбалетный заряд до среднего диапазона.
Склейка^{Пол}: Приклеивает объект, весящий 5 фунтов или меньше, к большему объекту.

Заклинания колдуна и волшебника 1-го уровня

- Отреч **Железные кишки**^{Маг}: Цель получает +4 бонус на спасброски против яда.
Призыв **Коррозийная хватка**^{Маг}: Вы наносите 1d6+1 кислотного урона одним касанием/уровень.
Поток камня^{МПол}: Камни наносит 1d4/уровень урона существам в области (макс 5d4).
Вызов нежити I^{F РИФ}: Вызывает нежить, чтобы биться за Вас.
Предс **Узнать защиты**^{Маг}: Определяет обороноспособность цели.
Воплощ **Силовая волна**^{Маг}: Наносит 1d4+1 урона плюс натиск быка.
Бум Хоризикола^{Маг}: Цель получает 1d4/два уровня звукового урона плюс глухоту.
Ледяной кинжал^{Маг}: Оружие всплеска наносит цели 1d4 холодного урона на уровень, плюс урон по области.
Постоянный клинок Шелгарна^{F Маг}: Лезвие силы нападает на цель, автоматически замыкая.
Снежок Сниллока^{НВ}: Атака касанием (рукопашная или дальнобойная) наносит 1d6 холодного урона +1 /уровень.
Иллюз **Сеть теней**^{Маг}: Создает обычные тени, которые обеспечивают укрывательство всем в области.
Некр **Червь духа**^{Маг}: Цель получает 1 пункт урона Телосложению каждый раунд на 1 раунд/уровень.
Превр **Своервные нервы Копазра**^{Маг}: Цель получает +5 бонус по проверкам инициативы.
Рубящая рука Лейрел^{Маг}: Ваша рука получает +2 бонус улучшения и счит ается вооруженной.
Запуск предметов^{Маг}: Швыряет Мелкие предметы до дальнего диапазона.
Видение при слабом освещении^{Маг}: Субъект видит на удвоенное расстояние при текущем освещении.
Разбивающий спрей^{ЗЦ}: Целевые изделия рассеиваются взрывом, нанося 1d8 урона (смертельного или несмертельного).
Скоростное плавание^{Маг}: Цель получает скорость плавания 30 футов.

Заклинания колдуна и волшебника 2-го уровня

- Отреч **Замок узла**^{Пол}: Удерживает других от использования сил земного узла.
Призыв **Создание магической татуировки**^{МF РИФ}: Субъект получает магическую татуировку с различными эффектами.
Декастейв^{НВ}: Громовой четвертной посох силы наносит 1d6 урона атакой касанием.
Миазма Игедразара^{Маг}: Облако тумана наносит 1d4 несмертельного урона/уровень.
Вызов нежити II^{F РИФ}: Вызывает нежить, чтобы биться за Вас.
Предс **Нахождение узла**^{F Пол}: Находит ближайший земной узел в радиусе 1 мили/уровень.
Зачар **Нежное напоминание Нибора**^{F РИФ}: Цель ошеломляется на 1 раунд, после чего -1 на атаку, спасброски и проверки, и отвлечена.
Воплощ **Опалитель Аганаззара**^{ЗЦ}: Дорожка огня наносит 1d8/два уровня урона.
Таран^{Маг}: Наносит 1d6 урона, плюс натиск быка.
Облако неразберихи^{РИФ}: Производит тошноту в 10-фт конусе.
Воспламенение^{Маг}: Цель получает 2d6 урона от огня +1/уровень.
Пламенный кинжал^{Маг}: Как *пламенный клинок*, но наносит 1d4 урона +1/уровень.
Лестница силы^{Маг}: Создает подвижную лестницу силы.
Электрическая петля Гедли^{РИФ}: Наносит 1d6/два уровня урона электричеством плюс ошеломление отдельному существу.
Снежный рой Сниллока^{ЗЦ}: Наносит 1d6/два уровня холодного урона в 10-фт радиусе.
Иллюз **Когти тьмы**^{ЗЦ}: Ваши руки становятся имеющими рукопашную атаку досягаемости касанием, наносящей 1d4 холодного урона плюс *замедление*.
Маскировка нежити^{Маг}: Изменение внешности одной материальной нежити.
Рефлективная маскировка^{Пол}: Зрители видят Вас как одного из своей разновидности и рода.

- Теневая маска**^{3Ц}: Тени скрывают ваше лицо и защищают против темноты, света и атак взглядом.
- Теневой спрей**^{3Ц}: Тени ошеломляют цель и наносят 2 пункта урона Силе.
- Некр **Доспех смерти**^{Маг}: Черная аура повреждает существ, нападающих на Вас.
- Заряд жизни**^{Маг}: Один луч/два уровня вытягивает 1 hp у Вас, чтобы нанести 2d4 урона нежити.
- Саван неслерти**^{Маг}: Саван негативной энергии заставляет нежить чувствовать Вас как нежить.
- Превр **Железный рог Балагарна**^{Маг}: Интенсивные вибрации идут в области.
- Слепое видение**^{Риф}: Предоставляет слепое видение на 30 футов.
- Живой шаг**^{Риф}: Вы и союзники получаете +10 увеличение скорости и можете торопиться в течение дополнительного часа в день на уровень.
- Нюх**^{Маг}: Предоставляет способность нюха на 1 час/уровень.
- Каменные кости**^{Маг}: Материальная нежить получает +3 естественный бонус доспеха.

Заклинания колдуна и волшебника 3-го уровня

- Отреч **Отмена тени**^{НВ}: Теневые существа получают 1d6/уровень урона, заклинания тени и темноты могут быть рассеяны.
- Уничтожить землю**^{Пол}: Наносит 1d8/уровень урона земным существам (макс. 10d8).
- Реверс стрел**^{Маг}: Как *защита от стрел*, но инвертированные стрелы поворачиваются обратно на свой источник.
- Теневое щупальце, меньшее**^{ПТ}: Тень оживает в щупальце, чтобы запутать противников.
- Призыв **Доспех мага, улучшенный**^{МНВ}: Поле силы обеспечивает +3 бонус доспеха +1/два уровня.
- Кислотное дыхание Местила**^{Маг}: Конус кислоты наносит 1d6/уровень кислотного урона.
- Дверь узлов**^{Пол}: Позволяет телепортацию между любыми известными земными узлами.
- Вызов нежити III**^{Риф}: Вызывает нежить, чтобы биться за Вас.
- Предс **Анализ портала**^{3Ц}: Обнаруживает и анализирует порталы в пределах 60 футов. Обнаруживает магические порталы.
- Обнаружение металла и минералов**^{М Рф}: Обнаруживает большие скопления металла и других полезных ископаемых.
- Зачар **Умеренное предостережение Нибора**^{Риф}: Цель ошеломлена на 1d4 раундов, затем -2 на атаку, спасброски и проверки, и отвлечена.
- Воплощ **Черный свет**^{3Ц}: Создает 20-фт радиус сверхъестественной темноты, через которую Вы можете видеть.
- Взрыв-вспышка**^{3Ц}: Вспышка света ошеломляет и ослепляет в 20-фт радиусе.
- Многочелюсти**^{Риф}: Один набор челюстей/уровень нападет на врагов с уроном 1d4.
- Пылающий шар Нчейзера**^{Риф}: Создает постоянный магический свет; Вы управляете яркостью.
- Сверкающая сфера**^{Маг}: Распространение 20-фт радиуса наносит 1d6/уровень урон электричеством.
- Разбивание пола**^{Маг}: Наносит 1d4/уровень звукового урона, также повреждает поверхность пола на 6 дюймов глубиной.
- Танец стали**^{Маг}: Кинжалы становятся Средними летающими оживленными объектами, атакующими противников.
- Иллюз **Приостановленная тишина Келбена**^{ММаг}: Объект становится запрограммированным на создание области тишины по вашей команде.
- Некр **Рука-клькс**^{ПТ}: Кусачая пасть на вашей ладони наносит 1d8 урона и начинает захватывание.
- Лечащее касание**^{Маг}: Вы принимаете до 1d6/два уровня урона и излечиваете цель на это количество.
- Яд паука**^{Маг}: Касание наносит 1d6 урона Силы, повторяется в 1 минуту.
- Наблюдающий череп**^{Риф}: Череп вопит, когда существо входит в защищенную обсерваторию области.
- Лейтенант нежити**^{Маг}: Целевая нежить может отдавать распоряжения нежити под вашим контролем.
- Факел нежити**^{Маг}: Существо нежити получает синюю ауру, которая наносит +2d4 урона против живущих существ.
- Превр **Секретарь**^{Маг}: Копирует немагический текст.
- Аморфная форма**^{Пол}: Субъект становится подобным луже и может быстро скользить сквозь трещины.
- Нора**^{Пол}: Субъект выращивает когти и получает скорость копания 10 футов.
- Более глубокое темновидение**^{Пол}: Субъект может видеть на 60 футов в магической темноте.
- Ледяное копьё**^{Риф}: Изменяет лед в копьё, которое атакует цель на 5d6 урона и ошеломляет на 1d4 раундов.
- Рука мага, великая**^{Маг}: Как *рука мага*, но средняя дальность и 10 фнт/уровень заклинателя.
- Кожа паука**^{Пол}: Субъект получает увеличивающий бонус к естественному бонусу доспеха, спасброскам против яда и проверкам Скрытности.
- Чувство вибраций**^{Пол}: Предоставляет чувство вибраций на 30 футов.
- Оружие воздействия**^{Маг}: Как *острый край*, но помогает тупому оружию.

Заклинания колдуна и волшебника 4-го уровня

- Отреч **Мантия Иликура**^{НВ}: Аура предоставляет +1 /три уровня против заклинаний и подобных заклинанию способностей и сопротивление электричеству 15.
- Стена хаоса**^{Маг}: Как *магический круг против закона*, кроме того, что стена односторонняя.
- Стена зла**^{Маг}: Как *магический круг против добра*, кроме того, что стена односторонняя.
- Стена добра**^{Маг}: Как *магический круг против зла*, кроме того, что стена односторонняя.
- Стена закона**^{Маг}: Как *магический круг против хаоса*, кроме того, что стена односторонняя.
- Призыв **Вызов нежити IV**^{Риф}: Вызывает нежить, чтобы биться за Вас.
- Вязкая капля**^{Пол}: Дальняя атака касанием бросает в цель клеевую каплю 5-фт диаметра.
- Стена песка**^{Риф}: Циркулирующий песок блокирует дальние атаки, замедляет движение сквозь себя.
- Предс **Вид портала**^{Риф}: Обращает целевой *портал* в прозрачный.
- Воплощ **Коготь Калигарда**^{Риф}: Коготь силы нападет на противника или охраняет область.
- Взрывчатый каскад**^{Маг}: Подпрыгивающий пламенный шар наносит 1d6/уровень урона огнем.
- Шар силы**^{НВ}: Шары силы наносят 1d6/уровень урона, разделяя его среди многих целей.
- Громовое копьё**^{3Ц}: Копьё силы наносит 1d6 урона и может рассеивать силовые эффекты.

- Сферы энергии Тирумаэла^{Mag}**: Пять цветных сфер атакуют с или отменяют кислоту, холод, электричество, огонь и звуковую энергию.
- Иллюз **Теневой колодец^{Mag}**: Цель входит в мрачный карманный план и появляется испуганной.
- Некр **Носитель чумы^{RF}**: Как *инфекция*, но цель заразна в течение инкубационного периода.
- Мрачный заряд Синсабура^{HB}**: Заряд темной энергии наносит 1d3 урона Силы и Телосложению +1/четыре уровня.
- Превр **Отдача^{Mag}**: Цель проклята, если использует заклинания против другого существа.
- Клинок-губитель^{MHB}**: Рубящее оружие становится оружием-губителем.
- Микстура Дарссона^{Mag}**: Создает микстуру, которая должна использоваться в пределах 1 часа/уровень.
- Огненный шаг^{3C}**: *Дверь измерений* многократного использования, которая работает только через большой огонь.
- Таяние металла Горуса Тота^{Mag}**: Металлический объект тает без высокой температуры.
- Змеешка^{Mag}**: 15-фут щупальце вырастает из вашего живота и нападает на ваших врагов.
- Железные кости^{Mag}**: Материальная нежить получает +5 Естественный бонус доспеха.
- Улучшение заклинания^{RF}**: Позволяет Вам читать другое заклинание в этом же раунде с +2 к уровню заклинателя.
- Превосходящее темновидение^{HB}**: Субъект может видеть в темноте в любом диапазоне.

Заклинания колдуна и волшебника 5-го уровня

- Отреч **Железный страж, меньший^{3C}**: Субъект становится иммунным к немагическому металлу.
- Теневое щупальце, великое^{LT}**: Как *меньшее теневое щупальце*, но более длинное и более сильное.
- Стена рассеивания магии^{Pol}**: Существа, проходящие через прозрачную стену, становятся целями *рассеивания магии*.
- Наблюдательность^{MHB}**: Вы знаете, когда целевого объекта касаются.
- Призыв **Кислотный футляр Местила^{Mag}**: Ножны кислоты повреждают тех, кто нападает на Вас, позволяет Вам делать атаки касанием.
- Вызов нежити^{FRIF}**: Вызывает нежить, чтобы биться за Вас.
- Воплощ **Шар молнии^{RF}**: Шары энергии наносят 1d6/уровень урона электричеством.
- Огненная метка^{Mag}**: Один 5-фут взрыв/уровень наносит 1d6/уровень урона огнем.
- Разносторонняя вибрация Хоризикола^{FMag}**: Конус звука наносит урон движущимся объектам.
- Лунный лук Преспера^{RF}**: Создает 1d4 пылинок света, атакующих врагов.
- Саван пламени^{RF}**: Цель горит в огне, получая 2d6 урона от огня в раунд и стреляя языками пламени, которые наносят 1d4 урона огнем существам в пределах 10 футов.
- Каменная сфера^{Pol}**: 5-фут диаметра каменная сфера опрокидывает ваших врагов.
- Иллюз **Рука тени^{Mag}**: Средняя рука атакует, блокирует противников или несет изделия.
- Некр **Горящая кровь Белтина^{HB}**: Цель получает 1d8 кислотного урона и 1d8 урона от огня в раунд и тошноту.
- Дрожание плоти^{RF}**: Цель ошеломлена на 1 раунд, получает урон 1d6/уровень и тошноту на 1d4+2 раундов.
- Серая мантия Гримвалда^{3C}**: Цель предотвращена от восстановления очков жизни любыми средствами.
- Поцелуй вампира^{MMag}**: Вы получаете подобные вампиру сверхъестественные способности, но уязвимы к атакам, вредящим этой нежити.
- Превр **Проблеск, улучшенный^{HB}**: Как *проблеск*, но Вы контролируете время.
- Создание Избранного^{Mon}**: Преобразовывает человека в Избранного.
- Создание темной твари^{Mon}**: Преобразовывает животное в темную тварь.
- Частая прогулка Луцаэна^{Mag}**: Создает многократного использования *дверь измерений* с короткой дальностью.
- Форма металла^{RF}**: Как *каменная форма*, но воздействует на металл вместо камня.
- Матрица заклинаний Симбул^{FRIF}**: Магическая матрица запасает заклинание 3-го или ниже уровня, чтобы наложить его потом как ускоренное заклинание.

Заклинания колдуна и волшебника 6-го уровня

- Отреч **Печать врат^{M3C}**: Навсегда закрывает *врата* или *портал*.
- Призыв **Огненные пауки^{MMag}**: Рой мелких огненных элементаров нападает на цели.
- Плащ спор^{RF}**: Облако спор желтой почвы дает Вам укрывательство, нанося 1d6 урона Телосложению существам, которые вступают на ваш квадрат.
- Глобальный туннель^{Pol}**: Перистальтические конвульсии туннеля наносят 1d6/урона уровню (макс. 15d6).
- Воплощ **Кислотный шторм^{RF}**: Наносит 1d8/уровень кислотного урона в 20-фут радиусе.
- Какофонический щит^{Mag}**: Неподвижный щит блокирует ракеты, наносит 1d6 урона +1/уровень и оглушает вторгшихся.
- Воющая цепь^{FRIF}**: Цепь силы запутывает и нападает на противника.
- Призматический глаз^{FRIF}**: Шар производит индивидуальные призматические лучи как атаки касанием.
- Теневой купол^{LT}**: Купол тени непроницаем к видению и темный внутри.
- Иллюз **Рефлективная маскировка, массовая^{Pol}**: Зрители видят субъектов как своей разновидности и рода.
- Некр **Инфекция, массовая^{RF}**: Как *инфекция*, но воздействует на много существ.
- Превр **Нора, массовая^{Pol}**: Как *нора*, но воздействует на один/уровень субъектов.
- Темновидение, массовое^{Pol}**: Как *темновидение*, но воздействует на один/уровень субъектов.
- Стеклоудар Дхуларка^{Mag}**: Превращает субъектов в стекло.
- Поле преобразования энергии^{MXMag}**: Область поглощает магическую энергию для усиления предопределенного заклинания.
- Форма изверга^{RF}**: Как *полиморф*, кроме того, что Вы можете получить форму и силы злого аутсайдера.
- Магнетизм Горуса Тота^{HB}**: Металлическое существо или объект становится значительно намагниченным.
- Укрепление^{Mag}**: Увеличивает твердость целевого объекта на 1/два уровня заклинателя.
- Минерализованный воин^{MXPol}**: Предоставляет желающему субъекту шаблон минерального воина.
- Каменное тело^{RF}**: Ваше тело становится живущим камнем.

Каменная метаморфоза^{Пол}: Изменение типа камня.

Уловка перемещения^{Мар}: Вы и цель переключаете места и появляетесь вместо друг друга.

Заклинания колдуна и волшебника 7-го уровня

- Отреч **Антимагическая аура**^{Мар}: Создает *антимагическое поле*, воздействующее на одно существо.
Железный страж, великий^{F ЗЦ}: Субъект становится иммунным к металлу
Рубиновый луч реверсирования^{МРИФ}: Луч отменяет магические или мирские опасности.
- Призыв **Гадючий плевок**^{РИФ}: Вы выплевываете небесных или извергских гадюк, которые нападают на ваших противников.
- Зачар **Строгий выговор Нибора**^{FРИФ}: Как *умеренное предостережение Нибора*, кроме того, что цель должна сделать спасбросок или умереть.
- Воплощ **Великий раскат грома**^{Мар}: Громкий шум ошеломляет, оглушает и ударяет существ в большой области.
Тюрьма ледяных когтей Заджимарна^{Мар}: Ледяной коготь схватывает и наносит нормальный и холодный урон.
- Превр **Изменение камня**^{F Пол}: Подготовленные камни станут гибкими.
Прыжок драгоценного камня^{F Мар}: Вы телепортируетесь к местоположению специально подготовленного драгоценного камня.
Секвенсер заклинаний Симбул^{FРИФ}: Хранит до двух заклинаний 3-го уровня, чтобы выпустить их позже.
Синододвемер Симбул^{Мар}: Направляет заклинание на позитивную энергию, выливая 1d6/уровень заклинания урона.
Каменная форма, великая^{Пол}: Ваяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в любую форму.
Телепорт, массовый^{Мар}: Как *телепорт*, но телепортирует большее количество людей, и не обязательно с вами.

Заклинания колдуна и волшебника 8-го уровня

- Отреч **Магический мотор**^{МХ Мар}: Магический диск энергии поглощает поступающие заклинания.
Стена великого рассеивания магии^{Пол}: Существа, проходящие через прозрачную стену, становятся целями *великого рассеивания магии*.
Расшифровка символа^{FРИФ}: Благополучно перемещает несработавший магический символ в другое место.
- Зачар **Гневное наказание Нибора**^{Мар}: Цель умирает или может быть ошеломлена и -4 на все спасброски на 1 раунд/уровень.
- Воплощ **Сдирание плоти**^{ЗЦ}: Травма наносит 2d6 урона плюс 1d6 урона Харизме и Телосложению.
Кольцо молнии^{РИФ}: Кольцо молнии дает Вам сопротивление электричеству 20, испускает два *заряда молнии* в раунд или восемь зараз.
Поле ледяных бритв Заджимарна^{F Мар}: Существа в области получают нормальный и холодный урон, могут быть замедлены.
- Некр **Опустошение нежити**^{F ЛТ}: Цель -нежить должна сделать спасбросок или быть разрушена; заклинатель берет (или заживляет) 5 пунктов урона на HD разрушенной нежити.
Скелетная охрана^{М Мар}: Создает один скелет/уровень, который стоек к изгнанию.
- Превр **Черный посох**^{Мар}: Значительно усиливает посох или четвертной посох.
Раскопки^{Пол}: Создает постоянный проход в земле и стенах.
Скелетное размягчение Симбул^{Мар}: Цель становится мягкотелым желеподобным существом.
Метаморфоза камня, великая^{Пол}: Изменяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в другой тип камня.
Символ, смертельный символ Бэйна^{Мар}: Функционирует подобно символу смерти, плюс 1d12 холодного урона и эффект *погибели*.
Символ, символ потери заклинания^{Мар}: Заклинатели в области теряют заклинание самого высокого уровня.

Заклинания колдуна и волшебника 9-го уровня

- Отреч **Сверкающее очищение Эльминстера**^{РИФ}: Создает одну сферу/уровень, чтобы отменять враждебную магию.
Утроба хаоса^{Мар}: Область энергии повреждает создания и разрушает концентрацию.
Миазма Мистры^{РИФ}: *Твердый туман* уменьшает уровень заклинателя -4.
- Призыв **Черный клинок бедствия**^{Мар}: Летучее магическое оружие наносит урон и может *дезинтегрировать* цели.
Происхождение узла^{Х Пол}: Создает земной узел Класса 1.
Сфера окончательного разрушения^{НВ}: Сфера разлагает все, чего касается.
Лавина Заджимарна^{Мар}: Волна слякоти наносит 1d4/уровень холодного урона и сдвигает цель.
- Воплощ **Уклонение Эльминстера**^{F, МХ ЗЦ}: Улучшенное заклинание *непредвиденного обстоятельства* (высылает Вас при шести возможных условиях).
Глаз силы^{РИФ}: Как *тайный глаз*, но Вы можете накладывать через него заклинания 7-го уровня или ниже.
- Некр **Стасис-двойник**^{М, F ЛТ}: Как *двойник*, но сохраняет в стасисе, пока оригинал не умрет.
- Превр **Возвращение Аламантера**^{МХ Мар}: Дублирует наблюдаемое заклинание или подобную заклинанию способность.
Срабатывание заклинаний Симбул^{FРИФ}: Хранит до трех заклинаний 3-го уровня или ниже, чтобы выпустить их позже.
Подземный мастер^{Х Пол}: Вы получаете связанные с землей подобные заклинания способности.

Заклинания

Заклинания, представленные здесь, следуют всем правилам, представленным в Главе 10: Магия и Главе 11: Заклинания в "Руководстве Игрока".

Кислотный шторм (Acid storm)

Воплощение [Кислота]

Уровень: Колдун / волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов +10 фт/уровень)

Область: Цилиндр (20 фт радиус, 20 фт высота)

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете кислоту выпадать дождем. Кислота наносит 1d8 пунктов кислотного урона на уровень заклинателя (максимум 15d8) каждому существу в области.

Материальный компонент: Фляга кислоты.

Шар молнии (Ball lightning)

Воплощение [Электричество]

Уровень: Колдун / волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Один шар молнии/два уровня

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете один шар 3-фт диаметра из сконцентрированного электричества на два уровня заклинателя (максимум восемь шаров). Каждый шар источает свет как свеча.

Когда Вы создаете шары молнии, Вы мысленно программируете их двигаться, как Вы пожелаете, даже за углы. Шар может продвигаться на 100 футов в раунд и летит с совершенной маневренностью. Нанеся удар существу, шар останавливается и остается на месте на остаток продолжительности заклинания. Шар рассеивается, если расстояние между Вами и им превышает диапазон заклинания. Каждый шар может "видеть" как человек при окружающих условиях освещения (считая свет, который шар сам испускает).

Например, Вы можете запрограммировать один шар молнии следовать по левой стене коридора и ударить первое существо, которое он "увидит", другой – следовать по правой стене и делать то же, и оставшиеся - следовать на 5 футов позади Вас полукругом. Первые два шара молнии повернут за угол, чтобы следовать за стенами, даже если выполнение этого уведет их из вашей линии видимости, и каждый ударит первое существо, которое "увидит", что отменит его программу и оставит его на квадрате его цели. Программирование шара - свободное действие в раунде, в котором заклинание прочитано, и действие эквивалента движения в любом другом раунде.

Существо, пораженное шаром молнии (или коснувшееся шара естественным или рукопашным оружием) получает 2d6 пунктов урона электричеством (спасбросок Рефлексов для половины урона). Существо, которое входит в контакт с несколькими шарами молнии, получает урон индивидуально от каждого и получает спасбросок для каждого. Существо с сопротивлением заклинаниям делает отдельную проверку сопротивления заклинаниям против каждого шара молнии; успех означает, что шар не может повредить существу.

Материальный компонент: Горстка медных и железных шариков.

Боевой прилив (Battletide)

Превращение

Уровень: Инициация Бэйна 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цели: Вы и до одного существа/уровень, никакие два из которых не могут быть больше чем в 30 фт. друг от друга

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы крадете энергию у других. Каждая цель, кроме Вас, получает -2 штраф на спасброски, броски атаки и броски урона оружия. Пока по крайней мере один враг затронут заклинанием, Вы получаете следующие выгоды.

- Вы получаете +1 бонус на броски атаки и спасброски Рефлексов и +1 бонус уклонения к АС. Любое условие, которое заставляет Вас терять ваш бонус Ловкости к Классу Доспеха (если есть), также отменяет этот бонус уклонения.
- Все ваши способы движения увеличиваются на 30 футов, до максимума вдвое от вашей нормальной скорости с каждой формой движения. Это увеличение считается бонусом улучшения.

- При использовании действия полной атаки Вы можете делать одну дополнительную атаку любым оружием, которое Вы держите. Вы делаете эту атаку, используя ваш полный базовый бонус атаки, плюс любые модификаторы, соответствующие ситуации. Этот эффект не совокупен с подобными эффектами, типа обеспеченных заклинанием *спешка* или оружием со специальной способностью скорости.
- Если Вы не делаете дополнительную атаку, Вы можете читать любое подготовленное заклинание 0-го или 1-го уровня как свободное действие, как если бы Вы применили к нему умение Ускорение Заклинания. На каждые два уровня заклинателя сверх 9-го Вы можете применять эту выгоду к заклинанию на один уровень выше (к заклинаниям 2-го уровня на 11-м уровне, заклинаниям 3-го уровня на 13-м уровне, 4-го уровня на 15-м уровне и 5-го уровня на 17-м уровне). Выгода не может применяться к заклинаниям выше 5-го уровня.

Если все враги под воздействием освобождены от заклинания (смертью, входом в *антиматическое поле*, получая успешное *рассеивание магии* или подобное), заклинание немедленно заканчивается.

Черный коготь (Black talon)

Некромания

Уровень: Инициация Цирика 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет; см. текст

Одна из ваших рук преобразовывается в удлиненный эластичный придаток, заканчивающийся когтем. Вы можете атаковать этим когтем, как будто ваша естественная досягаемость на 5 футов длиннее, чем есть. (Таким образом, заклинание обеспечивает 10-футовую естественную досягаемость для большинства Средних заклинателей). Вы получаете +1 светский бонус на броски атаки с *черным когтем*, и этот бонус увеличивается на 1 на четыре уровня заклинателя (до +2 на 5-м уровне, +3 на 9-м уровне и т.д.). Коготь наносит 1d6 пунктов режущего урона +1 пункт урона негативной энергией на уровень заклинателя (максимум +10).

Успешный спасбросок Воли уменьшает урон негативной энергией наполовину.

Вы можете также использовать коготь, чтобы делать атаки касанием, и светский бонус на броски атаки применяется и к ним. Успешная атака касанием наносит только урон негативной энергией. Как и с подобными эффектами, урон негативной энергией от этого заклинания излечивает существа нежити.

Ослепляющий плевок (Blinding spittle)

Превращение

Уровень: Друид 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Одна ракета слюны

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопrotивление заклинаниям: Да

Вы плюете едкой слюной в глаза вашей цели с успешной дальней атакой касанием. К броску атаки применяется -4 штраф. Плевок ослепляет цель, пока она не сможет промыть глаза водой или некоторой другой ополаскивающей жидкостью.

Это заклинание не оказывает никакого эффекта на существа без глаз или на существ, не зависящих от глаз для видения.

Слепое видение (Blindsight)

Превращение

Уровень: Клерик 3, друид 2, колдун / волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 мин/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопrotивление заклинаниям: Да (безопасный)

Это заклинание предоставляет субъекту способность слепого видения на 30 футов. (Для деталей см. "Руководство Ведущего")

Бомбардировка (Bombardment)

Призывание (Создание)

Уровень: Друид 8

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Далеко (400 футов + 40 фт/уровень)

Область: Взрыв 15-фт радиуса
Продолжительность: Мгновенно
Спасбросок: Рефлексы - вполнину; см. текст
Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете дождь камней падать с неба, хороня ваших противников. Вы определяете место, на котором сосредоточен взрыв. Каждое существо в области, проваливающее спасбросок Рефлексов, получает 1d8 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 20d8) и захоронено под щебнем (см. Лавины в "Руководстве Ведущего"). Успешный спасбросок половинит урон и избегает захоронения. Захороненные субъекты подвержены удушью (см. "Руководство Ведущего"), пока они не выберутся из-под камней (полнораундовое действие).

Фокус: Кристалл кварца, вложенный в скалу.

Колочее опутывание (Briartangle)

Превращение

Уровень: Инициация Природы 4

Это заклинание функционирует подобно *опутыванию*, кроме следующего. Опутывающие растения изменяются на опутывающий колючий кустарник, покрытый острыми шипами, растущий до высоты 6 футов. Каждое запутанное существо получает 1d8 пунктов колющего урона +1 пункт на два уровня заклинателя в раунд, пока остается запутанным. В каждый последующий раунд, в котором оно пытается вырваться на свободу или двигаться в пределах колючего кустарника, наносится подобное количество урона. Запутанное существо, пытающееся читать заклинание в пределах колючего кустарника, должно сделать успешную проверку Концентрации (DC 20 + уровень заклинания) или потерять заклинание.

Колючие кустарники гулсты и достаточно высоки, чтобы предоставить покрытие существам в пределах или позади них.

Коготь Калигарда (Caligarde's claw)

Воплощение [Сила]

Уровень: Колдун / волшебник 4

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Невидимый коготь силы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Коготь Калигарда создает Средний коготь невидимой силы в любом месте, которое Вы определяете в пределах диапазона заклинания. Вы можете или послать коготь атаковать одну определенную цель, или приказывать ему охранять область. Приказы когтю могут быть меняться каждый раунд как свободное действие, если Вы пожелаете.

Коготь имеет Силу 22, Ловкость 18, AC 16 (+4 Ловкость, +2 за невидимость) и очки жизни, равные половине вашего полного нормального общего количества. Он атакует с вашим базовым бонусом атаки, применяя модификаторы своей статистики (+6 для Силы и +2 для невидимости). Он может делать многократные атаки в раунд с действием полной атаки, если ваш базовый бонус атаки достаточно высок, чтобы позволить это. Так как он считается невидимым атакующим, цель теряет свой бонус Ловкости (если есть) к AC, если не имеет странной увертливости. *Коготь Калигарда* наносит 1d6+6 пунктов урона при каждой успешной атаке. Коготь материален и может быть разрушен, что заканчивает заклинание. Так как он невидим, любые атаки, сделанные против него, имеют 70% шанс промаха.

Если ему приказано атаковать отдельную цель, коготь движется от своей текущей позиции к обозначенной цели со скоростью 90 футов, если цель - в пределах диапазона заклинания. Он атакует на вашем ходу и продолжает атаковать, пока он или его цель не разрушены или пока не истечет продолжительность заклинания или Вы переадресуете его к новой цели или обязанности охраны. Пока ему назначено нападать на определенную цель, коготь не может делать атаки возможности.

Если Вы приказываете, чтобы коготь охранял область, он летит со скоростью 90 футов к любому 5-футовому квадрату, который Вы определяете в пределах диапазона заклинания, и ждет там. Находясь на чеку, он не атакует сам, но делает атаки возможности всякий раз, когда противник исполняет действие, которое вызывает такую атаку, в пределах 5 футов от его позиции. Коготь функционирует, как если бы имел умение Боевых Рефлексов для этой цели, так что он может делать общее количество из пяти атак возможности в раунд. Коготь при охране не может брать действия атаки или полной атаки; он может только ждать действия, которое вызывает атаку возможность.

Материальный компонент: Маленький высушенный коготь животного.

Когти Твари (Claws of the Beast)

Превращение

Уровень: Друид 1, рейнджер 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Ваши пальцы отращивают когти. Когда Вы читаете это заклинание, ваши руки становятся оружием, которое наносит 1d8 пунктов урона каждая или ваш нормальный невооруженный урон, смотря что больше. Вы считаетесь вооруженными, пока действует это заклинание.

Облако неразберихи (Cloud of Bewilderment)

Воплощение

Уровень: Бард 2, колдун / волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 10 футов.

Область: 10-фт конус

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы выдыхаете невидимый конус вредного воздуха. Каждое существо в области тошнит 1d6 раундов.

Создание Магической Татуировки (Create Magic Tattoo)

Призывание (Создание)

Уровень: Колдун / волшебник 2

Компоненты: V, S, M., F

Время чтения: 10 минут

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 день

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Это заклинание создает одиночную магическую татуировку. Вы определяете точный тип татуировки, хотя выбор ограничен вашим уровнем заклинателя, как обозначено ниже. Вы должны обладать капелькой артистического таланта, чтобы сделать набросок желательной татуировки — по крайней мере 1 разряд Ремесла (рисунок), Ремесла (живопись), Ремесла (каллиграфия) или подобного навыка Ремесла. Написание магической татуировки требует успешной проверки Ремесла. DC изменяется с видом татуировки, как отмечено ниже.

Если Вы заклинатель с 3-го по 6-й уровень, Вы можете написать татуировку, которая производит любой из следующих эффектов (DC Ремесла 10).

- +2 бонус сопротивления на один тип спасброска (Стойкость, Рефлексы или Воля).
- +1 бонус удачи на броски атаки.
- +1 бонус отклонения к АС.

С 7-го по 12-й уровень заклинателя Вы можете добавлять следующие татуировки к списку тех, что Вы можете написать (DC Ремесла 17):

- +2 бонус сопротивления на все спасброски.
- +2 бонус компетентности на броски атаки.

Когда ваш уровень заклинателя достигает 15-го, Вы можете добавлять следующее к списку татуировок, которые Вы можете написать (DC Ремесла 20).

- Сопротивление заклинаниям, равное $10 + 1/6$ уровни заклинателя.
- +2 бонус улучшения к любому одному показателю способности.
- +1 уровень способности колдовства. Этот эффект увеличивает эффективный уровень субъекта, но не общее количество заклинаний. Например, заклинатель 11-го уровня, получающий эту татуировку, функционирует как заклинатель 12-го с целью определения основанных на уровне переменных заклинания (типа диапазона, области, эффекта и так далее), но не получает никаких дополнительных заклинаний.

Одно существо может иметь только три магических татуировки одновременно. Любая попытка применить больше этого автоматически терпит неудачу.

Успешное заклинание *стирание* удаляет отдельную магическую татуировку. Успешное заклинание *рассеивание магии* может удалить несколько магических татуировок, если нацелено на существо, несущее их (см. описание заклинания *рассеивание магии* в "Руководстве Игрока").

Материальные Компоненты: Чернила для татуировки соответствующих цветов, стоящие по крайней мере 100 gr.

Фокус: Иглы для татуировки.

Взрыв страха (Dread blast)

Некромания

Уровень: Инициация Цирика 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Луч

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля - вполовину; см. текст

Вы стреляете черным лучом негативной энергии в одиночную цель, как дальняя атака касанием. Любое существо, пораженное этим лучом, получает 4d8 пунктов урона +1 пункт на уровень заклинателя (до +20), и становится ошеломленным на 1 раунд. Успешный спасбросок Воли половинит урон и отменяет эффект ошеломления. Заклинание не оказывает никакого эффекта на конструкции или неодушевленные объекты.

Так как нежить заряжена негативной энергией, это заклинание излечивает ее на такое количество урона, какой обычно нанесло бы.

Сверкающее Очищение Эльминстера (Elminster's Effulgent Eputation)

Отречение

Уровень: Колдун / волшебник 9

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Одна поглощающая магию сфера на уровень заклинателя

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Спротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Когда Вы читаете это заклинание, Вы выбрасываете одну летучую серебристую сферу на уровень заклинателя, каждая размером примерно с вашу голову. Эти сферы парят вокруг Вас, обеспечивая защиту от магических эффектов. Как стандартное действие, Вы можете перемещать эффект заклинания (и таким образом все сферы) любому другому существу в пределах диапазона.

Каждая из этих сфер может поглощать или полностью отменять любое заклинание или подобную заклинанию способность, независимо от уровня, нацеленные непосредственно на субъекта. Сферы не поглощают автоматически все заклинания; субъект может выбрать, действительно ли позволить им поглощать любое данное заклинание, наложенное на него (этот выбор позволяет существу извлекать выгоду от полезных заклинаний). Заклинания по области и заклинания, которые фактически не имеют цели (типа *вставляющей руки Бигби*), не могут быть поглощены. Как только сфера поглотила заклинание или подобную заклинанию способность, она просто исчезает. Только заклинания и подобные заклинаниям способности божественной силы могут преодолевать защиту, обеспеченную *сверкающим очищением Эльминстера*.

Глаз силы (Eye of power)

Воплощение

Уровень: Колдун / волшебник 9

Эффект: Магический сенсор

Это заклинание функционирует подобно заклинанию 4-го уровня *тайный глаз*, кроме следующего. Вы можете накладывать любое заклинание 7-го уровня или ниже, которое имеет диапазон кроме персонального, через глаз. Любое заклинание, наложенное так, функционирует как прочитанное не из вашего местоположения, а от *глаза силы*. Чтение любого заклинания выше 5-го уровня через глаз не только не производит никакого эффекта (хотя заклинание все же расходуется), но и уничтожает *глаз силы* и заканчивает заклинание.

В отличие от *тайного глаза*, *глаз силы* видим и материален, так что он может быть разрушен. Глаз - Мелкий объект с AC 18 и 77 очками жизни. Он использует ваши бонусы спасбросков для спасбросков.

Покровительство Илматера (Favor of Ilmater)

Некромания

Уровень: Инициация Илматера 4, паладин 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Цель: Одно желающее существо

Продолжительность: 1 мин/уровень

Спасбросок: Нет

Спротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Цель становится иммунной к несмертельному урону, эффектам зачарования и принуждения и к атакам, которые функционируют, определенно причиняя боль. Она иммунна к эффектам, которые заставили бы ее быть ошеломленной, истощенной, утомленной, тошнить, вызывать отвращение, поколебленность или ошарашение. Цель остается в сознании при от -1 до -9 очков жизни и может предпринимать одиночное действие каждый раунд, находясь в этом состоянии. Если любое из вышеупомянутых состояний действовало на цель во время чтения, они временно приостановлены на продолжительность заклинания. (Таким образом, бессознательная цель становится сознательной и функциональной). Когда заклинание заканчивается, любые эффекты, приостановленные заклинанием, которые не истекли к тому времени (типа усталости, которая обычно требует 8 часов отдыха) возвращаются. Эффекты, истекающие в течение продолжительности этого заклинания, не возобновляются, когда оно заканчивается.

В дополнение к этим эффектам, цель получает выгоду умения Выносливость на продолжительность заклинания.

Форма изверга (Fiendform)

Превращение [Зло]

Уровень: Колдун / волшебник 6

Компоненты: V, M.

Продолжительность: 1 мин/уровень

Это заклинание функционирует подобно *полморфу*, кроме обозначенного. Вы можете принимать форму любого извергского существа, демона или дьявола, который может быть вызван заклинанием *вызов монстра I, II, III* или *IV*. Вы

можете принимать только одну форму при каждом использовании заклинания, но Вы получаете все экстраординарные, подобные заклинаниям и сверхъестественные способности принятой формы. Ваш тип изменяется на «аутсайдер», и заклинания и эффекты, вредящие или оберегающие от аутсайдеров, затрагивают Вас. Любой эффект, который изгнал бы Вас на ваш домашний план, заканчивает это заклинание и оставляет Вас поколебленным на 1 раунд на уровень заклинателя, но не посылает Вас на другой план.

Материальный компонент: Кость любого извергского существа, полуизвергского существа, демона или дьявола.

Огненный оберег (Fireward)

Превращение

Уровень: Друид 5, Инициация Природы 5

Область: Один 20-фт куб/уровень (S)

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: нет

Это заклинание функционирует подобно *подавлению*, кроме обозначенного выше. Кроме этого, оно имеет следующие эффекты. Пока *огненный оберег* остается в силе, никакой магический огненный эффект не может функционировать внутри его области. Этот эффект подобен таковому *антимагического поля*, но подавляются только огненные заклинания. Любой немагический огонь, созданный внутри или принесенный в область заклинания, также немедленно гаснет.

Дрожание плоти (Fleshshiver)

Некромания

Уровень: Колдун / волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие.

Дальность: Близо (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - частично; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Это омерзительное заклинание воздействует на скелет цели, причиняя терзающую боль, крутя и схватывая кости. Цель автоматически ошеломлена на 1 раунд (без спасброска). В следующем раунде она должна сделать спасбросок Стойкости или получить 1d6 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 15d6), и тошниться болью на 1d4+2 раунда.

Материальный компонент: Кость, которая крошится в течение чтения заклинания.

Силовой оберег (Forceward)

Отречение

Уровень: Инициация Хелма 3, паладин 3

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 полный раунд

Дальность: 10 футов.

Цели: Вы и любые союзники в пределах испускания 10-фт радиуса, сосредоточенного на Вас

Продолжительность: 1 мин/уровень

Спасбросок: Нет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете неподвижную, прозрачную сферу силы, сосредоточенную на Вас. Внутренность сферы и все в пределах 5 футов от ее краев освещено светом, эквивалентным таковому свечи.

Вы и ваши союзники можете входить в сферу по желанию. Любое другое существо, которое пробует вступить, должно сделать спасбросок Воли, чтобы преуспеть. Любое существо может покинуть сферу свободно, но существо, которое ушло, должно сделать успешный спасбросок Воли, чтобы вступить снова, даже если это Вы или один из ваших союзников. Существа в пределах области сферы во время чтения не выталкиваются наружу.

Находясь в области *силового оберега*, Вы и ваши союзники получаете +2 священный бонус на спасброски против эффектов, созданных злыми существами. Существа в пределах области, которые не являются вашими союзниками, не получают никакой выгоды.

Силовой оберег не препятствует заклинаниям или объектам входить в область, так что возможно для двух существ на противоположных сторонах краев сферы биться без штрафов. Однако существо, использующее таким образом невооруженные атаки или естественное оружие, должно все же делать спасбросок Воли каждый раунд, или его атаки не смогут пересечь границу *силового оберега*.

Электрическая Петля Гедли (Gedlee's Electric Loop)

Воплощение [Электричество]

Уровень: Колдун / волшебник 2

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близо (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цели: Одно существо/три уровня заклинателя, каждое из которых должно быть смежно с другой целью

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполовину; см. текст.
Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете один маленький удар молнии, нацеленный на одно существо на три уровня заклинателя, которыми Вы обладаете (максимум четыре существа). Каждая цель должна быть в квадрате, смежном с другой целью. Заклинание наносит 1d6 пунктов урона электричеством на два уровня заклинателя (максимум 5d6) каждой цели. Существо, провалившее спасбросок Рефлексов, должно сделать успешный спасбросок Воли или быть ошеломлено на 1 раунд.

Материальный компонент: Петля из медного провода и магнит.

Слава Мученика (Glory of the Martyr)

Отречение [Добро]

Уровень: Инициация Илматера 4

Компоненты: V, S, F, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близо (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цели: Одно существо / уровень

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Подобное *защитить другого*, это заклинание оберегает субъектов, создавая мистическую связь между ними и Вами, которая передает некоторые из их ран Вам. Каждый субъект получает +1 бонус отклонения к АС и +1 бонус сопротивления на все спасброски. Кроме этого, каждый субъект получает только половину нормального урона очкам жизни от любой атаки, а Вы берете остаток. На формы вреда, которые не вовлекают очков жизни, типа эффектов *зачарования*, урона способностям, иссушения уровня и *дезинтеграции*, это не воздействует. Если очки жизни субъекта уменьшены из-за пониженного показателя Телосложения, то уменьшение не делится с Вами, потому что это не поражение очкам жизни. Когда заклинание заканчивается, любой последующий урон больше не делится между Вами и субъектами, но урон, который Вы брали вместо субъектов, не переходит на них.

Если Вы умираете, пока *слава мученика* действует, заклинание заканчивается взрывом позитивной энергии, которая восстанавливает 1d8 очков жизни у каждого из субъектов.

Если субъект умирает или перемещается за диапазон заклинания, то связь субъекта с Вами разъединяется, но заклинание остается в силе для других субъектов. Если ваша связь со всеми субъектами разъединена, заклинание заканчивается.

Фокус: Платиновые кольца, стоящие по крайней мере 50 гр, носимые Вами и каждым из субъектов заклинания.

Генерал неслерти (General of undeath)

Некромания [Зло]

Уровень: Клерик 8

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 день/уровень

Это заклинание увеличивает Hit Dice нежити, которой Вы можете управлять, на количество, равное пяти вашим уровням заклинателя. Когда продолжительность истекает, Вы теряете контроль над дополнительной нежитью, как будто Вы добровольно оставили контроль над ней.

Ручной огонь (Handfire)

Воплощение [Свет]

Уровень: Инициация Селунэ 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 мин/уровень или пока не разряжено

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы окружаете вашу руку мигающими пятнышками света, которые походят на группу постоянно возобновляемых искр. Огни могут быть любого цвета, который Вы выбираете, но цвет не может быть изменен, как только заклинание прочитано. *Ручной огонь* обеспечивает освещение, равное таковому свечи, но не выделяет жара и не может зажигать объекты.

Ручной огонь может использоваться как рукопашная атака касанием однажды на два уровня заклинателя. Против живущего существа эта атака наносит 1d8 пунктов урона +1 пункт на уровень заклинателя (максимум +5). Против нежити *ручной огонь* наносит 2d6 пунктов урона +1 пункт на уровень заклинателя (максимум +5). Это не имеет никакого эффекта на цели, которые ни живые, ни нежить (типа конструкций).

Гармония (Harmony)

Очарование (Принуждение) [Воздействующее на разум, Звук]

Уровень: Бард 1
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: Персонально
Цель: Вы
Продолжительность: Переменная; см. текст

Когда Вы играете на вашем инструменте, поете вашу песню, рассказываете вашу эпическую поэму или говорите ваши слова поддержки, Вы наполняете ваших союзников большим доверием, чем обычно. Когда Вы используете функцию вашей бардской музыки вдохновить храбрость, пока это заклинание действует, бонус морали на спасброски против эффектов зачарования и страха увеличивается на 2, а бонус морали на броски атаки и урона увеличивается на 1.

Этот эффект продолжается до окончания вашего эффекта вдохновения храбрости. Если Вы не начинаете использовать вашу способность вдохновить храбрость в пределах 1 минуты после чтения этого заклинания, эффект *гармонии* заканчивается.

Святая звезда (Holy star)

Отречение

Уровень: Инициация Мистры 7
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: Персонально
Эффект: Защитная звезда энергии
Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Вы создаете пылающее пятнышко энергии, которое остается около вашего плеча, обеспечивая свет, равный таковому свечи. Эта звезда имеет следующие три функции, и Вы можете определять, которые функционируют, чтобы активизировать их как свободное действие на вашем ходу.

Обращение заклинаний: Святая звезда может обратить общее количество от четырех до семи (1d4+3) уровней заклинаний, как заклинание *обращение заклинаний*. Любой потенциал обращения, исчерпанный через это использование, остается на продолжительность заклинания; святая звезда не возвращается к полной вместимости каждый раз при выборе этой функции. Если ее полная способность обращения заклинаний израсходована, эта функция больше не работает, но другие работают.

Защита: Святая звезда дает Вам +10 бонус обстоятельств к АС, не воздействуя на ваши действия.

Огненный заряд: Святая звезда хлестает лучом энергии, как дальняя атака касанием, против существ на расстоянии до 90 футов. Эта атака использует ваш бонус атаки, и наносимый ущерб от огня равен 1d6 пунктов на два уровня заклинателя (максимум 10d6).

Воющая цепь (Howling chain)

Воплощение [Сила]
Уровень: Колдун / волшебник 6
Компоненты: V, S, F
Время чтения: 1 стандартное действие.
Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)
Цель: Одно существо в пределах диапазона
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: См. текст
Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание призывает мерцающую, кроваво-красную цепь чистой силы, завихряющуюся вокруг цели, препятствуя ее движению и нападая на нее. Заклинание названо так из-за неземного завывания, которое цепь испускает, сжимая свою жертву. Шум настолько громок, что каждое существо в пределах 100 футов от цепи получает -2 штраф по проверкам Слушания. Цепь не сдерживает свою жертву и при этом не предотвращает цель от действий, но цель получает -2 штраф на все атаки, спасброски и проверки навыков и должна делать проверку Концентрации (DC 15 + уровень заклинания), чтобы прочитать любое заклинание с телесными компонентами. Каждый раунд цепь атакует свою цель дважды (+13/+8 рукопашная), нанося 3d4 пунктов дробящего урона при попадании. Дополнительно, если цель атак *воющей цепи* пытается читать заклинание в течение раунда, в котором обе атаки попадают, DC Концентрации увеличивается на 5.

Когда заклинание *воющей цепи* первоначально прочитано, цель может делать спасбросок Рефлексов, чтобы уклониться от сжатия. Успешный спасбросок означает, что цепь проявилась где-то в пределах 5 футов от цели. (Используйте правила для промаха метательным из "Руководства Игрока", чтобы определить, где цепь фактически появляется). Предполагая, что цель не убегает, цепь еще раз пытается поймать обозначенную цель на вашем следующем действии, требуя нового спасброска Рефлексов. Если обозначенная цель больше не смежна с цепью, она перемещается за ней каждый раунд со скоростью 20 футов, атакуя как можно скорее.

Воющая цепь - Средний объект с АС 12 и 33 очками жизни, и она использует ваши бонусы спасбросков для спасбросков. Однако, весь урон, нанесенный цепи, также применяется к цели заклинания *воющей цепи*. Цель может делать спасбросок Стойкости для половины урона. Заклинание заканчивается, когда его продолжительность истекает, когда цепь разрушена или когда цель умирает.

Фокус: Маленькая платиновая цепочка, стоящая по крайней мере 500 гр.

Ледяное копьё (Icelance)

Преобразование

Уровень: Друид 4, колдун / волшебник 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Одно копьё из льда

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание преобразовывает количество льда в длинное смертельное копьё, которое затем магически движется к цели, которую Вы определяете. Вы должны преуспеть в дальней атаке, чтобы ударить цель. +4 бонус применяется к вашему броску атаки. Если Вы поражаете цель, *ледяное копьё* наносит 5d6 пунктов урона. Половина этого урона - колющий урон, остальное - холодный урон. Кроме того, цель должна сделать спасбросок Стойкости или будет ошеломлена на 1d4 раундов. Независимо от результата атаки, *ледяное копьё* разрушается после его первого использования.

Материальный компонент: По крайней мере 10 фунтов льда или снега. Большинство магов читает это заклинание в области с естественным льдом или снегом, но комок льда, оставшегося от заклинания *ледяной шторм*, тоже подойдет.

Инферно (Inferno)

Преобразование [Огонь]

Уровень: Друид 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете одно существо гореть в огне. Цель *инферно* получает 6d6 пунктов урона огнем, и ее одежда, изделия, волосы и плоть свирепо горят. В каждом раунде после этого огонь наносит на 1d6 меньше пунктов урона (минимум 1d6) до окончания заклинания или если субъект не погасит огонь. Таким образом, огонь наносит 5d6 пунктов урона во втором раунде, 4d6 пунктов в третьем и т.д. Огнеопасные немагические изделия, которые несет цель, автоматически проваливают спасброски при сопротивлении этому урону.

После первого раунда цель может делать попытку DC 15 спасброска Рефлексов как полнораундовое действие, чтобы гасить огонь перед получением дополнительного урона. Катаясь по земле, цель получает +2 бонус на эти спасброски.

Прыжок в озеро или магическое гашение огня автоматически заканчивает эффект.

Материальный компонент: Немного пчелиного воска.

Законный меч (Lawful sword)

Воплощение

Уровень: Паладин 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Оружие, которого касаются

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: нет

Это заклинание работает подобно *святому мечу*, кроме следующего. Оружие функционирует как +5 аксиоматическое оружие (+5 бонус улучшения на броски атаки и урона, законное, наносит дополнительные 2d6 пунктов урона против хаотических противников). Оно испускает эффект *магического круга против хаоса* (как заклинание).

Кольцо молнии (Lightning Ring)

Воплощение [Электричество]

Уровень: Колдун / волшебник 8

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 полный раунд

Дальность: Персонально; см. текст

Эффект: Две заряда/раунд молнии или восемь зарядов молнии зараз

Продолжительность: 1 раунд/два уровня или мгновенно; см. текст

Спасбросок: Рефлексы - вполовину; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание вызывает потрескивающее кольцо яркой белой молнии, которое парит вокруг Вас на высоте груди. Кольцо движется с Вами и не препятствует вашему колдовству или атакам или другим, атакующим Вас. Пока *кольцо молнии* действует, Вы получаете сопротивление электричеству 20. Каждый раунд на вашем действии *кольцо молнии*

испускает два заряда молнии, точно как заклинание *заряд молнии* (уровень заклинателя 5-1), в любых направлениях, которые Вы выбираете. Каждый заряд может быть нацелен отдельно. Существо, пораженное одним из этих зарядов, может делать спасбросок Рефлексов для половины урона. DC для этих спасбросков рассчитываются для заклинания 8-го уровня, даже при том, что заряды подражают заклинанию 3-го уровня.

Альтернативно, Вы можете выпустить силу *кольца молнии* за один раз. Когда Вы заканчиваете чтение заклинания, Вы выпускаете восемь *зарядов молнии*, которые идут во всех направлениях. (См. диаграмму для промаха метательного оружия в "Руководстве Игрока" для иллюстрации направления этого разлета зарядов). Это использование заклинания *кольца молнии* имеет мгновенную продолжительность. Вы должны выбрать, хранить ли силу *кольца молнии* или выпустить его сразу, когда Вы читаете его.

Материальные компоненты: Маленькое стеклянное кольцо и немного меха от любого животного.

Живой шаг (Lively step)

Превращение

Уровень: Бард 2, колдун / волшебник 2

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 0 футов.

Территория: Испускание 30-фт радиуса, сосредоточенное на Вас

Продолжительность: См. текст.

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Это заклинание, устный компонент которого - песня живого марша, обычно использовалось эльфами Миф Драннора, чтобы ускорить движение своих разведывательных партий домой. Как только заклинание прочитано, пока Вы исполняете только действие движения, Вы и все союзники в пределах 30 футов от Вас перемещаетесь со скоростью на 10 футов больше нормальной. Кроме того, Вы и ваши союзники можете торопиться во время сухопутного движения в течение 1 дополнительного часа в день на уровень заклинателя (см. "Руководство Игрока"). Однако, даже с этим заклинанием Вы все же переносите большие эффекты принудительного похода, если пытаетесь идти в течение более 8 часов в день.

Фокус: Маленький барабан.

Булава Одо (Mace of Odo)

Воплощение [Сила]

Уровень: Инициация Хелма 3

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 0 футов.

Эффект: Булава силы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете пылающую булаву силы, которая появляется в вашей руке. Вы должны делать рукопашную атаку касанием, чтобы ударить цель булавой. Если поражает, булава Одо наносит 1d6 пунктов силового урона на уровень заклинателя (максимум 10d6). Цель-нежить получает дополнительный +1 пункт урона на уровень заклинателя (максимум +10). Любое существо, пораженное булавой, должно делать спасбросок Стойкости или быть парализованным 1 раунд. Вы можете атаковать булавой Одо в том же самом раунде, когда вызвали ее.

Булава занимает вашу руку, но не исчезает, если Вы читаете другое заклинание. Если на Вас нацеливают заклинание, когда Вы держите булаву, Вы можете выбрать, чтобы булава поглотила это заклинание.

Когда булава ударяет существо или используется, чтобы поглотить заклинание, или удалена из вашего захвата по любой причине, она исчезает. Точка, где она исчезла, светится, как под эффектом заклинания *свет*, на остаток продолжительности.

Многочелюсти (Manyjaws)

Воплощение [Сила]

Уровень: Колдун / волшебник 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Одна пара лишней тела летучих челюстей на уровень заклинателя (максимум десять пар)

Продолжительность: 3 раунда

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Когда Вы читаете это заклинание, Вы вызываете несколько пар мистических разрозненных челюстей, которые летят и атакуют ваших противников. Этим парам челюстей можно скоординировать нападать на отдельные цели, или несколько пар можно послать атаковать отдельного противника. Челюсти происходят на вашем местоположении и улетают, чтобы напасть на свои цели, перемещаясь со скоростью полета 40 футов с совершенной маневренностью. Вы можете перенаправлять столько челюстей, сколько пожелаете, как стандартное действие.

Каждый раунд на вашем действии каждая пара челюстей автоматически поражает свою цель и наносит 1d4 пунктов урона или половину этого количества при успешном спасброске Рефлексов. Существо, на которое нацелено несколько пар челюстей в одном раунде, делает только один спасбросок, успех которого половинит полный урон.

Материальный компонент: Пара зубов.

Касание почвы (Mold Touch)

Призывание (Создание)

Уровень: Инициация Природы 3

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Эффект: Заплата коричневой почвы

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы заставляете заплатку коричневой почвы 5 футов в диаметре сосредоточиться в точке, которой Вы касаетесь. Вы можете заставить ее появиться на живой цели, делая успешную рукопашную атаку касанием против этого существа.

Как описано в "Руководстве Ведущего", каждое живущее существо в пределах 5 футов от коричневой почвы получает 3d6 пунктов несмертельного холодного урона каждый раунд. Огонь, принесенный в пределы 5 футов от заплатки, немедленно удваивает ее размер, а холодный урон немедленно уничтожает ее.

Лунная паутина (Moonweb)

Отречение

Уровень: Инициация Селунэ 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Эффект: 10-фт высоты барьер силы в 5-фт диаметра круге или по линии 10-фт длины

Продолжительность: 10 мин/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете неподвижный барьер силы, который пылает как бы лунным светом. Вы можете формировать барьер кругом как круглый щит 5 футов в диаметре и высотой 10 футов вокруг желаемого существа, или плоско, 10-фт квадратом, помещая его вертикально (поперек дверного проема, например) или горизонтально (покрытие ямы или люка), закрепляя его по крайней мере по одному краю.

Барьер имеет внутреннюю часть и внешнюю сторону. С внутренней части он прозрачен и проходим; любое существо может двигаться сквозь него. С внешней стороны он непрозрачен и фактически непроходим — никакое существо или атака не может проходить сквозь него с этого направления. Существа внутри *лунной паутины* имеют покрытие и полное укрывательство против атак, происходящих с внешней стороны.

Мистическая плеть (Mystic Lash)

Воплощение [Электричество, Зло]

Уровень: Инициация Бэйна 3

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 15 футов.

Эффект: Электрический кнут

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость - частично

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете длинный кнут призрачной красной энергии, который исходит из вашей руки и никогда не вредит Вам. Вы можете владеть этим оружием, как будто это фактический кнут и Вы опытни с ним. Вы должны преуспеть в дальней атаке касанием *мистической плетью*, чтобы ударить цель. Любое существо, пораженное ей, получает 1d6 пунктов урона электричеством на три уровня заклинателя (максимум 4d6) и должно преуспеть в спасброске Стойкости или быть ошеломлено на 1 раунд. Вы получаете бонус на броски урона, равный вашему модификатору Харизмы, но ваш модификатор Силы не применяется, так как плеть нематериальна.

Если Вы выпускаете плеть из вашей руки после того, как она поражает цель, она продолжает атаковать эту цель автоматически, оставляя вашу руку свободной. Если цель плети упала без сознания, умирает или уничтожена, плеть возвращается к Вам на своем следующем действии. Если Вы не схватите ее в раунд возврата, она рассеивается; иначе Вы можете использовать плеть на другом существе и начинать цикл снова.

Как и с нормальным кнутом, Вы можете использовать *мистическую плеть* для атаки подсечки или разоружения, но только если Вы фактически владеете им. Она не может делать такие атаки сама.

Миазма Мистры (Mystra's Miasma)

Отречение

Уровень: Колдун / волшебник 9

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 5 фт/уровень)

Область: Испускание 30-фт радиуса + 5 фт/уровень

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля - частично; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Нет

Это мощное заклинание призывает расходящееся густое, вздымающееся облако тумана, которое функционирует как заклинание *твердый туман*. Кроме того, туман создает "воронку" в Плетении, сильно сокращая мощь заклинателей в этом месте. Каждый персонаж в пределах области *миазмы Мистры* получает -4 штраф по проверкам уровня заклинателя при попытке чтения заклинания. Успешный спасбросок Воли, сделанный после первого входа в миазму, отменяет этот эффект. Существа, имеющие доступ к Теневому Плетению для чтения своих заклинаний, иммунны к штрафу проверки уровня заклинателя, если Вы также не используете Теневое Плетение. В этом случае заклинание называется *миазма Шар*, и пользователи Плетения иммунны к штрафу проверки уровня заклинателя.

Материальный компонент: Маленький кусочек стеганой ткани, который должен впитать воду при чтении заклинания.

Баланс природы (Nature's Balance)

Превращение

Уровень: Друид 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 10 мин/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы предоставляете часть ваших пунктов способности вашей цели.

Вы берете -4 штраф к любому отдельному показателю способности на ваш выбор, а ваша цель получает эквивалентный бонус улучшения к тому же самому показателю способности. Вы не делаете никакого спасброска, чтобы избежать потери, но ваша цель может сделать попытку спасброска Стойкости, чтобы избежать увеличения, если пожелает.

Если Вы читаете это заклинание второй раз в пределах 1 часа, Вы получаете 2d10 пунктов урона в дополнение к нормальному эффекту.

Нежное напоминание Нибора (Nybor's gentle Reminder)

Очарование (Принуждение) [Воздействующее на разум]

Уровень: Колдун / волшебник 2

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно живущее существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание давно нравится надзирателям над рабами, желающим сделать работу слуг немного быстрее. Красные Волшебники теперь используют его прежде всего в качестве боевого заклинания.

Когда заклинание прочитано, субъект страдает от острой, агонизирующей боли, которая оставляет его ошеломленным на 1 раунд. В каждом последующем раунде продолжительности заклинания субъект получает -1 штраф на атаки, спасброски и проверки. Кроме того, заклинатель, пораженный *нежным напоминанием Нибора*, отвлечен болью и должен делать успешную проверку Концентрации, чтобы прочитать заклинание, находясь под его эффектом (см. описание навыка Концентрация в "Руководстве Игрока").

Фокус: Палка по крайней мере 1 фут длиной.

Умеренное предостережение Нибора (Nybor's Mild Admonishment)

Очарование (Принуждение) [Воздействующее на разум]

Уровень: Колдун / волшебник 3

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Это заклинание функционирует подобно *нежному напоминанию Нибора*, за исключением того, что субъект ошеломляется на 1d4 раундов.

Строгий выговор Нибора (Nybor's stern Reproof)

Очарование (Принуждение) [Воздействующее на разум]

Уровень: Колдун / волшебник 7

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: См. текст

Это заклинание функционирует подобно *нежному напоминанию Нибора*, за исключением того, что цель должна сделать успешный спасбросок Стойкости или немедленно умереть. Существо, которое переживает этот эффект, должно немедленно делать спасбросок Воли, чтобы избежать дальнейших эффектов. Неудача оставляет субъекта ошеломленным на 1d4 раундов.

Пылающий шар Нчейзера (Nchaser's Glowing Orb)

Воплощение [Свет]

Уровень: Клерик 4, колдун / волшебник 3

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Эффект: Магический управляемый источник света

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: нет

Это заклинание размещает магический источник света внутри стеклянной сферы размером примерно с человеческий кулак. Вы можете управлять уровнем света, произведенным *пылающим шаром Нчейзера*, умственной командой, при условии, что шар находится в пределах 30 футов от Вас. Уровень света варьируется от никакого света вообще до освещения в пределах 60-футового радиуса. Нет никакого предела количеству *пылающих шаров Нчейзера*, которыми Вы можете владеть, и Вы можете управлять их уровнями света независимо или вместе.

Если *пылающий шар Нчейзера* разбит, магия теряется. Однако, если Вы умираете, шары сохраняют свое зачарование. Любой клерик, колдун или волшебник, способный к чтению заклинаний 4-го уровня, может получить контроль над шарами мертвого персонажа, просто дотронувшись до них.

Фокус: Стеклянная сфера, в которую помещается свет. Шар, годный к употреблению для этой цели, имеет твердость 0 и 2 очка жизни.

Послушная лавина (Obedient Avalanche)

Призывание (Создание) [Холод]

Уровень: Холод 9

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Лавина снега в 20-фт радиусе, сосредоточенная где-нибудь в пределах диапазона; см. текст

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполовину или Рефлексы - отменяет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: нет

Вы вызываете лавину снега из трещины в воздушном пространстве, хороня ваших противников и обрекая их на морозную смерть.

Эффект *послушной лавины* на существо зависит от того, где оно находится относительно пункта происхождения заклинания, следующим образом.

В пределах 20 футов от точки происхождения: Каждое существо в этой области получает 1d8 пунктов урона на два уровня заклинателя (максимум 10d8), плюс дополнительные 1d6 пунктов холодного урона на два уровня заклинателя. Существо, проваливающее спасбросок, также захоронено (как описано в "Руководстве Ведущего"). Все квадраты в пределах 20 футов от точки происхождения покрыты тяжелым снегом (см. "Руководство Ведущего"), который сохраняется, как обычный снег.

Между 20 и 40 футами от точки происхождения: Существа в этой области получают половину урона от воздействия лавины по сравнению с близким нахождением к ней (спасбросок Рефлексов - отменяет). При неудавшихся спасбросках снег имеет дополнительный эффект натиска быка, с +13 бонусом (+5 для эффективной Силы 20 и +8 для эффективного размера Огромный) по необходимой проверке. С успешным натиском быка она выталкивает существ от точки происхождения заклинания. Все квадраты в кольце от 20 до 40 футов от точки центра покрыты снегом, который сохраняется, как обычный снег.

Ландшафт и структуры: Лавина автоматически вырывает с корнем маленькие деревья и другую растительность и оставляет след из легкого щебня (как описано в "Руководство Ведущего") даже после того, как снег растаял. Структура, пораженная *послушной лавиной*, получает 1d6x10 пунктов урона.

Послушная лавина гасит весь огонь, которого касается.

Договор муки (Pact of Martyrdom)

Некромания [Добро]

Уровень: Инициация Илматера 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Цель: Одно желающее существо

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный).

Вы обмениваетесь общим количеством очков жизни с целью, которая имеет меньше очков жизни, чем Вы. Если цель была без сознания или умирающей, Вы станете бессознательным и умирающим. Если цель была без сознания, но стабилизированная, Вы станете без сознания, но стабилизированным. Заклинание передает только фактические очки жизни, а не временные. *Договор мухи* не функционирует, если Вы имеете меньше очков жизни, чем цель, когда читаете заклинание.

Владение животным (Possess Animal)

Некромания

Уровень: Инициация Малара 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 раунд

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно животное

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы проектируете свой дух в тело животного, вынуждая его вести себя, как Вы направляете. Цель должна быть нормальным животным (не магической тварью, паразитом или другим типом монстра), и ваш уровень заклинателя должен превышать его Hit Dice. Душа животного остается в его теле, но не имеет никакого контроля над ним, пока там ваш дух. Ваше собственное тело на время действия заклинания лежит в коматозном состоянии.

Находясь в теле животного, Вы сохраняете ваш Интеллект, Мудрость, Харизму, уровень, класс, базовый бонус атаки, базовые бонусы спасбросков, мировоззрение и умственные способности. Вы можете читать заклинания, когда владеете животным, только если имеете умение Естественное Заклинание или эквивалентную способность, и Вы не можете активизировать экстраординарные или сверхъестественные способности тела. Кроме того, на каждые 2 пункта урона, полученного животным телом, пока Вы владеете им, Вы получаете 1 пункт урона. Если животное тело убито, пока Вы владеете им, Вы должны сделать DC 10 спасбросок Стойкости или также умереть.

Если ваше тело уничтожено, пока ваш дух находится в теле животного, Вы умираете в конце продолжительности заклинания.

Материальный компонент: Шарик ладана и кусочек пищи, который дается целевому животному.

Лунный лук Преспера (Presper's Moonbow)

Воплощение [Электричество]

Уровень: Колдун / волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: 1d4 электрических пылинок

Продолжительность: Мгновенно или 1-4 раунда; см. текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание призывает 1d4 пылающих пылинок электричества, которые собираются и кружатся вокруг Вас в манере заклинания *огонь фейри*. Вы можете немедленно направить любое количество пылинок отлететь и атаковать цели в пределах диапазона заклинания. Несколькими пылинками можно стрелять в одну и ту же цель, или каждая может быть послана против отдельной цели. Вы должны преуспеть в дальней атаке касанием пылинкой, чтобы поразить цель. Любое существо, пораженное пылинкой, получает урон электричеством согласно следующей таблице.

Создано пылинок	Урон на пылинку
1	4d6
2	5d6
3	2d6
4	2d4

Если Вы немедленно не выстреливаете все пылинки, созданные заклинанием, Вы можете захотеть стрелять таким количеством из оставшихся, каким пожелаете, как стандартное действие в течение следующего раунда. Если проходит раунд, в котором Вы не стреляете ни одной из ваших пылинок, заклинание заканчивается, и все оставшиеся пылинки исчезают.

Материальные компоненты: Маленький кусочек лунного камня.

Призматический глаз (Prismatic eye)

Воплощение

Уровень: Колдун / волшебник 6

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Магический глаз

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете видимый шар, который может производить лучевые эффекты, дублирующие лучи заклинания *призматический спрей*. Вы можете перемещать глаз со скоростью до вашей как действие эквивалента движения, но он не может выходить за пределы диапазона заклинания.

Начиная с раунда, когда появляется глаз, Вы может приказывать ему стрелять лучом (50-футовая дальность) как свободное действие однажды в раунд. Вы должны преуспеть в дальней атаке касанием с лучом, чтобы ударить цель, но каждый луч использует +6 бонус на броски атаки вместо вашего бонуса дальней атаки.

Цель, пораженная лучом, страдает от эффекта одного луча заклинания *призматический спрей* (бросайте 1d8 для определения эффекта, перебрасывайте любой результат 8), за исключением того, что DC спасбросков (если применимы) - 19. После того, как специфический цветной луч использовался, он больше недоступен глазу. Как только все семь лучей выстрелены, глаз остается, пока продолжительность заклинания не истечет. Вы можете все еще перемещать его, но он больше не может стрелять лучами.

Глаз - Мелкий объект с AC 18 (+8 размер) и 9 очками жизни. Он использует ваши бонусы спасбросков для спасбросков.

Фокус: Полированная радужная покинутая ракушка.

Мантия розы (Rosemantle)

Отречение

Уровень: Инициация Латандера 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы заставляете цель пылать мягким, слабым розовым сиянием, равным искусственному освещению. Это свечение предоставляет субъекту священный бонус, равный +1 на уровень заклинателя (максимум +10), на спасброски против эффектов, которые работают, причиняя боль (типа *нежного напоминания Нибора*), эффектов, заставляющих цель тошнить или вызывают отвращение, и эффектов страха.

Рубиновый луч реверсирования (Rubu Ray of Reversal)

Отречение

Уровень: Колдун / волшебник 7

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Цель: Одна естественная или магическая опасность; см. текст

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: нет

С кончиков ваших пальцев срывается тонкая линия яркого красного света, которая может отменять любую из нескольких магических или мирских опасностей. Каждая версия этого заклинания может быть нацелена на одну из опасностей, описанных ниже, и "корректировать" ее описанным способом. Если определенно не заявлено иначе, это заклинание воздействует на магические и мирские опасности обозначенного типа одинаково. Например, *рубиновый луч реверсирования* может устранять паутину чудовищного паука или эффект заклинания *паутина*.

- Любая ловушка, на которую нацелен луч, срабатывает. Эта версия заклинания может иметь неблагоприятные эффекты для существ, стоящих в пределах области ловушки. Вы должны знать о ловушке, чтобы наложить на нее *рубиновый луч реверсирования*.
- Заклинание развязывает узлы и заставляет цепи, наручники и подобные ограничивающие устройства спадать. *Запутывание* и подобные магические эффекты рассеиваются. Двери (или сундуки, ящики, шкафы и так далее), которые заперты, заложены брусом или под эффектом заклинания *тайный замок*, открываются.
- Отверстие с радиусом до 1 фута создается в *стене силы*, *силовой клетки* или подобном заклинании или эффекте. Эта функция заклинания не уничтожает целевой эффект, но существа, пойманные им, могут быть способны освободиться.
- Существо, которое было *полиморфировано*, обращено в камень или иначе преобразовано из своего естественного состояния, возвращается к своей естественной форме.
- Заклинание *магической фляги* рассеивается, если *рубиновый луч реверсирования* нацелен на кристалл, содержащий душу заклинателя.
- Паутины, слизь, жир и другие вещества, которые препятствуют движению, разрушаются в области с радиусом до 20 футов. (Считайте этот эффект распространением, как описано в "Руководстве Игрока")

Материальный компонент: Рубин, стоящий по крайней мере 1,000 gr.

Щит Латандера (Shield of Lathander)

Отречение

Уровень: Инициация Латандера 5

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Живущее существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 раунд
Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)
Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Существо, которого касаются, получает уменьшение урона 15/- на 1 раунд.

Щит Латандера, великий (Shield of Lathander, greater)

Отречение

Уровень: Инициация Латандера 7

Это заклинание функционирует подобно *щиту Латандера*, за исключением того, что цель получает уменьшение урона 20/-, устойчивость к негативной энергии и иссушению энергии и сопротивление 10 кислоте, холоду, электричеству, огню и звуковой энергии.

Саван пламени (Shroud of flame)

Воплощение [Огонь]

Уровень: Колдун / волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Рефлексы - отменяет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Иногда называемое «убийца троллей», это заклинание заставляет одиночное существо охватываться огнем, немедленно получая 2d6 пунктов урона от огня при неудавшемся спасброске. Каждый раунд после этого на всю продолжительность заклинания цель получает еще 2d6 пунктов урона огнем. В любом раунде, когда цель предпринимает действие движения, чтобы сбить огонь, она может делать попытку нового спасброска Рефлексов. Успех любых спасбросков после первого раунда заставляет огонь заглохнуть и заканчивает заклинание.

В дополнение к вышеупомянутым эффектам, цель стреляет языками пламени каждый раунд, который она остается в огне. Любое существо в пределах 10 футов от цели получает 1d4 пунктов урона огнем в раунд. Успешный спасбросок Рефлексов отменяет этот урон.

Материальный компонент: Щепотка селитры, маленький кусочек фосфора и остатки мышины шкурки или паутина.

Матрица заклинаний Симбул (Simbul's spell Matrix)

Превращение

Уровень: Колдун / волшебник 5

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Эффект: Матрица, содержащая одно из ваших заклинаний

Продолжительность: 10 мин/уровень (D)

Вы готовите магическую матрицу, которая позволяет Вам хранить одно из ваших заклинаний и использовать его позже как свободное действие.

В раунде после того, когда Вы читаете *матрицу заклинаний Симбул*, Вы можете читать одно заклинание до 3-го уровня, которое будет запасено в ней. Матрица закрывается через 1 раунд, сохранили ли Вы заклинание в ней или нет. Только заклинание, которое может быть изменено умением Ускорение Заклинания, может быть помещено в матрицу, и любое запасенное в ней заклинание считается подготовленным. Чтение *матрицы заклинаний Симбул* наносит 1d6 пунктов урона Вам, и этот урон не может быть излечен никакими средствами, пока существует матрица.

Пока матрица активна, Вы можете накладывать заклинание, запасенное в ней, как свободное действие. Будучи наложено из матрицы, заклинание уходит.

Заклинание *рассеивание магии*, которое успешно рассеивает матрицу, также рассеивает заклинание, удерживаемое внутри нее. Если на Вас воздействует *антимагическое поле*, продолжительность матрицы прерывается, но заклинание не активизируется. Матрица становится активной снова, когда Вы выходите из *антимагического поля*. Если Вы умираете, заклинание в матрице рассеивается безопасно.

Фокус: Кусочек янтаря с минимальной ценностью 500 gr.

Секвенсер заклинаний Симбул (Simbul's spell sequencer)

Превращение

Уровень: Колдун / волшебник 7

Эффект: Матрица, содержащая два ваших заклинания

Это заклинание функционирует подобно *матрице заклинаний Симбул*, за исключением того, что Вы можете хранить до двух заклинаний до 3-го уровня, и Вы получаете 2d6 пунктов урона вместо 1d6 после чтения. Матрица закрывается после 2 раундов, и больше заклинания не могут быть добавлены, даже если она не полна.

Кроме того, Вы можете решить связать два заклинания, запасенные в матрице, в последовательность заклинаний, если оба они – 2-го уровня или ниже. Затем Вы можете разрядить два связанных заклинания как одно свободное действие, как при надожении одиночного заклинания из *матрицы заклинаний Симбул*.

Заклинание *рассеивание магии*, которое успешно рассеивает матрицу, также рассеивает все заклинания, удерживаемые внутри нее. Если на Вас воздействует *антимагическое поле*, продолжительность матрицы прерывается, но заклинания не активизируются. Матрица становится активной снова, когда Вы выходите из *антимагического поля*. Если Вы умираете, все заклинания в матрице рассеиваются безопасно.

Фокус: Сапфир с минимальной ценностью 1,000 гр.

Срабатывание заклинаний Симбул (Simbul's spell Trigger)

Превращение

Уровень: Колдун / волшебник 9

Эффект: Матрица, содержащая три ваших заклинания

Это заклинание функционирует подобно *матрице заклинаний Симбул*, за исключением того, что Вы можете хранить до трех заклинаний до 3-го уровня, и Вы получаете 3d6 пунктов урона вместо 1d6 после чтения. Матрица закрывается после 3 раундов, и больше заклинания не могут быть добавлены, даже если она не полна.

Кроме того, Вы можете определять одно заклинание или одну последовательность заклинаний, удерживаемую в матрице, для срабатывания при условии, которое Вы диктуете при чтении *срабатывания заклинаний Симбул*. Эта функция работает во многом подобно заклинанию *непредвиденного обстоятельства*. Заклинание (или последовательность заклинаний) для активизации условием срабатывания должно иметь тип, затрагивающий вашу персону, типа *левитации* или *падения пера*. Состояния, требуемые для введения эффекта желаемого заклинания или заклинаний, должны быть ясны, хотя они могут быть общими. Во всех случаях, *срабатывание заклинаний Симбул* немедленно дает эффект обозначенного заклинания или последовательности заклинаний, который накладывается мгновенно, когда происходят обозначенные обстоятельства. Вы не можете выбирать, хотите вы или нет активизировать заклинание или заклинания, когда происходит срабатывание.

Фокус: Алмаз с минимальной ценностью 1,500 гр.

Череп секретов (Skull of secrets)

Иллюзия (Тень)

Уровень: Инициация Цирика 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 полный раунд

Дальность: Близо (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Неосязаемый череп

Продолжительность: Постоянно, пока не разряжено

Спасбросок: Нет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: нет

Вы создаете неосязаемый образ плывущего черепа, который оставляет след черного огня. Череп и его огонь иллюзорны, так что они не наносят урона и не получают урона от атак. Череп имеет скорость полета 40 футов (совершенно), но не может перемещаться более чем на 20 футов от точки своего происхождения; он просто плавает относительно бесцельно, но угрожающе в пределах доступного ему места, пока заклинание не разряжено.

После чтения этого заклинания Вы устанавливаете два состояния срабатывания для черепа. Первое активизирует сообщение, доставляемое черепом, как будто это *магический рот*. Второе заставляет череп выплунуть линию пламени длиной 10 футов, которая наносит 1d8 пунктов урона огнем на два уровня заклинателя (максимум 5d8), в существо, на которое он сработал. Цель может делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона. Любой в случае неудачи спасброска должен преуспеть в спасброске Стойкости или быть ошеломлен на 1 раунд.

Условия срабатывания для двух эффектов могут быть различны или одинаковы. В последнем случае череп выплунет пламя и передаст сообщение одновременно. Как только условия вызова для обоих эффектов были выполнены, череп исчезает. Череп может производить каждый эффект только однажды, так что если он уже сказал свое сообщение, он не скажет его снова, даже если срабатывание сообщения происходит второй раз.

Глаза черепа (Skull eyes)

Превращение

Уровень: Инициация Цирика 5

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/три уровня

Спасбросок: Нет; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы получаете атаку взглядом на близкое расстояние (25 футов + 5 фт/2 уровня), которая продолжается на время действия заклинания. Каждое существо в пределах диапазона, которое может видеть Вас, должно делать попытку спасброска Воли каждый раунд в начале своего хода, чтобы избежать эффекта. Кроме того, Вы можете активно глядеть как действие атаки, выбирая цель в пределах диапазона.

В зависимости от Hit Dice противника, атака взглядом может иметь любой из двух эффектов, следующим образом.

HD	Эффект
Равный или больше, чем уровень заклинателя	Зачарование
Меньше уровня заклинателя	Путаница

Пока это заклинание действует, ваши глаза черные и имеют зрачки в форме черепа.

Наблюдающий череп (Skull watch)

Некромания

Уровень: Клерик 3, колдун / волшебник 3

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Один гуманоидный череп

Продолжительность: 1 час/уровень или пока не разряжено

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: нет

Череп, на который воздействуют заклинанием *наблюдающий череп*, мягко летит в 5 футах над землей в направлении, которое Вы выбираете. Он контролирует область шириной 20 футов и длиной 90 футов, хотя стены и другие твердые барьеры могут сокращать эту область. Если любое живое существо входит в область, охраняемую черепом, он испускает пронзительный вопль, который можно услышать на расстоянии до четверти мили, и падает на землю, израсходовав магию. Каждое существо в пределах 60 футов от черепа, когда он вопит, должно сделать спасбросок Стойкости или быть оглушено на 1d6 раундов. Можете ли вы услышать эту слышимую тревогу, Вы немедленно узнаете, когда одно из ваших заклинаний *наблюдающего черепа* сработало, если Вы находитесь на том же самом плане, где и он.

Череп может быть перемещен со своей первоначальной позиции любым, кто может добраться к нему, не входя в проверяемую им область. Череп имеет AC 12, твердость 1 и 1 очко жизни на уровень заклинателя. Вы не можете магически узнать о разрушении черепа, если он не сработал.

Наблюдающий череп может быть сделан постоянным заклинанием *постоянство*. Постоянные *наблюдающий череп* повторно взводится через 1d4 раундов после срабатывания.

Фокус: Гуманоидный череп, на который накладывается *наблюдающий череп*.

Спектральный олень (Spectral stag)

Призывание (Создание)

Уровень: Инициация Малара 1

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 0 футов.

Эффект: Одно квазиреальное оленеподобное существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: нет

Вы призываете квазиреальное оленеподобное существо, которому Вы можете предписать атаковать цель или просто нести Вас на своей спине. Когда Вы читаете заклинание, Вы решаете, хотите ли Вы, чтобы олень появился рядом с Вами или под Вами, чтобы Вы смогли ехать на нем немедленно.

Олень имеет скорость 60 футов и может действовать, как только проявляется, перемещаясь, как Вы его направляет. Управление оленем - свободное действие. Он может двигаться по воздуху, как будто находится на устойчивой земле, как заклинание *конь-фантом* (уровень заклинателя 12-й). Он может переносить вес своего наездника плюс до 10 фунтов дополнительного веса на уровень заклинателя.

Олень - Большое существо с Классом Доспеха 18 (-1 размер, +4 естественный доспех, +5 Ловкость) и 7 очками жизни +1 очко жизни на уровень заклинателя. Если он теряет все свои очки жизни, спектральный олень исчезает.

Будучи направленным атаковать существо, он разгоняется на цель и инициирует натиск быка. Он имеет эффективную Силу 18 для этой цели. Олень не может быть атакован или поврежден, но если Вы едете на нем, когда он делает попытку натиска быка, защитник может использовать свою атаку возможности против Вас вместо оленя. Если натиск быка терпит неудачу, олень (и Вы, если Вы едете на нем) отбрасывается на 5 футов обратно к тому месту, где был перед движением к цели. Если натиск быка проходит, олень передвигается за защитника на максимально возможное расстояние. Защитник должен также делать спасбросок Стойкости или быть ошеломлен на 1 раунд.

Когда заклинание заканчивается, олень исчезает. Если Вы ехали на нем в это время, Вы благополучно приземляетесь.

Улучшение заклинания (Spell Enhancer)

Превращение

Уровень: Колдун / волшебник 4

Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд

Это заклинание улучшает следующее заклинание, которое Вы читаете, затрудняя целям сопротивление ему. После того, как Вы читаете это заклинание, Вы можете читать другое в том же раунде (как будто оно ускорено) с +2 к уровню заклинателя.

Мантия заклинаний (Spellmantle)

Отречение

Уровень: Инициация Мистры 6

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 полный раунд

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 10 мин/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы создаете магическую ауру вокруг субъекта, которая защищает его против некоторых заклинаний. После прочтения Вы должны определить одно заклинание 4-го уровня или ниже на четыре уровня заклинателя, которыми Вы обладаете. Этот выбор не может быть заклинаниями, доставляемыми атакой касанием.

Когда на субъекта этого заклинания нацеливается или когда он попадает в область одного из обозначенных заклинаний, *мантия заклинаний* поглощает энергию поступающего заклинания полностью. Затем цель может направить эту энергию на одну из следующих двух целей.

Лечение: Субъект немедленно получает заклинание *лечение ран* того же уровня, что и поглощенное заклинание. Заклинание *лечения* функционирует, как будто его Вы наложили его на цель. Если субъект без сознания, поступающее заклинание автоматически конвертируется в заклинание *лечения*.

Получение заклинания: Энергия поступающего заклинания может немедленно наложить на цель другое заклинание. Чтобы позволить субъекту этот вариант, Вы должны определить одно заклинание 4-го уровня или ниже, которое Вы подготовили во время чтения. Это заклинание должно быть воздействующим на человека как на цель. Обозначение одного из ваших заклинаний для этой цели не заставляет Вас терять подготовленное заклинание сразу или когда вызван эффект. Если уровень поступающего заклинания ниже, чем таковой вашей обозначенного заклинания, субъект не может активизировать этот эффект. Иначе, если субъект выбирает это, ваше обозначенное заклинание функционирует так, как будто Вы наложили его. Продолжительность этого вызванного заклинания может быть дольше таковой самой *мантии заклинаний*.

Например, Вы можете определять *заряд молнии* как одно из заклинаний, которое поглощает *мантия заклинаний*, и выбирать *магический круг против зла* как заклинание, которое цель получает. В этом случае каждый раз, когда субъект находится в области *заряда молнии* (или любого другого заклинания 3-го уровня или выше, как Вы определяете), он может захотеть быть немедленно защищенным *магическим кругом против зла*.

Мантия заклинаний может поглощать от трех до девяти уровней (1d4 +1 на четыре уровня заклинателя) поступающих заклинаний. Если у *мантии заклинаний* не хватает вместимости, чтобы поглотить заклинание, поглощения не происходит. Исчерпав свою вместимость, оно рассеивается.

Филактерия заклинания (Spell phylactery)

Превращение

Уровень: Инициация Мистры 7

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 10 минут

Дальность: Касание

Цель: Свиток, которого касаются

Продолжительность: Постоянно, пока не сработает

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да (объект)

Вы создаете набор условий срабатывания для свитка, который несет заклинание из вашего списка заклинаний. Заклинание должно быть воздействующим на вашу персону и иметь уровень не выше, чем четверть вашего уровня заклинателя (округляя вниз, максимум 5-й). Любые ограничения, которые обычно применяются к чтению вами свитка (типа минимального показателя способности или проверки уровня заклинателя) все же применяются.

Условия, необходимые для срабатывания заклинания, должны быть ясны, как определено в соответствии с описанием заклинания *непредвиденное обстоятельство*, хотя они могут быть общими. Например, *филактерии заклинания*, используемой со свитком *водного дыхания*, можно предписать, что в любое время, когда Вы погружены в воду или любую подобную жидкость, заклинание *водного дыхания* мгновенно срабатывает. Или *филактерия заклинания*, используемая со свитком *падения пера*, может срабатывать в любое время, когда Вы падаете более чем на 4 фута. Сложные или замысловатые условия могут заставить *филактерию заклинания* терпеть неудачу при срабатывании. Свиток активизируется основываясь исключительно на заявленных условиях, независимо от вашего желания в это время.

Когда заявленные условия выполнены, заклинание накладывается со свитка. Вы как бы тратите стандартное действие, чтобы использовать свиток самостоятельно. Если свиток содержит заклинание, которого нет в вашем списке заклинаний или есть ограничения на заклинание, которые не дали бы Вам прочитать его в это время, оно не накладывается при срабатывании, и магия *филактерии заклинания* рассеивается.

Свиток, подготовленный с этим заклинанием, должен быть присвязан к вашей руке или лбу (обычно сильно скручен или помещен в маленький футляр для этой цели) и считается наручем или лентой с точки зрения ограничения пространства для магических изделий. Это заклинание должно быть прочитано однажды для каждого заклинания, которое Вы желаете произвести на свитке.

Если другой человек носит *филактерию заклинания*, магия этого заклинания заканчивается. Вы можете удалять и заменять *филактерию заклинания* без штрафа, но если вы не носите ее 24 часа подряд, магия *филактерии заклинания* заканчивается. Завершение этого заклинания не вредит заклинанию на свитке.

Щит заклинаний (Spell shield)

Отречение

Уровень: Инициация Мистры 1

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие; см. текст

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 мин/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный),

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Субъект получает +3 бонус сопротивления на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей, но не против сверхъестественных или экстраординарных способностей.

На 11-м уровне Вы можете накладывать это заклинание на себя как свободное действие.

Каменное тело (Stone Body)

Превращение

Уровень: Клерик 6, колдун / волшебник 6

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 мин/уровень (D)

Это заклинание функционирует подобно *железному телу*, кроме обозначенного здесь. Вы получаете уменьшение урона 10/адамантин и +4 бонус улучшения к Силе, но получаете -4 штраф Ловкости (минимальная Ловкость 1). Вы уязвимы ко всем специальным атакам, затрагивающим каменных големов. Ваша скорость уменьшается до половины от нормальной, и ваш вес увеличивается на три фактора.

Тайный материальный компонент: Маленький кусочек камня, который был некогда частью каменного голема, великого земного элемента или внешней стены замка.

Каменная прогулка (Stonewalk)

Призывание [Телепортация]

Уровень: Инициация Бэйна 6

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 10 минут

Дальность: Касание

Цель: Камень, которого касаются

Продолжительность: Постоянно, пока не разряжено

Спасбросок: Воля - отменяет (объект)

Сопротивление заклинаниям: Да (объект)

Вы магически связываете одно место с другим так, чтобы Вы или кто-то еще мог сказать командное слово в одном конце и телепортироваться к другому концу.

Перед чтением этого заклинания Вы должны подготовить концы для связи, оба из которых должны быть областями камня в 5 квадратных футов. Эта подготовка занимает 1 час, и они служат для повторных наложений заклинания, пока камни не повреждены.

Когда Вы читаете *каменную прогулку*, Вы определяете командное слово и касаетесь одного из камней. Оба камня при этом настраиваются на командное слово, которое Вы определяете. После этого любое существо, которое говорит командное слово встав на один из камней, мгновенно телепортируется (как *великим телепортом*) к другому камню. Камни функционируют один раз на каждые четыре уровня заклинателя, которыми Вы обладаете, и каждое использование может транспортировать желающее Среднее или меньшее существо плюс одно дополнительное желающее Среднее или меньшее существо (каждое из которых переносит устройство до своей максимальной нагрузки) или его эквивалент на три уровня заклинателя. Большое существо считается как два Средних существа, Огромное - как два Больших существа и т.д. Все существа, которые нужно транспортировать, должны касаться друг друга.

Из-за особой связи между камнями путешествие посредством этого заклинания не препятствуют отречения типа *замка измерений* или *запрета*. Наложение заклинания *печать врат* на любой из камней подавляет эффект *каменной прогулки*.

Материальный компонент: Подготовка каждого конца связи требует пасты, сделанной из рубинов и янтаря, стоящих 2,500 гр. Чтение заклинания требует 2,500 гр алмаза. Активация одного из связанных камней, как только заклинание прочитано, не требует никаких материальных компонентов.

Сила твари (Strength of the Beast)

Превращение

Уровень: Инициация Малара 4, инициация Селунэ 4

Компоненты: V, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Это заклинание функционирует, только если Вы ликантроп, и оно приносит Вам пользу, только когда Вы находитесь в вашей гуманоидной форме. Находясь под эффектом этого заклинания, Вы получаете некоторые характеристики вашей животной формы, оставаясь в гуманоидной форме. Вы получаете то же самое уменьшение урона, которое Вы имеете в животной форме (обычно 5/серебро или 10/серебро), специальное качество нюх и умения, к которым Вы имеете доступ в животной форме. Кроме того, Вы получаете половинную регулировку к каждому показателю способности, который Вы получаете в животной форме, округляя до ближайшего четного. Например, если Вы - медведь-оборотень, Вы получаете Силу +8 (половина от вашей животной формы +16) и Телосложение +4 (половина от +8), но никакой регулировки вашей Ловкости, потому что половина от +2, округленная до ближайшего четного, есть +0.

Если Вы делаете проверку Контроля Формы, находясь под эффектом этого заклинания, Вы получаете -4 штраф по вашей проверке.

Фокус: Щепотка волос вашей животной формы.

Вызов нежити I (Summon undead I)

Призывание (Вызов) [Зло]

Уровень: Черный страж 1, клерик 1, колдун / волшебник 1

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 полный раунд

Дальность: Близо (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Одно вызванное существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: нет

Это заклинание функционирует подобно *вызову монстра I*, за исключением того, что Вы вызываете существо нежити. *Вызов нежити I* вызывает одно из существ из списка 1-го уровня из таблицы Вызова нежити, ниже. Вы выбираете, которое существо вызвать, и Вы можете изменять этот выбор каждый раз, когда Вы читаете заклинание. Вызванная нежить не учитывается из полного Hit Dice нежити, которой Вы можете управлять *оживлением мертвого* или клерической способностью командования нежитью. Вы не можете вызывать существ нежити, Hit Dice которых выше, чем ваш уровень заклинателя +1

Фокус: Крошечный мешочек, маленькая (незажженная) свеча и вырезанная кость любого гуманоида.

Вызов нежити II (Summon undead II)

Призывание (Вызов) [Зло]

Уровень: Черный страж 2, клерик 2, колдун / волшебник 2

Эффект: Одно или более вызванных существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

Это заклинание функционирует подобно *вызову нежити I*, за исключением того, что Вы можете вызвать одну нежить из списка 2-го уровня или две нежити одного и того же вида из списка 1-го уровня.

Вызов нежити III (Summon undead III)

Призывание (Вызов) [Зло]

Уровень: Черный страж 3, клерик 3, колдун / волшебник 3

Эффект: Одно или более вызванных существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

Это заклинание функционирует подобно *вызову нежити I*, за исключением того, что Вы можете вызвать одну нежить из списка 3-го уровня, две нежити одного и того же вида из списка 2-го уровня или четыре нежити одного и того же вида из списка 1-го уровня.

Вызов нежити IV (Summon undead IV)

Призывание (Вызов) [Зло]

Уровень: Черный страж 4, клерик 4, колдун / волшебник 4

Эффект: Одно или более вызванных существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

Это заклинание функционирует подобно *вызову нежити I*, за исключением того, что Вы можете вызвать одну нежить из списка 4-го уровня, две нежити одного и того же вида из списка 3-го уровня или четыре нежити одного и того же вида из списка низшего уровня.

Вызов нежити V (Summon Undead V)

Призывание (Вызов) [Зло]

Уровень: Клерик 5, колдун / волшебник 5

Эффект: Одно или более вызванных существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

Это заклинание функционирует подобно *вызову нежити I*, за исключением того, что Вы можете вызвать одну нежить из списка 5-го уровня, две нежити одного и того же вида из списка 4-го уровня или четыре нежити одного и того же вида из списка низшего уровня.

ВЫЗОВ НЕЖИТИ

1-й уровень

Средний скелет
Маленький зомби

2-й уровень

Средний зомби
Большой скелет

3-й уровень

Большой зомби
Гхол
Огромный скелет

4-й уровень

Аллип
Джаст
Огромный зомби

5-й уровень

Мумия
Тень
Дух
Отродье вампира

Восход солнца (Sunrise)

Воплощение [Свет]

Уровень: Инициация Латандера 3

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Область: Взрыв 5-фт радиуса

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - частично; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете взрыв слепящего света, эквивалентного естественному солнечному свету. Любое существо в области, для которого солнечный свет является вредным или неестественным, ослеплено и получает 4d6 пунктов урона; каждое другое существо в области ослеплено и получает 2d6 пунктов урона. Успешный спасбросок Рефлексов отменяет слепоту и половину урона в любом случае.

Существо нежити, пойманное в пределах взрыва, получает 1d6 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 10d6). Успешный спасбросок Рефлексов отменяет слепоту и половину урона. Ультрафиолетовый свет, произведенный заклинанием, также наносит урон грибам, почвам, илам и слизи, также как если бы они были существами нежити.

Восход солнца рассеивает любое заклинание *темноты* 3-го уровня или ниже в пределах своей области.

Уверенная жизнь (Surelife)

Отречение

Уровень: Покой 8

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 раунд

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 мин/уровень

Это заклинание защищает Вас против некоторого состояния — типа погружения в кипящее масло или захоронения под лавиной — которое обычно причинило бы смерть. Вы можете защищать себя только против естественного возникновения или немагического условия, а не против заклинания или прямой атаки существа (типа дыхания дракона или мечей группы бандитов). Во время чтения Вы должны определить состояние, против которого Вы желаете защититься. Если Вы подвергнуты этому состоянию в течение продолжительности заклинания, Вы не чувствуете никакого дискомфорта и не получаете никакого урона от состояния, хотя заклинание не защищает никаких изделий, несомых вашей персоной. Если Вы все еще подвержены состоянию в конце продолжительности заклинания, Вы переносите его полные нормальные эффекты.

Материальный компонент: Мазь из сироба персика и киновари.

Меч и молот (Sword and Hammer)

Воплощение [Сила]

Уровень: Инициация Тира 4

Это заклинание функционирует подобно *духовному оружию*, кроме обозначенного здесь. Когда Вы читаете заклинание, появляются два оружия, сделанных из силы: длинный меч и военный молот. Оба оружия предоставляют Вам +1 бонус на броски атаки. Если Вы направляете оружие атаковать одного и того же противника, они замыкают противника, и каждый

получает соответствующий бонус (+2) на броски атаки для замыкания. Оружие не наносит урона атаки крадучись, даже если Вы имеете уровни в классе, который предоставляет способность атаки крадучись.

Меч и молот, великий (Sword and Hammer, greater)

Воплощение [Сила]

Уровень: Инициация Тира 6

Это заклинание функционирует подобно *мечу и молоту*, кроме обозначенного здесь. Длинный меч и военный молот размером для Больших существ, и каждый наносит 2d6 пунктов силового урона +1 пункт на три уровня заклинателя (максимум +10) при успешном попадании. Каждое оружие предоставляет +2 бонус на броски атаки. Кроме того, каждый угрожает критическим попаданиям, как будто Вы имеете умение Улучшенный Критический (длинный меч на броске 17-20 и военный молот на броске 19-20).

Спрей шипов (Thorn spray)

Превращение

Уровень: Инициация Природы 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Ближко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цель: До одного существа/уровень

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - частично

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы швыряете тернистое растение в направлении целей. Заклинание преобразовывает маленькие шипы растения в спрей из шипов, который наносит урон целям, которые Вы выбираете.

Вы делаете нормальную дальнюю атаку против каждой цели отдельно, не беря никакого штрафа из-за отсутствия мастерства. Шипы наносят общее количество 1d6 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 20d6), но Вы можете поделить этот урон среди целей, которые Вы выбираете. Вы должны решить, как делить урон, перед вашими бросками атаки. Таким образом, заклинатель 8-го уровня может поразить одиночное существо атакой, которая наносит 8d6 пунктов урона при успешном попадании, два существа на 4d6 пунктов урона каждое, четыре существа на 2d6 пунктов урона каждое и так далее. Вы можете делить урон, как Вы пожелаете.

Существо, которое получает урон от шипов, разрушается болью, как если бы ее тело было покрыто язвами крапивы, и его также тошнит 2d4 раундов. Успешный спасбросок Стойкости отменяет тошнотворный эффект.

Расшифровка символа (Transcribe symbol)

Отречение

Уровень: Руна 8, колдун / волшебник 8

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Магический символ, которого касаются

Продолжительность: 10 минут или пока не разряжено

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы помещаете на свою руку защитное заклинание, позволяющее Вам касаться несработавшего магического символа (типа *глифа оберега* или *символа смерти*), не активируя его. Касаемый символ удаляется со своего места и удерживается как магический потенциал в вашей руке, как если бы это было заклинание касанием.

Чтобы подобрать заклинание таким способом, Вы должны сделать успешную проверку уровня заклинателя (DC 10 + уровень заклинания). Неудача указывает, что Вы активизировали глиф или символ. Если Вы успешно перемещаете символ в вашу руку, Вы можете использовать стандартное действие, чтобы разместить его на поверхности (но не на существе) вида, на которой он может быть обычно начертан. Перемещенный символ после этого работает как обычно и сохраняет все свои оригинальные условия срабатывания, хотя его текущее местоположение может сделать его срабатывание трудным или невозможным.

Вы можете поддерживать магический символ на вашей руке, пока Вы концентрируетесь. Если ваша концентрация или продолжительность заклинания истекают в то время, когда символ таким образом запасен как потенциал, он немедленно вызывается на Вас (и только на Вас), даже если Вы обычно не выполнили бы его условия срабатывания. Эффект имеет тот же спасбросок и аспекты сопротивления заклинаниям, как и первоначальное заклинание. Единственный безопасный способ избавиться от запасенного заклинания - разместить его на подходящую поверхность.

Фокус: Кусочек сланца, голый и гладкий с одной стороны.

Лечение дерева (Tree Healing)

Призывание (Лечение)

Уровень: Инициация Природы 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персональная и касание

Цели: Вы и одно дерево

Продолжительность: 1 день (D)
Спасбросок: Нет
Сопrotивление заклинаниям: Нет

Вы входите в нормальное дерево, которое должно быть достаточно большим, чтобы разместить ваше тело во всех трех измерениях. Вы можете оставаться скрытым в пределах него, пока Вы желаете, до 1 дня. Пока Вы остаетесь внутри него, дерево лелеет и излечивает Вас. У Вас нет потребности дышать или есть, и Вы восстанавливаете количество потерянных очков жизни, равное вашему уровню персонажа, в течение каждого часа, проведенного в дереве. Если Вы остаетесь внутри в течение полного дня, Вы получаете выгоду заклинания *излечение*. Дерево также предоставляет Вам полное покрытие и защищает Вас от чрезвычайной жары или холода, дождя, солнечного света, снега и всех других условий окружающей среды. Вы можете слышать, но не видите то, что происходит вне дерева. Незначительное физическое повреждение дереву не вредит Вам, но его частичное разрушение (до той степени, когда Вы больше не помещаетесь внутри него) изгоняет Вас и наносит Вам 5d6 пунктов урона. Если дерево полностью разрушено (например, лесным пожаром или заклинанием *упадок*), Вы выбрасываетесь из дерева и немедленно убиваетесь, если не преуспеете в DC 18 спасброске Стойкости.

Тройная маска (Triple Mask)

Иллюзия (Тень)

Уровень: Инициация Цирика 7

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Три теневого дубликата

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Воля - недоверие (при взаимодействии)

Сопrotивление заклинаниям: нет

Вы создаете три теневого дубликата самого себя. Эти образы видимы, слышимы и имеют запах, подобный Вашему, но неосязаемы. Вы можете переключать ваше восприятие к любой тени или вашему собственному телу как свободное действие на вашем ходу. Когда Вы используете восприятие тени, она подражает вашим действиям (включая речь), если Вы не концентрируетесь на другом действии для нее. Любые тени, которыми Вы не управляете, остаются неподвижными и ни на что не реагируют. Если Вы желаете, любое заклинание, которое Вы читаете, диапазон которого - касание или больше, может исходить от управляемой тени, а не от Вас. (Тени квазиреальны — но достаточно реальны, чтобы наложить заклинание, происходящее от Вас). Тень может накладывать на себя только заклинания, которые затрагивают тени.

Тени ведут себя подобно слуге, призванному заклинанием *невидимый служитель*. Они лишены разума, так что хотя они могут исполнять простые задачи типа открывания дверей, они не могут исполнять сложные задачи типа решения загадки.

Управляемая тень может также быть запрограммирована двигаться в специфическом направлении или к месту, которое Вы знаете. Она перемещается с вашей скоростью и продолжает двигаться таким способом до достижения своего места назначения или до изменения Вами вашего восприятия к ней и программирования ее идти куда-нибудь еще.

Если Вы используете *дверь измерений*, *телепорт*, *смену плана* или подобное заклинание, которое удаляет Вас с того же плана, где находятся тени, даже на мгновение, заклинание заканчивается.

Обычно это заклинание используется, чтобы дать Вам несколько ложных тел — одно действует как зона безопасности для чтения заклинаний (подобно *превосходному образу*), а другие два - для отвлечения.

Оружие погубления нежити (Undead Bane weapon)

Превращение

Уровень: Паладин 3

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Оружие, которого коснулись

Продолжительность: 1 мин/уровень

Спасбросок: Нет

Сопrotивление заклинаниям: нет

Вы даете оружию специальную способность *губитель нежити* в дополнение к любым другим магическим или мирским свойствам, которые оно имеет. Против нежити бонус улучшения вашего оружия соответствует любому +2 выше нормального, и оно наносит +2d6 бонусных пунктов урона. Заклинание не имеет никакого эффекта, если прочитано на оружие, которое уже имеет специальную способность *губитель нежити*. Если Вы заклинатель 9-го уровня (паладин 18-го уровня или выше) или выше, оружие получает +1 бонус улучшения, если это уже не магическое оружие.

Альтернативно, Вы можете затрагивать этим заклинанием до пятидесяти стрел, зарядов или пуль. Эти снаряды должны иметь один и тот же тип и они должны быть вместе (в одном и том же колчане, сложенные в одном и том же месте и т.п.). Снаряды (но не метательное оружие) теряют этот эффект после того, как ими была сделана атака.

Оружие, на которое воздействует это заклинание, считается таковым доброго мировоззрения, так что оно оказывает особые эффекты на некоторых существ. Любое оружие, на которое воздействует это заклинание, пылает незамутненно-серым сиянием, которое источает столько же света, сколько свеча.

Несмерть после смерти (Undeath after Death)

Некромания [Зло]

Уровень: Инициация Бэйна 7

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 10 минут

Дальность: Касание

Цель: Желаящее живущее существо, которого коснулись

Продолжительность: Постоянно, пока не разряжено

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы вырываете живительную силу существа, разворачиваете ее негативной энергией и силой неслерти, а затем снова связываете ее с телом существа. Этот процесс начинает богохульное преобразование, когда существо умирает.

Субъект этого заклинания теряет 2 пункта Телосложения после его наложения. Когда он умирает, развращенная сила жизни начинает медленное изменение в его теле, оживляя его как отродье склепа на следующем закате (см. Главу 6 в "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна"). Если существо оказывается уничтоженным, заклинание *несмерть после смерти* не может вернуть его в виде нежити.

Даже если заклинание рассеяно прежде, чем субъект умирает, он все же не восстанавливает потерянные пункты Телосложения.

Материальные компоненты: Кусочек обсидиана, формой подобный сердцу, который помещается в грудь субъекта, и черный окисловый драгоценный камень, стоящий по крайней мере 50 gr на HD субъекта – во время прочтения заклинания. Этот драгоценный камень должен быть помещен в рот субъекта.

Вечный враг неслерти (Undeath's Eternal foe)

Отречение [Добро]

Уровень: Инициация Латандера 9

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо/5 уровней

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы предоставляете одному или нескольким существам специальные способности, позволяющие им эффективно уничтожать нежить.

Каждый субъект этого заклинания функционирует как будто под *защитой от негативной энергии*, за исключением того, что +10 священный бонус применяется к его броску сопротивления против таких атак. Это также получает +4 бонус отклонения к АС против атак нежити и иммунитет к специальным атакам нежити, которые наносят урон способностям или иссушают способности или сокращают цель болезнью или ядом. Субъект может делать рукопашные и дальние атаки против эфирной или бестелесной нежити, как с использованием оружия *касания призрака*, и игнорирует любое уменьшение урона, которое может иметь противник-нежить.

Понимание устройства (Understand device)

Предсказание

Уровень: Инициация Гонда 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Цель: Вы

Продолжительность: 1 мин/уровень

Вы получаете интуитивное понимание слабостей и недостатков механических объектов. Вы можете делать нетренированные проверки Поломки Устройства и Открывания Замка, как будто Вы имеете ½ разряда в каждом навыке. Вы получаете бонус понимания, равный вашему уровню заклинателя (максимум +15) на проверки Поломки Устройства и Открывания Замка.

Гадючий плевок (Vipergout)

Призывание (Призывание)

Уровень: Чешуйчатые 7, колдун / волшебник 7

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)

Эффект: 1d4+3 вызванных существ

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание вызывает 1d4+3 извергских (хаотическое зло) или небесных (хаотическое добро) средних гадюк (змей), которые выпрыгивают из вашего рта, чтобы атаковать ваших врагов. Начиная с раунда, в котором Вы заканчиваете заклинание, Вы можете выплюнуть три гадюки как стандартное действие или одну гадюку как действие движения. (Таким образом, если Вы двигаетесь и затем читаете это заклинание, Вы не можете выплевывать гадюк до вашего следующего хода, но если Вы читаете это заклинание без перемещения, Вы можете выплюнуть одну гадюку как ваше действие

движения в этом раунде). Гадюки расползаются от ваших ног в смежном квадрате на ваш выбор и действуют в тот же раунд на вашем ходу, как и существа, вызванные заклинанием *вызов монстра*.

Змеи фактически не находятся в вашем горле и не затрудняют ваше дыхание. Однако, пока Вы не выбросили всех змей, вызванных заклинанием, Вы не можете говорить, читать заклинания с устными компонентами или активизировать изделия, которые требуют речи. Когда продолжительность заклинания истекает, все гадюки исчезают, и любые, еще не пришедшие, теряются.

Когда Вы используете заклинание призывания, чтобы вызвать злое или доброе существо, это - заклинание того типа.

Материальный компонент: Змеиная кожа.

Стена лунного света (Wall of Moonlight)

Воплощение (Добро, Свет)

Уровень: Инициация Селунэ 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Вертикальный ковер с областью до одного 5 кв.фт квадрата/уровень

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Исторгается неподвижный мерцающий гобелен циркулирующего жемчужно-белого света. Эта стена не должна быть прикреплена к какой-либо поверхности, и существа могут легко проходить сквозь нее. Любое существо нежити, контактирующее со стеной, получает 4d12 пунктов урона. Существо злого мировоззрения или любое существо, несущее святой символ Шар или Амберли, получает 2d10 пунктов урона. Магические изделия, которые входят в контакт со стеной, пылают эффектом *красного огня фейри* 1d4+1 раундов.

Стена источает яркий свет на 20 футов во всех направлениях и создает теневое освещение в 40-футовом радиусе. *Стена лунного света* противостоит и рассеивает любое заклинание темноты 4-го уровня или ниже в пределах 40 футов от любой ее части.

Если Вы вызываете стену так, чтобы она появилась в месте, занятом существами, каждое существо получает урон, как будто пройдя сквозь стену.

Стену лунного света можно сделать постоянной заклинанием *постоянство* заклинателем по крайней мере 12-го уровня за счет 2,000 ХР.

Стена песка (Wall of sand)

Призывание (Создание) [Земля]

Уровень: Клерик 4, друид 5, колдун / волшебник 4

Компоненты: V, S, M/DF

Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)

Эффект: Стена песка, область которой - до одного 5 кв.фт квадрата/уровень (S)

Продолжительность: Концентрация + 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: нет

Это заклинание вызывает вязкую, непрозрачную стену циркулирующего песка. Заклинание должно быть наложено так, чтобы она опиралась на твердую поверхность. После прочтения стена неподвижна. Песок достаточно плотен, чтобы блокировать дальние атаки, обеспечивая нормальное покрытие, соответствующее его размеру, но существа могут пытаться пробиться сквозь него. Перемещение сквозь *стену песка* трудно, требуя полнораундового действия и проверки Силы. Существо перемещается на 5 футов сквозь *стену песка* на каждые 5 пунктов, на которые его результат проверки Силы превышает 15.

Существа в пределах *стены песка* считаются ослепленными и оглушенными, и они неспособны говорить или дышать. Таким образом, они могут начать задыхаться, если остаются в пределах стены слишком долго (см. "Руководство Ведущего"). Заклинания с устными компонентами не могут быть прочитаны в пределах стены, а любое другое заклинание требует успешной проверки Концентрации (DC 20 + уровень заклинания).

Возможно атаковать персонаж внутри или на дальней стороне *стены песка* рукопашным оружием, при условии, что выполнены следующие критерии. Во-первых, нападавший должен представлять, где находится цель внутри стены (то есть он должен был видеть, как его цель недавно входила в стену). Во-вторых, цель должна быть не глубже в стене, чем на досягаемость оружия нападающего (или, в случае существ на дальней стороне стены, сама стена должна не быть глубже, чем досягаемость нападающего). Даже тогда цель извлекает выгоду покрытия и полного укрывательства.

Любой открытый незащищенный источник пламени в *стене песка* немедленно гасится.

Тайный сатериальный компонент: Горстка песка

Предупреждение (Warning)

Предсказание

Уровень: Инициация Хелма 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие.

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 10 мин/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Это заклинание усиливает чувства и понимание опасности субъектом. Субъект получает +4 бонус понимания на проверки Слушания и Обнаружения и получает странную увертливость на продолжительность заклинания, сохраняя свой бонус Ловкости к АС (если есть), будучи захваченным врасплох или ударенным невидимым нападавшим. (Субъект все же теряет свой бонус Ловкости к АС, если обездвижен).

Владение навыком (Wieldskill)

Предсказание

Уровень: Инициация Гонда 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 мин/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание наполняет субъекта, которого коснулись, божественным руководством, предоставляя ему +5 бонус компетентности по проверкам навыка на ваш выбор. Субъект, не имеющий разрядов в обозначенном навыке, действует, как будто имеет ½ разряда в навыке и поэтому считается обученным ему, даже при том, что эти ½ разряда не добавляют ничего к проверкам, сделанным с этим навыком.

Альтернативно, субъект может получать мастерство с отдельным оружием (простое, военное или экзотическое) или доспехом (легкий, средний, тяжелый или щит) по Вашему определению, как будто он имеет соответствующее умение.

Магические изделия

В магически богатой установке типа Фаэруна изделия великой силы часто проделывают путь в руки и героев, и злодеев. Эта глава представляет множество магических изделий – от непритязательных микстур до разрушающих мир артефактов, добавляя еще больше магии к вашей кампании "Забывтых Царств".

Специальная способность доспехов

Следующая специальная способность доспехов добавляется к описанным в Главе 7 "Руководства Ведущего".

Оберег смерти: Магия этого доспеха присуждает эффект *оберега смерти* носящему однажды в день на 7 минут. Защита автоматически вступает в силу первый раз, когда носящий подвергнут негативной энергии или смертельному эффекту в течение дня.

Это свойство доспеха заменяет способности *оберега смерти* и *защиты от негативной энергии*, описанные в "Магии Фаэруна".

Умеренная некромантия; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *оберег смерти*; Цена +2 бонус.

Магические доспех и щит

Следующие определенные доспех и щит добавляются к описанным в Главе 7 "Руководства Ведущего".

Щит капитана Акрада: После того, как им владел легендарный герой-дwarf Аммариндара, этот щит, как полагают, покоится в Хеллгейт Кипе. Легенды говорят, что щит капитана Акрада мог разрушить любое оружие, которое ударило его, но фактически это просто +3 *тяжелый стальной щит*. Его легендарное мастерство поломки оружия было от грубости бронзового оружия, которое противники Акрада использовали против него, а не от мощной магии.

Умеренное отречение; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, создатель должен быть 9-го уровня; Цена 9,170 gp; Затраты 4,670 gp + 360 XP; Вес 15 фнт.

Доспех сердца дракона: Носимый одним из последних королей Аммариндара, этот костюм dwarfского размера - +1 *чешуйчатая кольчуга из чешуи красного дракона*. Помимо своих нормальных защитных свойств, он дарит носящему сопротивление огню 10.

Слабое отречение; CL 3-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *сопротивление энергии*; Цена 25,400 gp; Затраты 12,900 gp + 1,000 XP; Вес 30 фнт.

Специальные способности оружия

Следующие специальные способности оружия добавляются к описанным в Главе 7 "Руководства Ведущего".

Рассеивание: Однажды в день как свободное действие владелец оружия рассеивания может использовать нацеленный эффект *рассеивания магии* на существо, пораженное оружием. Владелец может решить использовать эту силу после того, как сделан удар, но *рассеивание магии* должно использоваться в том же самом раунде, в котором бьет оружие.

Слабое отречение; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *рассеяние магии*; Цена 6,000 gp.

Рассеивание, великое: Трижды в день как свободное действие владелец оружия великого рассеивания может использовать нацеленный эффект *великого рассеивания магии* на существо, пораженное оружием. Владелец может решить использовать эту силу после того, как сделан удар, но *великое рассеивание магии* должно использоваться в том же самом раунде, в котором бьет оружие.

Умеренное отречение; CL 11-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *великое рассеивание магии*; Цена 79,200 gp.

Властный: Существо, пораженное властным оружием, должно делать спасбросок Воли DC 16 или стать поколебленным.

Умеренное зачарование; CL 11-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *устрашение*; Цена +2 бонус.

Оберег погибели: Оружие с этой способностью иногда дарится авантюристам, одобренным церковью Тиморы. Как правило, каждое создается с 7 зарядами. Владелец может потратить 1 заряд на своем ходу (как свободное действие), чтобы сделать дополнительную атаку оружием. Он может также использовать 1 заряд в любое время, но не больше чем однажды в раунд, для перебрасывания. Владелец может решать, потратить ли заряд на переброску, после изучения результата оригинального броска.

Сильное превращение; CL 15-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *ограниченное желание*; Цена 38,500 gr; Затраты 14,000 gr + 3,220 XP.

Клинок заклинаний: Владелец оружия клинка заклинаний иммунен к отдельному заклинанию, выбранному во время создания оружия. Это выбранное заклинание должно быть нацеливаемым на владельца, а не воздействующим на область или создающим эффект. Когда после этого владелец подвергается выбранному заклинанию, оружие поглощает его. На своем следующем ходу он может решить - или позволить безопасное иссушение заклинания, или направить его на новую цель, как свободное действие.

Сильное отречение; CL 13-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *обращение заклинаний*; Цена 6,000 gr.

Уверенно ударяющее: Уверенно ударяющее преодолевает уменьшение урона, как если бы оно было хаотического, злого, доброго или законного мировоззрения — что больше соответствует противнику.

Умеренное превращение; CL 6-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *мировоззрение оружия*; Цена +1 бонус.

Магическое оружие

Следующее определенное оружие добавляется к описанному в Главе 7 "Руководства Ведущего".

Клинки-губители Демрона: шесть мощных мечей, известных как *Клинки-губители Демрона*, были созданы в течение 300 лет. Хотя архимаг Демрон получил кредит на их создание, оружие было фактически создано совместными усилиями всех рас, населявших Миф Драннор перед его падением. Каждый из клинков было определен для одного специфического типа владельца. (В терминах игры, только члены определенной расы или класса могут использовать данный *клинок-губитель*). *Клинок-губитель* функционирует как мастерской работы немагическое оружие, если владелец имеет несоответствующую расу и/или класс.

Все *клинки-губители* - +4 *святые мечи губители злых аутсайдеров и нежити*. Каждый светится эквивалентно факелу, хотя владелец может подавлять этот свет умственной командой. Отдельные клинки также имеют свои собственные дополнительные силы, как описано ниже. Если иначе не отмечено, каждая сила *клинка-губителя* активизируется командным словом.

Эваэлатил: Этот короткий меч имеет размер для Маленьких владельцев и годен к употреблению только халфлингами. Он пылает мягким зеленым светом, когда обнажен.

Помимо стандартных способностей клинка-губителя, *Эваэлатил* дает владельцу сопротивление огню 10 и позволяет ему использовать *зачарование персоны* и *нахождение существа* однажды в день каждое.

Сильное воплощение [Добро]; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *зачарование персоны, нахождение существа, святой удар, сопротивление энергии*, создатель должен быть добрым; Цена 161,045 gr; Затраты 161,045 gr + 6,429 XP; Вес 1 фнт.

Маоратил: Этот короткий меч имеет размер для Средних существ и годен к употреблению только персонажами-дварфами. Первоначально предназначенный для dwarфских защитников Миф Драннора, он источает яркий оранжевый свет, когда обнажен.

Помимо стандартных способностей клинка-губителя, *Маоратил* позволяет своему владельцу использовать *лечение легких ран, разрушение оружия и удаление болезни* однажды в день каждое.

Сильное воплощение [Добро]; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *лечение легких ран, разрушение оружия, удаление болезни, святой удар*, создатель должен быть добрым; Цена 150,297 gr; Затраты 75,303 gr + 5,999 XP; Вес 2 фнт.

Морвиан: Этот внушительный великий меч - размером для Среднего существа. В отличие от своих предшественников, Морвиан не ограничен пользователями единственной расы. Единственное ограничение на его использование – то, что владелец должен быть законно-добрым. Обнаженный, *Морвиан* пылает жестоким желтым светом, подобным солнечному.

Морвиан имеет стандартные свойства всех клинков-губителей, а также это аксиоматическое оружие, позволяющее своему владельцу использовать *дневной свет* однажды в день.

Сильное воплощение [Добро, Закон]; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *дневной свет, святой удар, гнев порядка*, создатель должен быть законно-добрым; Цена 158,389 gr; Затраты 79,369 gr + 6,321 XP; Вес 8 фнт.

Фазрвайн: Этот длинный меч размером для Средних существ, и им может владеть только тайный заклинатель. *Фазрвайн* выглядит сделанным из одного твердого куска обожженной стали, и он пылает глубоким пурпурным светом, когда обнажен. Изготовление этого клинка, в отличие от других – отчетливо эльфийское.

Фазрвайн имеет стандартные силы, описанные выше, а также это хранящее заклинание оружие. Кроме того, он позволяет своему владельцу читать до трех заклинаний каждый день как при использовании метамагического умения Неподвижное Заклинание.

Сильное воплощение (плюс аура запасенного заклинания) [Добро], CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *святой удар, Неподвижное Заклинание*; Цена 134,970 gr; Затраты 67,642 gr + 5,386 XP; Вес 4 фнт.

Драгатил: Это слегка изогнутая рапира – размером для Средних существ. Она имеет ряд маленьких рубинов вниз от центра клинка и большую корзинчатую гарду в форме роз, переплетенных вокруг трех арф. *Драгатил* пылает жестоким красным светом, когда вынута, но, несмотря на устрашающий вид, она предназначена подчинять противников скорее мирно, чем поражать их тайным огнем или бритвенно-острой сталью.

Драгатил имеет стандартные свойства клинка-губителя, а также это милосердное оружие, позволяющее своему владельцу использовать *удержание персоны* однажды в день. Только персонаж, квалифицированный в убеждении и переговорах (т.е. обладающий по крайней мере 5 разрядами Дипломатии), может владеть *Драгатил*.

Сильное воплощение [Добро], CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *лечение легких ран, удержание персоны, святой удар*, создатель должен быть добрым; Цена 125,720 gr; Затраты 63,020 gr + 5,016 XP; Вес 2 фнт.

Керивиан: Последний из клинков-губителей, *Керивиан* был также самым мощным из мечей Демрона. Лезвие этого полуторного меча окрашено легким оттенком синего, а его рукоять сформирована похожей на великого синего дракона, сжимающего лезвие в своих "зубах". В сражении *Керивиан* пылает и потрескивает синей энергией. Только боец, паладин или рейнджер доброго мировоззрения могут владеть им. *Керивиан* имеет стандартные силы клинка-губителя, а также это острое оружие, позволяющее своему владельцу использовать *прыжок, падение пера* и *тревогу* по желанию. Тревога имеет всегда слышимую частоту, и она срабатывает, едва когда кто-то кроме владельца *Керивиана* касается его. Кроме того,

каждый раз при критическом попадании *Керивиан* дает цели один отрицательный уровень. Владелец получает 1d6 временных очков жизни, которые делятся в течение 24 часов, каждый раз, когда передан отрицательный уровень. Один день спустя после поражения жертва должна делать спасбросок Стойкости DC 16 на каждый отрицательный уровень или терять уровень персонажа.

Сильное воплощение [Добро]; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *тревога, расслабленность, падение пера, святой удар, прыжок, обращение заклинаний*; Цена 207,070 gr; Затраты 103,692 gr + 8,270 XP; Вес 4 фнт.

Катар Челдаорна: Этот +1 ударный кинжал, вырезанный из зуба черного дракона, функционирует подобно кинжалу *яда*. Первое из этого оружия было создано изменническим убийцей-эльфом из города Аскалхорн, который теперь известен как Хеллгейт Кип. Начиная с разрушения Хеллгейт Кипа, копии этого оружия начали появляться в руках наемных убийц Фаэруна.

Слабая некромантия; CL 51й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *яд*; Цена 8,302 gr; Затраты 4,302 gr + 320 XP; Вес 1 фнт.

Молот Краэммола: Принадлежавший воину-дварфа, легендарному и своим мастерством в битве, и своей жадностью, этот +3 *военный молот* источает яркий желтый свет, эквивалентный таковому факела. Всякий раз, когда в пределах 60 футов от владельца есть дроу, оружие издает громкий звук, подобно огромному колоколу. Если владелец концентрируется на молоте 1 полный раунд, он узнает точное местоположение ближайшего дроу и общее количество дроу, которые находятся в пределах радиуса обнаружения оружия.

Умеренное воплощение; CL 11-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *истинное видение*, Цена 43,312 gr; Затраты 21,812 gr + 1,720 XP; Вес 5 фнт.

Сердцекол: Первоначально находящийся во владении лорда-никалога Голгута, этот устрашающий +2 *ворпальный боевой топор* имеет размер для Большого существа. С лезвия *сердцекола* постоянно капает грязная зеленоватая жидкость, которая запрещает магическое лечение ран, которые он причиняет.

Любой персонаж, пытающийся наложить заклинание призывания (лечение) на существо, которое было поражено *сердцеколом*, должен делать проверку уровня заклинателя DC 20, или заклинание не имеет никакого эффекта. Этот эффект запрета постепенно проходит, как только существо, раненное *сердцеколом*, было восстановлено до полных нормальных очков жизни (через отдых и естественное лечение или через магическое лечение, преодолевшее специальную силу оружия).

Сердцекол был в последний раз замечен в руках великого героя, умершего на Финальной Стойке Вечерней Звезды, когда пал город Миф Драннор. Полагают, что он лежит где-то в руинах города.

Сильное воплощение; CL 18-й; Создание Магического Оружия, *круг смерти, острый край, дарение проклятия*; Цена 314,320 gr; Стоимость 157,320 gr + 12,560 XP; Вес 12 фнт.

Секущий меч Сеймоса Скуллривера: Этот специфический +1 *короткий меч*, когда-то находящийся в собственности дварфа-охотника за нежитью, оставляет люминесцентную дугу синей энергии, похожую на кнут. Этот кнут безопасен и иллюзорно проходит сквозь большинство существ, но он разрушителен для нежити. Владелец *секущего меча* может использовать этот энергетический «кнут», чтобы делать атаку касанием против существа нежити, которое должно делать спасбросок Воли DC 17 или быть уничтожено. Персонажу не надо быть опытным с кнутом, чтобы делать эту атаку.

Умеренное призывание; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *разрушающее оружие*; Цена 56,310 gr; Затраты 27,310 gr + 2,160 XP; Вес 2 фнт.

Заживляющее копые Ничиэллы: Это +2 *копые* имеет древко из теневого дерева и головку, блестящую алхимическим серебром. Три раза в день при успешной атаке его владелец может иссушать очки жизни жертвы и излечивать себя на то же самое количество урона, как будто воздействием заклинания *вампирическое касание*. Он может выбирать использование этой способности после того, как сделана успешная атака.

Умеренная некромантия; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *вампирическое касание*. Цена 44,392 gr; Затраты 22,392 gr + 1,760 XP; Вес 6 фнт.

Ржавые клинки: Эти +1 *кинжалы* всегда выглядят изъеденными и ржавыми, хотя они не переносят никаких неблагоприятных эффектов коррозии. Любой объект, сделанный из железа или железного сплава, которого касается *ржавый клинок*, разрушается, как будто под воздействием заклинания *ржавая хватка*.

Умеренное превращение; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *ржавая хватка*; Цена 58,302 gr; Затраты 29,302 gr + 2,320 XP; Вес 1 фнт.

Двулезвийное сияние: Этот двухголовый боевой топор выкован наполовину из холодного железа и наполовину – из адамантина, что позволяет ему преодолеть уменьшение урона существ, стойких к любому материалу. В руках законно-добраго дварфа он мягко пылает и функционирует как +2 *аксиоматический святой боевой топор*. Когда им владеет кто-либо еще, это просто +2 *боевой топор*, и он не пылает.

Сильная некромантия и превращение; CL 18-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *круг смерти, острый край*; Цена 82,215 gr; Затраты 40,515 gr + 3,216; Вес 4 фнт.

Похоронный звон тиранни: Этот золотой военный молот функционирует подобно *дварфскому метателю* со следующими дополнительными способностями. Однажды в десятидневку владелец *похоронного звона тиранни* может ударить молотом по земле (стандартное действие), чтобы создать эффект, идентичный таковому заклинания *землетрясение*. Каждый раз, когда молот ударяет существо гигантского типа, цель должна делать спасбросок Стойкости DC 16 или оказаться как под воздействием заклинания *уменьшить персону* (даже при том, что это заклинание обычно воздействует только на гуманоидов).

Умеренное воплощение и превращение; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *уменьшить персону*, создатель должен быть дварфом по крайней мере 10-го уровня; Цена 154,312 gr; Затраты 77,312 gr + 6,160 XP; Вес 5 фнт.

Кольца

Следующие кольца добавляются к описанным в Главе 7 "Руководства Ведущего".

Кольцо клинков битвы Аккабара: При близком осмотре это кольцо из искривленного металла напоминает бесконечное кольцо мечей, клинки которых переплетаются, словно лоза. Однажды в день носящий может говорить командное слово и заставить кольцо слететь с его пальца, вырастая и расширяясь в занавес рубящих клинков, разсаемых по указанию носящего, согласно заклинанию *барьер клинков*. Когда продолжительность заклинания истекает или носящий

отменяет эффект, *кольцо клинков битвы Аккабара* сжимается обратно до своего нормального размера. Оно возвращается на палец своего носителя 1 раунд спустя, при условии, что он жив и находится в пределах 60 футов, и нет никакого затруднения, которое кольцо не может обойти (типа стены или двери), между ним и кольцом. Если кольцо не может вернуться к носящему, оно вместо этого падает на землю в том месте, где был сосредоточен *барьер клинков*.

Умеренное воплощение [сила]; CL 12-й; Сковать Кольцо, *барьер клинков*, Цена 27,920 gr.

Аннулус конфлагрос: Это искривленное медное кольцо похоже на петлю танцующего огня, а рубины и топазы, которыми оно украшено, похоже, отражают различные цвета огня. Каждое кольцо *аннулус конфлагрос* дарит носящему сопротивление огню 10 и позволяет ему активизировать следующие способности соответствующими командными словами:

Пиротехника (по желанию)

Сжигающие руки (3/день)

Огненный шар (2/день)

Стена огня (1/день).

Умеренное воплощение [огонь]; CL 6-й; Сковать Кольцо, *пиротехника, сжигающие руки, огненный шар, сопротивление энергии, стена огня*; Цена 92,340 gr.

Связка Велшаруна: Эти специфические предметы - фактически пара колец, предназначенных для ношения на среднем и указательном пальцах, хотя это все же считается одним кольцом с целью ограничений магического предмета. Тонкая серебряная цепочка соединяет два кольца. *Кольцо связки Велшаруна* защищает своего носителя против существ нежити как будто заклинанием *защита от зла*, за исключением того, что бонусы предоставляются скорее против нежити, чем против любого злого существа. Носящий также получает +3 бонус сопротивления на спасброски против заклинаний школы некромантии.

Слабое отречение; CL 7-й; Сковать Кольцо, *остановка нежити*. Цена 33,500 gr.

Палочки

Следующие палочки добавляются к описанным в Главе 7 "Руководства Ведущего".

Палочка расхождения: Каждая из этих палочек гравирована различными защитными рунами и украшена драгоценным камнем. Тип драгоценного камня зависит от формы энергии, для защиты от которой предназначена *палочка расхождения* (изумруд для кислоты, сапфир для холода, топаз для электричества, рубин для огня или алмаз для звука). Когда любой эффект соответствующего типа энергии нацеливается на владельца или на любую точку в пределах 10 футов от него, он может расходовать 3 заряда палочки как свободное действие, чтобы переадресовать атаку в любую точку на свой выбор в пределах 60 футов. Заклинание по области должно быть сосредоточено на точке в пределах 10 футов от владельца, чтобы быть подвергнутым перенаправлению. (Другими словами, чтение *огненного шара* в точку на 15 футов в сторону не может быть перенаправлено, даже при том, что часть эффекта придет в пределы 10 футов от владельца). Дополнительно, *палочка расхождения* может дублировать эффекты заклинания *огонь фейри*. Использование этой способности не стоит никаких зарядов. *Палочка расхождения* имеет 50 зарядов, когда изначально создается.

Сильное отречение; CL 13-й; Создание Палочки, *огонь фейри, обращение заклинания*, Цена 117,000 gr.

Палочка сфер: Говорят, что Эльминстер разработал первую из этих редких и странных палочек, но волшебники на всем протяжении Торила с тех пор сделали много копий. Единственная функция *палочки сфер* - создание больших прозрачных пузырей, каждый радиусом 3 фута. Эти пузыри мягко пылают, выделяя свет, эквивалентный таковому от свечи. Пузыри мягко летят со скоростью 20 футов в раунд, направляемые владельцем палочки, и каждый может поддерживать до 140 фунтов существ или изделий. Любая цель в пределах пузыря защищена от подвращения элементом (дождь, ветер, снег и т.п.), хотя пузыри не обеспечивают никаких специальных бонусов или сопротивления против атак энергией, и на нее как будто воздействует заклинание *падение пера* при падении ее более чем на 10 футов. Пузыри держатся до 8 часов или пока не разорваны.

Пузырь - не тюрьма; любое интеллектуальное создание, которое надежно не связано, может легко прорвать пузырь. *Палочка сфер* имеет 50 зарядов при создании, и формирование каждого пузыря стоит 1 заряд.

Умеренное воплощение [сила]; CL 9-й; Создание Палочки, *падение пера, плавучий диск Тенсера*; Цена 25,000 gr.

Посох

Следующий посох добавляется к описанным в Главе 7 "Руководства Ведущего".

Громовой посох: Как известно, существует по крайней мере дюжина *громовых посохов*, включая один, которым владеет Келбен «Черный Посох» Арунсун. Каждый *громовой посох* - 6-футовой длины, из темного дерева, с наголовником в виде мифриловой головы синего дракона и основанием с длинным мифриловым шипом, что позволяет посоху использоваться в критической ситуации как копьё. *Громовой посох* содержит несколько заклинаний, связанных с громом, молнией и контролем погоды, обычно - по одному заклинанию каждого уровня. Ходят слухи, что каждый *громовой посох* имеет уникальный набор сил. Следующий набор заклинаний - лишь один из примеров того, что может содержать *громовой посох*.

Шокирующая хватка (1 заряд)

Электрическая петля Гедли (1 заряд)

Заряд молнии (1 заряд)

Громовое копьё (2 заряда)

Шар молнии (2 заряда)

Цепная молния (2 заряда)

Великий раскат грома (3 заряда)

Кольцо молний (3 заряда)

Смена формы (только синий дракон) (3 заряда)

Сильное воплощение; CL 17-й; Создание посоха, *шокирующая хватка, электрическая петля Гедли, заряд молнии, громовое копьё, шар молнии, цепная молния, великий раскат грома, кольцо молний, смена формы*; Цена 83,841 gr; Вес 4 фнт.

Чудесные изделия

Следующие чудесные изделия добавляются к описанным в Главе 7 "Руководства Ведущего".

Аквамарин продления заклинания: Этот синий камень установлен в центре песочных часов из золота и серебра. Однажды в день владелец может получать выгоды от умения Продление Заклинания на любом заклинании 6-го уровня или ниже, которое он читает. Заклинание под воздействием использует свою нормальную ячейку заклинания (а не ячейку на один уровень выше, как требует использование умения). Заклинатель, не готовящий заклинания, все же должен оплатить штраф продленного времени чтения при использовании этого предмета. Предмет следует держать в руке заклинателя во время чтения заклинания, чтобы получить эту выгоду.

Сильный (без школы); CL 17-й; Создание Чудесного Предмета, Продление Заклинания; Цена 3,700 gp; Вес 1 фнт.

Перчатки вооруженной тайны: Эти тяжелые кожано-серебряные перчатки покрывают руки и предплечья носящего. Декоративное серебро шивает и украшает кожаные кисти и пальцы, и каждая перчатка оплетена серебряной кольчугой, укрепляющей ладони, и гравирована запутанными рунами. Любое оружие (даже неметаллическое типа четвертного посоха), которое держит носитель перчаток, преодолевает уменьшение урона, как будто это магическое серебряное оружие. Если оружие - уже магическое и серебряное, перчатки не имеют никакого дополнительного эффекта.

Слабое превращение; CL 3-й; Создание Чудесного Предмета, *магическое оружие*, Цена 9,000 gp; Вес 1 фнт.

Перчатка Таарнама Бдительного: Эта цепная кольчужная перчатка позволяет вальцу метать любое рукопашное оружие, которое он несет, как если бы оно имело специальную способность «бросок и возвращение».

Умеренное превращение; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *магический камень*, *телекинез*. Цена 10,000 gp.

Инструмент ветров: Этот прекрасный инструмент - мастерской работы лютня (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [струнные инструменты]). Однажды в день пользователь может попытаться сыграть некоторую мелодию на инструменте. Если он преуспевает в проверке DC 15 Исполнения (струнные инструменты), *инструмент ветров* вызывает большого воздушного элементаля, как заклинанием *вызов монстра VI*.

Умеренное призывание; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *вызов монстра VI*; Цена 22,000 gp; Вес 3 фнт.

Кирира Н'Ваэлар: Эти яркие зеленые драгоценные камни, каждый размером примерно с кулак человека, были созданы для самых квалифицированных шпионов, обслуживающих город Миф Драннор перед его падением. Расположенная у кожи, *кирира Н'Ваэлар* безболезненно погружается в плоть там, где касается ее, вставая настолько твердо, что не может быть удалена. Традиционно такой драгоценный камень помещался поверх сердца, но он может храниться где угодно по желанию владельца. Будучи внедренным, драгоценный камень может быть перемещен по телу пользователя умственной концентрацией. Хранящаяся *кирира Н'Ваэлар* предоставляет следующие силы.

- *Кирира Н'Ваэлар* действует как своего рода регистратор, автоматически храня воспоминания своего текущего владельца. Сохраненные воспоминания могут быть повторно проиграны как видение. Такой обзор информации видим и слышим только владельцу *кириры*, если он не использует другую из своих способностей (см. ниже), чтобы сделать его видимым для других. Эти воспоминания охватывают только видение и звук, и они несколько туманны и трудны для сосредоточения. (Попытки увидеть или услышать специфический случай в видении берут -2 штраф на проверки Слушания и Обнаружения). Владелец драгоценного камня может, как стандартное действие, заставить драгоценный камень сделать запись воспоминаний в большей детализации. Драгоценный камень может поддерживать до 10 часов таких детальных воспоминаний, которые не налагают никаких штрафов навыков для чтения. По выбору владельца, эти детальные воспоминания могут включать также его мысли и чувства.
- Владелец может использовать *обнаружение мысли* по желанию. Он может также посылать телепатические сообщения (включая воспоминания, запасенные в его *кирире Н'Ваэлар*, если пожелает) любому, чьи мысли он в настоящее время читает.
- Носитель получает +2 бонус сопротивления на спасброски Воли.
- Владелец драгоценного камня может использовать *главный образ* однажды в день. Только воспоминания, запасенные в *кирире Н'Ваэлар*, могут проектироваться таким способом.
- Владелец драгоценного камня может использовать *полет над землей* однажды в день.

Умеренное предсказание, иллюзия и превращение; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *обнаружение мысли*, *главный образ*, *полет над землей*, Цена 75,040 gp.

Камень мантии Виридаана: Этот маленький драгоценный камень похож на *камень юн* в большинстве отношений. Он плавает по свободной орбите в 1d3 футах от головы своего владельца и может быть отделен от своего владельца только схватыванием или сеткой. *Камень мантии Виридаана* имеет AC 26, 10 очков жизни и твердость 5. Три раза в день пользователь может говорить командное слово, чтобы получить защиту от заклинаний. Этот эффект функционирует подобно заклинанию *обращение заклинаний*, за исключением того, что *камень мантии* всегда поглощает пять уровней заклинаний перед разрядом, а не обычные 1d4+6.

Дополнительно, владелец *камня мантии* может наполнять его до трех уровней заклинаний каждый день, как будто это яркий фиолетовый камень юн (как описано в "Руководстве Ведущего").

Сильное отречение; CL 13-й; Создание Чудесного Предмета, *наполнить способностью заклинания*, *обращение заклинаний*. Ускорение Заклинания; Цена 232,560 gp.

Плащ вооружения Наиджара: Созданный бойцом/волшебником-калишитом, чтобы помочь ему в сражении против его конкурента Викаэны, этот выглядящий тонким плащ из белого полотна оторочен темной кожей дисплейсера. Однажды в раунд носящий может забираться в сгибы плаща и брать одиночное оружие, спрятанное там. *Плащ вооружения Наиджара* функционирует подобно *мешку удержания*, за исключением того, что он хранит только 25 фунтов неживого материала в объеме, который разумно соответствует 6-футовой длине плаща. Большинство двуручного оружия ей не соответствует, если не может быть намотано или свернуто некоторым способом, но плащ может легко содержать легкое или одноручное оружие или другие изделия сопоставимого размера. Так как плащ был предназначен для хранения оружия, он не переносит болевых эффектов от прокальвания, как *мешок удержания*.

Умеренное призывание; CL 9-й; Создание Чудесного Предмета, *секретный сундук Леомунда*; Цена 2,500 gp.

Пегасовый шлем Клэрта Железной Звезды: Этот великолепный крылатый шлем позволяет носящему его вызывать небесного пегаса дважды в день в качестве верхового животного или для помощи в сражении. Каждое призывание требует

командного слова, и вызванное существо остается до 3 часов, хотя носящий может сокращать продолжительность, если пожелает.

Умеренное призывание; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *призыв монстра IV*, Цена 20,160 gr.

Флейта Руэхара: Эта тонко обработанная серебряная флейта походит на скатанный свиток заклинания, с отверстиями по линии края «пергамента». Ее редко можно заметить за пределами владений потомков Руэхара, волшебника-зеленого эльфа, который жил в дни Миф Драннора.

Когда две короткие ноты в любом ключе сыграны на флейте, она выделяет *свет*, как заклинание, и автоматически рассеивает любой из следующих эффектов в пределах радиуса светового эффекта: *кислотный туман*, *облако-убийца*, *облако тумана*, *затеняющая мгла*, *твердый туман* и *вонючее облако*.

Вторая способность флейты активизируется командным словом, известным только потомкам Руэхара. Когда это слово сказано, флейта разворачивается подобно свитку, открывая маленькую книгу заклинаний, способную хранить двадцать уровней заклинаний. Оригинальная *флейта Руэхара* содержит следующие заклинания: 1-й — *цветной спрей*, *магическая ракета*, *плавающий диск Тенсера*, *чревоуециание*; 2-й — *ошеломление монстра*, *блестящая пыль*, *живой шаг*; 5-й — *крошечная хижина Леомунда*, *конь-фантом*; 4-й — *полиморф*. Возможно, однако, что потомки Руэхара произвели большее количество флейт после его смерти, и эти книги заклинаний могут содержать другие заклинания или просто оставаться чистыми. Любой волшебник, расшифровавший книгу заклинаний внутри флейты Руэхара (см. "Руководство Игрока") может изучать и готовить эти заклинания как обычно.

Слабое превращение; CL 5-й; Создание Чудесного Предмета, *порыв ветра*, *свет*; Цена 15,000 gr.

Окутывающая корона: Этот усеянный агатами бронзовый кружок держит значительную власть над нежитью. Носитель *окутывающей короны* может изгонять нежить как клерик 10-го уровня, и он получает +2 бонус сопротивления на все спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей существ нежити. Кроме того, на носящего постоянно воздействует заклинание *укрыться от нежити*. Хотя *окутывающая корона* фактически не проклята каким-либо способом, ее владельцы чаще всего встречают грязный конец в когтях тех самых существ нежити, против которых она защищает.

Умеренное отречение; CL 10-й; Создание Чудесного Предмета, *укрыться от нежити*, *сопротивление*, создатель должен быть клериком по крайней мере 10-го уровня; Цена 113,600 gr.

Ошейник Симрустара: Этот декоративный ошейник, размером и стилем для горла эльфийки, функционирует как книга заклинаний. Пока персонаж-волшебник носит его, он может изучать и готовить любое заклинание, «начертанное» в предмете. *Ошейник Симрустара* может хранить общее количество в тридцать шесть заклинаний, но не больше, чем по четыре каждого уровня. Ошейник считается подобным книге заклинаний волшебника с целью расшифровки заклинаний, содержащихся там, «записью» новых заклинаний и т.д. Чтобы определить, сколько примерно заклинаний запасено в данном ошейнике, бросьте 1d4-1 для каждого уровня заклинаний, затем бросайте для производства свитка, чтобы найти точное заклинание.

Умеренное превращение; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *секретная страница*; Цена 15,000 gr.

Сердце Тасми: Этот сложный закрытый нагрудник вышит черным шелком и украшен сапфирами и белджурилами. Он функционирует как *шлем подводного действия* и *кольцо свободы движения*. Он также продлевает продолжительность жизни носящего, удваивая количество лет в каждой оставшейся категории возраста жизни персонажа, также как и его максимальный возраст. Например, взрослый человек, надевший *сердце Тасми*, достигнет среднего возраста в 70, старого возраста в 106, почтенного возраста в 140 и максимального возраста 2d20x2 лет спустя после этого. *Сердце Тасми* считается рубашкой с целью ограничений на магические предметы (см. "Руководство Ведущего").

Умеренное превращение; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *свобода движения*, *водное дыхание*, создатель должен быть по крайней мере 10-го уровня; Цена 127,000 gr.

Странный камень: Эти безвредно выглядящие, размером с кулак кусочки фасеточного стекла – одни из самых высокопопулярных изделий на всем Фаэруне. Маги, любящие секретность, и злые существа, предпочитающие держать свои планы в тайне, особенно любят эти изделия, и они часто посылают фаворитов или авантюристов, чтобы вернуть их.

Помещенный на плоскую поверхность и активизированный умственной командой, *странный камень* поднимается примерно на фут в воздух, светясь и мягко позванивая. Будучи активными, они блокирует все в пределах 6-мильного радиуса (включая воздух выше и землю ниже).

- Все астральные и эфирные путешествия.
- Все заклинания предсказания (наблюдение).
- Все заклинания призывания (телепортация).
- Любые подобные заклинаниям, сверхъестественные или экстраординарные способности, псионические силы или подобные и подражающие этим эффекты.

Странный камень препятствует только эффектам, произведенным в пределах его области. Заклинания или способности, активизированные в пределах области *странного камня*, нацеленные на область вне его 6-мильного радиуса, не затрагиваются. Например, волшебник, стоящий рядом со *странным камнем*, может читать заклинание наблюдения, чтобы шпионить за существом на расстоянии более 6 миль, но он не может телепортироваться через комнату, потому что *странный камень* блокирует телепортационную магию в пределах своего радиуса.

Сильное отречение; CL 20-й; Создание Чудесного Предмета, *замок измерений*, *необнаружение*, создатель должен быть по крайней мере 20-го уровня; Цена 250,000 gr.

Наруч Инлоэта: Принадлежавший Короналу Инлоэту из Шантел Отрейера, этот одиночный серебряный наруч, сделанный под левую руку, функционирует как *наручи доспеха* +8. В дополнение, носитель этого наруча иммунен к смертельному эффекту *разбивающихся мечей Коронала Инлоэта* (см. ниже).

Сильное отречение; CL 16-й; Создание Чудесного Предмета, *доспех мага*, *оберег смерти*, создатель должен быть по крайней мере 16-го уровня; Цена 70,000 gr.

Уникальное магическое оружие

В отличие от специфического магического оружия, описанного в "Руководстве Ведущего", оружие в этой секции уникально — например, на всем Фаэруне существует лишь один *Калатангас*. Кое-какое из этого уникального оружия интеллектуально (см. правила для интеллектуальных изделий в "Руководстве Ведущего"), в то время как другое - нет.

Черный меч: Этот предмет - +3 *полторный меч*, созданный на вершине Имаскарской Империи для свержения императора. Его статистика следующая:

AL LN; Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 14; Речь, 120-фт. видение и слушание, показатель Эго 15.

Меньшие силы: Темнота 3/день, тишина 3/день.

Великая сила: Рассеивание магии 3/день.

Специальная цель: Ниспровержение тиранов.

Посвященная сила: Владелец получает +2 бонус удачи на броски атаки, спасброски и проверки.

Индивидуальность: Черный меч надменен и целеустремлен. Он не любит, когда им владеют существа, которых он считает ниже себя (что включает большинство персонажей), и он говорит немного, когда находится в таких неприятных обстоятельствах. Однако, будучи способен биться с тираном, он становится чрезвычайно возбужденным и постоянно торопит своего владельца.

Сильное превращение; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *темнота, рассеивание магии, божественное покровительство, тишина*; Цена 131,335 gr; Затраты 55,835 gr + 5,240 XP.

Калатангас: Также называемая *крысиным клинком* и *жалом Ксерастоса*, этоа +1 *рапира* изначально появилась в Долинах почти столетие назад. Любой гуманоид, владеющий ей, должен делать спасбросок Стойкости DC 15 каждую десятидневку, которую клинок находится в его владении; неудача указывает, что он получил ликантропию и стал сокрушенным крысооборотнем. Аналогично, любой гуманоид, пораженный клинком, должен преуспеть в спасброске Стойкости DC 15 или получить ликантропию того же самого вида.

Калатангас пылает, только когда есть крысы в пределах 50 футов от него. Однажды в день владелец может вызывать рой из 1d6+1 крыс или стаю из 3d6 ужасных крыс, как стандартное действие. Эти существа приходят за 2d6 раундов и служат владельцу до 1 часа.

Умеренное призывание; CL 6-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *вызов природного союзника III*, Цена 15,800 gr; Затраты 8,060 gr + 620 XP.

Диэрвейн: Выкованный эльфами старого Миф Драннора, этот +2 *полторный меч* был дан как символ дружбы первым человеческим поселенцам в Долинах. Он предоставляет своему владельцу множество магических способностей. В лесах персонаж, несущий *Диэрвейн*, замаскирован, получая +5 бонус компетентности по проверкам Скрытности. Кроме того, он может использовать *проход без следа* по желанию в такой окружающей среде и *чувство направления* по желанию где угодно. Он также получает +2 бонус компетентности по проверкам Выживания. По команде *Диэрвейн* может производить эффект *скрыться от животных* (употребимо по желанию) и эффект *говорить с растениями* (употребимо однажды в день). Наконец, владелец получает +2 бонус компетентности по проверкам Дипломатии против эльфов, фей и существ лесистой местности доброго мировоззрения. *Диэрвейн* - хаотическое и доброе оружие, так что он может обходить уменьшение урона некоторых законных или злых аутсайдеров.

Умеренное отречение отказ; CL 11-й; создатель должен быть друидом; Цена 29,335 gr; Затраты 14,667 gr и 7 sp + 1,173 XP.

Эльквиллар: Иллюзионист-калишит по имени Акир Ахад, намеревавшийся, чтобы он помог ему избежать убийства от рук политических конкурентов, создал этот +1 *скимитар*. По команде владельца *Эльквиллар* может преобразоваться в скимитар, кинжал, кукири или меч любого вида, размером для Маленького, Среднего или Большого существа. Безотносительно своего облика, он сохраняет свой +1 бонус улучшения, и многоцветные руны, выписывающие его имя, появляются на его клинке.

Персонаж, имеющий *Эльквиллар*, может использовать *маскировку себя* по желанию. Держа оружие в руке, он иммунен к *обнаружению мысли, различить ложь* и любой попытке магически различить его мировоззрение, как если бы он носил *кольцо щита разума*. Наконец, когда *Эльквиллар* ударяет существо, которое находится в любой форме, кроме его естественной, то существо должно делать спасбросок Воли DC 18 или немедленно вернуться к своей естественной форме (гуманоид или гигант - естественная форма для сокрушенных и естественных ликантропов).

Сильная иллюзия; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *маскировка себя, необнаружение, полиморф*; Цена 167,315 gr; Затраты 83,815 gr + 6,680 XP.

Клинок Эвитиана: Этот +3 *длинный меч* был создан в Миф Дранноре древним героем-эльфом, имя которого он носит, а затем использовался для борьбы с дроу в Подземье. Подобно оружию-губителю, *клинок Эвитиана* становится +5 *длинным мечом* против дроу. Однако, вместо нанесения дополнительного урона, как оружие-губитель, он наносит 2d4 пунктов урона Телосложения любому дроу, которого он поражает. Спасбросков Стойкости DC 20 уменьшает урон Телосложения наполовину.

Сильное воплощение; CL 13-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *меч Морденкайнена*; Цена 72,315 gr; Затраты 36,315 gr + 2,880 XP.

Ильбрата, хозяйка сражения: Этот +1 *длинный меч* был выкован по воле Короля Азуна I из Кормира, но был впоследствии утерян во время шторма в море. Помимо своему бонусу улучшения, *Ильбрата* позволяет владельцу *прыжок* три раза в день, *проблеск* однажды в день и *зеркальное изображение* однажды в день при надлежащих командных словах. Он также звонит подобно разбитым колокольцам, когда касается эффектов заклинаний или магических изделий.

Слабое превращение; CL 5-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *проблеск, обнаружение магии, прыжок, зеркальное изображение*; Цена 31,115 gr; Затраты 15,715 gr + 1,232 XP.

Ночной наблюдатель: Этот адамантиновый +3 *длинный меч* - остаток древнего Нетерила. Его лезвие черно и выбито серебром, обработано слоновой костью и завершено большой черной жемчужиной. Владелец *ночного наблюдателя* получает видение при слабом освещении, и клинок рассеивает магическую темноту в пределах 30 футов, если преуспевает в проверке уровня заклинателя (как прочтение *рассеивания магии*). Воткнутый в землю, *ночной наблюдатель* громко жужжит, если кто-либо с намерением вредить его владельцу приближается на 60 футов.

Умеренное воплощение; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *тревога, рассеивание магии, свет*; Цена 89,315 gr; Затраты 44,815 gr + 3,560XP.

Шаззеллим: Этот +1 *острый скимитар* был создан Красными Волшебниками Тэя для сражения с Арфистами. Его гарда формирует украшение, подобное паре поднимающихся змей. Его статистика следующая.

AL NE; Интеллект 17, Мудрость 10, Харизма 17; Речь и телепатия, 120-фт. темновидение и слушание; показатель Эго 17.

Меньшие силы: Обнаружение магии по желанию, нахождение объекта 3/день, 10 разрядов в Поиске (полный модификатор +13).

Специальная цель: Убить членов Арфистов.

Посвященная сила: Огненный шар (10d6 ущерб от огня).

Индивидуальность: Шаззеллим подл и строг. Он, кажется, почти что обижается на свое существование и чувствительность и, конечно, ненавидит низкое качество заботы, которую он получил начиная со своего изготовления, что демонстрируется несколькими зарубками на клинке и некоторым уроном украшению его соединительной части. Шаззеллим говорит на Общем, Орском, Абиссале и Адском.

Умеренное воплощение; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, обнаружение магии, огненный шар, нахождение объекта. Цена 92,415 gp; Затраты 46,367 gp + 3,684 XP.

Тарагарт, кровавое клеймо: Этот *+1 короткий меч* был выкован в Сильверимуне в ранние дни Севера и поначалу использовался в сражении против троллей Эвермурза. Когда он не вложен в ножны, владеющий получает сопротивление огню 10 и иммунен к *обнаружению мысли, различить ложь* и любой попытке магически различить его мировоззрение.

Слабое отречение; CL 3-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, необнаружение, сопротивление энергии; Цена 42,310 gp; Затраты 21,310 gp + 1,680 XP.

Малый артефакт

Этот артефакт уникален для установки "Забытых Царств". Тайны его конструирования давно были утеряны.

Разбивающиеся мечи Коронала Инлоэта: Этот артефакт - фактически пара *святых длинных мечей скорости*, которые некогда принадлежали Короналу Шантел Отрейера в течение Войн Короны. Хотя многие древние эльфийские баллады и эпосы упоминают Коронала Инлоэта и его могущественные клинки, окончательная судьба мечей остается сомнительной. Известно, что клинками владели в нескольких крупных сражениях Войн Короны, включая Битву Театра Богов в -10,700 DR. Сам Инлоэт загадочно умер в -10,600 DR, незадолго до того, как Шантел Отрейер пал перед Империей Вишаантар. Окончательная судьба *разбивающихся мечей* точно неизвестна, но они, как полагают, лежат где-то в области Хеллгейт Кипа.

Когда ими владеют поодиночке, *разбивающиеся мечи Коронала Инлоэта* функционируют как простые *+2 длинные мечи*. Если владеют ими обоими, они принимают все свои способности, как описано выше, и владелец может отпереть величайшую силу клинков. Однажды в год клинками можно ударить друг от друга и разбить их. Осколки мечей образуют шторм бритвенно острой стали, которая разлетается взрывом 500-фт радиуса, сосредоточенным на владельце, убивая любое существо, проваливающее спасбросок Рефлексов (DC 30). Успех указывает, что существо получает вместо этого 15d6 пунктов урона. К сожалению, этот эффект также убивает владельца *разбивающихся мечей* (без спасброска) и уничтожает его тело до такой степени, что требуется заклинание *истинного воскрешения*, чтобы вернуть его к жизни. *Разрушающиеся мечи Коронала Инлоэта* образуются в случайном месте где-нибудь на Фаэруне через 24 часа после разрушения.

Сильное превращение; CL 20-й; Вес 4 фнт. каждый.

Эпические уровни на Фаэруне

Начиная с выпуска Третьего Издания игры "Подземелья и Драконы" множество приложений расширило выбор, доступный в D&D-кампаниях. Книги типа "Руководства Эпического Уровня", "Руководства Планов", "Руководства Псиоников", "Книги Мерзкой Тьмы" и "Книги Возвеличенных Дел" представляют широкий спектр новых правил и информации, в большинстве случаев не предлагая руководства для включения этого материала в кампанию "Забывтых Царств". Эта глава, следующая глава и приложение этой книги расширяют этот выбор для земель Фаэруна, представляя специфические для Фаэруна правила игры эпическим уровнем, планарные приключения, псиоников и кампании взрослой тематики.

Эпические престиж-классы

Эта секция предлагает эпические прогрессии для всех десятиуровневых престиж-классов из Главы 2 этой книги. Также здесь представлены два эпических престиж-класса, недоступных для персонажей ниже эпического уровня. Каждый из эпических престиж-классов предлагает список бонусных умений, которыми персонаж, прогрессирующий по эпическим уровням, может захотеть заполнить свои ячейки бонусных умений. См. "Руководство Ведущего" и "Руководство Эпического Уровня" для описаний любых умений, не детализированных в этой книге, в "Руководстве Игрока" или в "Установке Кампаний Забывтых Царств".

Эпический глаз Хорус-Ре (Epic Eye of Horus-Re)

Эпический глаз Хорус-Ре - воплощение света и преданности своему божеству в борьбе против зла.

Эпический глаз Хорус-Ре должен концентрироваться на своей способности наносить ущерб нежити и другим злым существам, сосредотачиваясь на эпических умениях типа Ауры Позитивной Энергии, Специализации Избранного Оружия и Планарного Изгнания. Он также всегда счастлив улучшить свое колдовство умениями типа Божественного Проникновения Заклинания, Улучшенного Основанного на Мировоззрении Чтения, Бонусного Домена, Спонтанного Доступа к Домену, и умениями, которые улучшают использование им метамагии. Хороший выбор защитных умений, типа Эпической Преданности и Кожи-Доспеха, также полезен.

Эпический глаз Хорус-Ре должен увеличить свою Мудрость максимально возможно, хотя он также нуждается в Харизме для изгнания нежити.

Hit Die: d8.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя эпического глаза Хорус-Ре увеличивается на 1 каждый уровень после 10-го. Его заклинания в день и известные заклинания не увеличиваются после 10-го уровня, если сумма уровней классов, способствующих его уровню заклинателя, не равна 20 или меньше.

Взрыв позитивной энергии: DC для этой способности увеличивается на 1 каждые два уровня после 10-го.

Бонусное умение: Эпический глаз Хорус-Ре получает бонусное умение, выбираемое из списка ниже, каждые два уровня после 10-го. Он должен выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбирать его.

Список бонусных умений эпического глаза Хорус-Ре: Кожа -Доспех, Автоматическое Ускорение Заклинания, Автоматическое Тихое Заклинание, Автоматическое Неподвижное Заклинание, Бонусный Домен, Специализация Избранного Оружия*, Божественное Проникновение Заклинания*, Улучшение Заклинания, Эпическое Контрзаклинание*, Эпическая Преданность*, Эпический Фокус Заклинания, Эпическое Проникновение Заклинания, Эпическое Колдовство, Игнорирование Материальных Компонентов, Улучшенное Основанное на Мировоззрении Чтение, Улучшенное Боевое Колдовство, Улучшенное Усиление Заклинания, Улучшенная Метамагия, Улучшенная Вместимость Заклинаний, Интенсивность Заклинания, Мультизаклинание, Постоянное Испускание, Планарное Изгнание, Аура Позитивной Энергии, Спектральный Удар, Заклинание без Записи, Возможность Заклинания, Спонтанный Доступ к Домену, Спонтанное Заклинание, Стойкая Магия.

* Новое эпическое умение; см. ниже.

ТАБЛИЦА 5-1: ЭПИЧЕСКИЙ ГЛАЗ ХОРУС-РЕ

Уровень класса	Специально
11-й	—
12-й	Бонусное умение
15-й	—
14-й	Бонусное умение
15-й	—
16-й	Бонусное умение
17-й	—
18-й	Бонусное умение
19-й	—
20-й	Бонусное умение

Эпический молот Морадина (Epic Hammer of Moradin)

Эпический молот Морадина, могущественный чемпион расы дварфов — сам образ своего божества на поле битвы.

Эпический молот Морадина имеет двойную фокусировку. Он должен улучшать свою способность колдовства на регулярном основании, также увеличивая свое явное боевое мастерство. Выбранное умение Специализации Оружия использует его религиозную преданность, в то время как множество боевых умений от Эпического Фокуса Оружия до Подавляющего Критического может увеличивать его эффективность в сражении. Божественное Проникновение Заклинания, Эпическая Преданность и Улучшенное Основанное на Мироззрении Чтение выдвигают на первый план его роль чемпиона закона и добра. Кожа-Доспех, Уменьшение Урона, Эпическая Выносливость и Эпическая Крепость также удовлетворяют дварфской идиоме.

Сила, Мудрость и Телосложение - все они важны для эпического молота Морадина, и не обязательно в этом порядке. Лучшие атаки, лучшие заклинания, лучшие очки жизни — он нуждается в них во всех, так что он должен пытаться увеличивать эти три способности почти равномерно.

Hit Die: d8.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Бонусное умение: Эпический молот Морадина получает бонусное умение, выбираемое из списка ниже, каждые два уровня после 10-го. Он должен выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбрать его..

Список бонусных умений эпического молота Морадина: Кожа-Доспех, Бонусный Домен, Специализация Избранного Оружия*, Уменьшение Урона, Разрушительный Критический, Божественное Проникновение Заклинания*, Улучшение Заклинания, Эпическая Преданность*, Эпическая Выносливость, Эпическое Лидерство, Эпическое Мастерство, Эпический Фокус Заклинания, Эпическое Проникновение Заклинания, Эпическое Колдовство, Эпическая Крепость, Эпический Фокус Оружия, Игнорирование Материальных Компонентов, Улучшенное Основанное на Мироззрении Чтение, Улучшенная Аура Храбрости, Улучшенное Боевое Колдовство, Улучшенная Вместимость Заклинаний, Улучшенная Вихревая Атака, Легендарный Командующий, Подавляющий Критический, Проникновение Сквозь Уменьшение Урона, Заклинание без Записи, Возможность Заклинания, Спонтанный Доступ к Домену, Превосходящая Инициатива, Расширение Ауры Храбрости.

* Новое эпическое умение; см. ниже.

ТАБЛИЦА 5-2: ЭПИЧЕСКИЙ МОЛОТ МОРАДИНА

Уровень класса	Специально
11-й	—
12-й	Бонусное умение
13-й	—
14-й	Бонусное умение
15-й	—
16-й	Бонусное умение
17-й	-
18-й	Бонусное умение
19-й	—
20-й	Бонусное умение

Эпическая хатран (Epic Nathran)

Насколько знают чужеземцы, среди Вельдм Рашемена нет хатран более высокого ранга. Но чужеземцы неправы. Те немногие хатран, которые превышает этот уровень силы, держат себя в тайне и часто исчезают с общественного вида. Они могут продолжать работать из-за сцены, но более вероятно, что они путешествуют инкогнито к отдаленным землям или планам существования в поисках большего знания.

Эпическая хатран имеет, возможно, самый широкий спектр бонусных умений, доступных любому классу. Ее выбор умений зависит в значительной степени от ее колдовского предпочтения (тайное или божественное). Бывшие клерики могут выбирать Бонусный Домен или Улучшенное Основанное на Мироззрении Чтение, в то время как хатран, которые были некогда тайными заклинателями, вероятно, склонятся к улучшению своей метамагической способности. Независимо от

подготовки хатран, общие умения типа Эпического Фокуса Заклинания и Эпического Проникновения Заклинания очень удобны, и она не может ошибиться с Улучшенной Вместимостью Заклинаний.

Эпическая хатран должна сосредоточиться на увеличении показателя способности, который управляет ее колдовством - Интеллект ли это, Мудрость или Харизма. Так как хатран - мультиклассовые заклинатели, некоторое повышение ее вторичного показателя колдовской способности - разумный второй выбор.

Hit Die: d4.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя эпической хатран увеличивается на 1 каждый уровень после 10-го. Ее заклинания в день и известные заклинания не увеличиваются после 10-го уровня.

Универсальная магия духов: Эпическая хатран получает одно дополнительное использование в день этой способности каждые три уровня после 9-го (четыре раза в день на 12-м уровне, пять раз в день на 15-м уровне и шесть раз в день на 18-м уровне).

Бонусное умение: Эпическая хатран получает бонусное умение, выбираемое из списка ниже, каждые два уровня после 10-го. Она должна выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбирать его.

Список бонусных умений эпической хатран: Увеличенная Алхимия, Автоматическое Ускорение Заклинания, Автоматическое Тихое Заклинание, Автоматическое Неподвижное Заклинание, Бонусный Домен, Улучшение Заклинания, Эпическое Лидерство, Эпический Фокус Заклинания, Эпическое Проникновение Заклинания, Эпическое Колдовство, Знакомое Заклинание, Игнорирование Материальных Компонентов, Улучшенное Основанное на Мировоззрении Чтение, Улучшенное Боевое Колдовство, Улучшенное Усиление Заклинания, Улучшенная Метамагия, Улучшенная Вместимость Заклинаний, Интенсивность Заклинания, Мультизаклинание, Постоянное Испускание, Написание Эпического Свитка, Возможность Заклинания, Заклинание без Записи, Спонтанный Доступ к Домену, Спонтанное Заклинание, Стойкая Магия.

ТАБЛИЦА 5-3: ЭПИЧЕСКАЯ ХАТРАН

Уровень класса	Специально
11-й	—
12-й	Бонусное умение, универсальная магия духов 4/день
13-й	—
14-й	Бонусное умение
15-й	Универсальная магия духов 5/day
16-й	Бонусное умение
17-й	—
18-й	Бонусное умение, универсальная магия духов 6/день
19-й	—
20-й	Бонусное умение

Эпическая инкантатрикс (Epic Incantatrix)

Эпическая инкантатрикс еще более уединенна, чем типичный представитель престиж-класса.

Улучшенная Метамагия и далее увеличивает потрясающие способности к метамагии инкантатрикс, и ее выгоды складываются с обеспеченными ее способностью класса с тем же названием. Любое из эпических метамагических умений (типа Улучшенного Усиления Заклинания) также, вероятно, будет удобным для нее.

Эпическая инкантатрикс должна сосредоточить увеличение показателя способности на способности, которая управляет ее колдовством (как правило, Интеллект или Харизма). Кроме этого, Ловкость или Телосложение - прекрасный выбор.

Hit Die: d4.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя эпической инкантатрикс увеличивается на 1 каждый уровень после 10-го. Ее заклинания в день и известные заклинания не увеличиваются после 10-го уровня, если сумма уровней классов, способствующих ее уровню заклинателя, не равна 20 или меньше.

Мгновенная метамагия (Su): Инкантатрикс получает одно дополнительное использование в день своей способности мгновенной метамагии каждые два уровня после 9-го. Таким образом, она может использовать его три раза в день на 11-м уровне, четыре раза в день на 13-м уровне, пять раз в день на 15-м уровне, шесть раз в день на 17-м уровне и семь раз в день на 19-м уровне.

Бонусное умение: Эпическая инкантатрикс получает бонусное умение, выбираемое из списка ниже, каждые три уровня после 10-го. Она должна выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбирать его.

Список бонусных умений эпической инкантатрикс: Увеличенная Алхимия, Автоматическое Ускорение Заклинания, Автоматическое Тихое Заклинание, Автоматическое Неподвижное Заклинание, Улучшение Эффекта*, Улучшение Заклинания, Эпическое Контрзаклинание*, Эпический Фокус Заклинания, Эпическое Проникновение Заклинания, Эпическое Колдовство, Эпическая Воля, Знакомое Заклинание, Игнорирование Материальных Компонентов, Улучшенное Боевое Колдовство, Улучшенная Совместная Метамагия*, Улучшенное Усиление Заклинания, Улучшенная Метамагия, Улучшенное Урывание Заклинания*, Улучшенная Вместимость Заклинаний, Интенсивность Заклинания, Мастер Посоха, Мастер Жезла, Мультизаклинание, Постоянное Испускание, Знание Заклинания, Заклинание без Записи, Возможность Заклинания, Спонтанное Заклинание, Стойкая Магия.

* Новое эпическое умение; см. ниже.

ТАБЛИЦА 5-4: ЭПИЧЕСКАЯ ИНКАНТАТРИКС

Уровень класса	Специальная
11-й	Мгновенная метамагия 3/день
12-й	—
13-й	Бонусное умение, мгновенная метамагия 4/день
14-й	—
15-й	Мгновенная метамагия 5/день
16-й	Бонусное умение
17-й	Мгновенная метамагия 6/день
18-й	—
19-й	Бонусное умение, мгновенная метамагия 7/день
20-й	—

Эпический законник Тира (Epic Justiciar of Tyr)

Чемпион закона во-первых и добра – во-вторых, эпический законник Тира весьма подобен эпическому паладину — чемпион справедливости и правосудия, чей меч несет горе злу.

Вера эпического законника Тира усиливает его боевое мастерство. Аксиоматический Удар - логический продукт его способности поражения анархии, и Великое Поражение также улучшает эту способность. Специализация Избранного Оружия - другое хорошее боевое умение для эпического законника, и Эпическое Лидерство и Легендарный Командующий хорошо удовлетворяют этому образцу правосудия.

Харизма, Сила и Мудрость - хороший выбор для увеличения показателей способности.

Hit Die: d8.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя эпического законника Тира увеличивается на 1 каждый уровень после 10-го. Его заклинания в день и известные заклинания не увеличиваются после 10-го уровня, если сумма уровней классов, способствующих его уровню заклинателя, не равна 20 или меньше.

Поразить анархию (Su): Эпический законник Тира получает одно дополнительное использование в день своей способности поразить анархию каждые пять уровней после 10-го. Таким образом, он может использовать его четыре раза в день на 15-м уровне и пять раз в день на 20-м уровне.

Бонусное умение: Эпический законник Тира получает бонусное умение, выбираемое из списка ниже, каждые три уровня после 9-го. Он должен выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбирать его.

Список бонусных умений эпического законника Тира: Кожа-Доспех, Аксиоматический Удар*, Специализация Избранного Оружия*, Разрушительный Критический, Эпическое Лидерство, Эпическое Мастерство, Эпическая Репутация, Эпическая Крепость, Эпический Фокус Оружия, Великое Поражение, Улучшенное Боевое Колдовство, Улучшенная Вместимость Заклинаний, Легендарный Командующий, Подавляющий Критический, Совершенное Здоровье, Постоянное Испускание, Спонтанное Заклинание.

* Новое эпическое умение; см. ниже.

ТАБЛИЦА 5-5: ЭПИЧЕСКИЙ ЗАКОННИК ТИРА

Уровень класса	Специально
11-й	—
12-й	—
15-й	Бонусное умение
14-й	—
15-й	Поразить анархию 4/день
16-й	Бонусное умение
17-й	—
18-й	—
19-й	Бонусное умение
20-й	Поразить анархию 5/день

Эпический монах Долгой Смерти (Epic Monk of the Long Death)

Окутанный аурой смерти, эпический монах долгой смерти достиг уровня мира с концепцией смерти, которого большинство смертных никогда не найдут.

Эпические монахи долгой смерти имеют большинство тех же самых вариантов выборов, доступных им, как и стандартные монахи, включая разнообразные способы улучшить свою способность невооруженного боя, превосходную защиту и скорость. Монахи долгой смерти, входящие из различных подготовок, должны консультироваться с эпическими путями других своих классов для большего выбора.

Монах долгой смерти должен продолжать улучшать большинство своих показателей способностей. Так как его смертельная атака полагается на его показатель Интеллекта, Харизма - единственный показатель способности, о котором ему не стоит слишком заботиться.

Hit Die: d8.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Смертельная атака: DC спасбросков для этой способности увеличивается на 1 каждые два уровня после 10-го.

Охрана смерти: Бонус эпического монаха долгой смерти на спасброски против смерти увеличивается на 1 каждые два уровня после 9-го (до +6 на 11-м уровне, +7 на 13-м уровне, +8 на 15-м уровне, +9 на 17-м уровне и +10 на 19-м уровне).

Бонусное умение: Эпический монах долгой смерти получает бонусное умение, выбираемое из списка ниже, каждые четыре уровня после 10-го. Он должен выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбирать его.

Список бонусных умений эпического монаха Долгой Смерти: Кожа -Доспех, Ослепительная Скорость, Уменьшение Урона, Сопротивление Энергии, Эпическое Мастерство, Эпическая Скорость, Эпическая Крепость, Быстрое Лечение, Улучшенные Боевые Рефлексы, Острый Удар, Легендарный Альпинист, Легендарный Борец, Самоукрывательство, Разбивающий Удар, Превосходящая Инициатива, Ворпальный Удар.

ТАБЛИЦА 5-6: ЭПИЧЕСКИЙ МОНАХ ДОЛГОЙ СМЕРТИ

Уровень класса	Специально
11-й	Охрана смерти +6
12-й	—
13-й	Охрана смерти +7
14-й	Бонусное умение
15-й	Охрана смерти +8
16-й	—
17-й	Охрана смерти +9
18-й	Бонусное умение
19-й	Охрана смерти +10
20-й	—

Эпический лорд утра Латандера (Epic Morninglord of Lathander)

Сияющий розовым светом рассвета, эпический лорд утра Латандера - луч надежды в темном и опасном мире.

Во многом подобно клерикам, эпические лорды утра должны концентрироваться на улучшении своего колдовства, способности изгнания и талантов лечения. Поскольку они - высокотворческие люди, многие эпические лорды утра берут Эпический Фокус Навыка (Ремесло или Исполнение).

Эпический лорд утра должен улучшать свою Мудрость для колдовства и свою Харизму для изгнания.

Hit Die: d8.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя эпического лорда утра Латандера увеличивается на 1 каждый уровень после 10-го. Его заклинания в день и известные заклинания не увеличиваются после 10-го уровня, если сумма уровней классов, способствующих его уровню заклинателя, не равна 20 или меньше.

Великое изгнание: Эпический лорд утра Латандера получает одно дополнительное использование в день этой способности каждые четыре уровня после 9-го. Таким образом, он может использовать его три раза в день на 13-м уровне и четыре раза в день на 17-м уровне.

Бонусное умение: Эпический лорд утра Латандера получает бонусное умение, выбираемое из списка ниже, каждые три уровня после 10-го. Он должен выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбирать его.

Списка бонусных умений эпического лорда утра Латандера: Кожа -Доспех, Автоматическое Ускорение Заклинания, Автоматическое Тихое Заклинание, Автоматическое Неподвижное Заклинание, Бонусный Домен, Специализация Избранного Оружия*, Божественное Проникновение Заклинания*, Увеличение Заклинания, Эпическое Контрзаклинание*, Эпическая Преданность*, Эпический Фокус Заклинания, Эпическое Проникновение Заклинания, Эпическое Колдовство, Игнорирование Материальных Компонентов, Улучшенное Основанное на Мироззрении Чтение, Улучшенное Боевое Колдовство, Улучшенное Усиление Заклинания, Улучшенная Метамагия, Улучшенная Вместимость Заклинаний, Интенсивность Заклинания, Мультизаклинание, Постоянное Испускание, Планарное Изгнание, Аура Позитивной Энергии, Спектральный Удар, Заклинание без Записи, Возможность Заклинания, Спонтанный Доступ к Домену, Спонтанное Заклинание, Стойкая Магия.

* Новое эпическое умение; см. ниже.

ТАБЛИЦА 5-7: ЭПИЧЕСКИЙ ЛОРД УТРА ЛАТАНДЕРА

Уровень класса	Специально
11-й	—
12-й	—
13-й	Великое изгнание 3/день, бонусное умение
14-й	—
15-й	—
16-й	Бонусное умение
17-й	Великое изгнание 4/день
18-й	—
19-й	Бонусное умение
20-й	—

Эпический рунный заклинатель (Epic Runecaster)

Эпические рунные заклинатели достаточно обычны среди dwarфов и гигантов, породивших эту форму магии. Рунный заклинатель эпического уровня среди своего народа наверняка легендарен, и сила его рун несравнима.

Эпический рунный заклинатель должен приобрести умение Написание Эпической Руны (новое умение, см. ниже) как можно скорее. Кроме того, любое умение, которое делает его колдовство более мощным - хороший выбор, от Улучшения Заклинания до Улучшенной Метамагии и Заклинания без Записи. Эпическая Крепость - хороший выбор для эпических рунных заклинателей, желающих подражать своим dwarфским или гигантским учителям. Игроки могут также поработать со своими DMами, чтобы создать основанные на рунах эпические умения, подражающие метамагическим умениям.

Если божественное колдовство эпического рунного заклинателя полагается на мудрость, это - лучший выбор для его увеличения показателя способности. Телосложение - твердый второй выбор, так как многие рунные заклинатели гордятся своей физической крепостью.

Hit Die: d8.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Заклинания: Уровень божественного заклинателя эпического рунного заклинателя увеличивается на 1 каждый уровень после 10-го. Его заклинания в день и известные заклинания не увеличиваются после 10-го уровня.

Ремесло руны: Бонус эпического рунного заклинателя по проверкам Ремесла, сделанным для написания руны, увеличивается на 1 каждые три уровня после 10-го (до +4 на 13-м уровне, +5 на 16-м уровне и +6 на 19-м уровне).

Сила руны: Для рун, созданных рунным заклинателем, DC сбросов для всех попыток стирания, рассеивания или поломки руны и для проверок уровня заклинателя, сделанных для преодоления сопротивления заклинаниям цели, увеличиваются на 1 каждые три уровня после 9-го (до +4 на 12-м уровне, +5 на 15-м уровне и +6 на 18-ом уровне).

Создание эпических рун: Все эпические рунные заклинатели не могут создавать рун с уровнем заклинания выше 10-го или эффективным уровнем заклинателя выше 20-го без использования умения Написание Эпической Руны.

Бонусное умение: Эпический рунный заклинатель получает бонусное умение, выбираемое из списка ниже, каждые три уровня после 10-го. Он должен выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбирать его.

Список бонусных умений эпического рунного заклинателя: Автоматическое Ускорение Заклинания, Автоматическое Тихое Заклинание, Автоматическое Неподвижное Заклинание, Бонусный Домен, Специализация Избранного Оружия*, Божественное Проникновение Заклинания*, Эффективное Создание Предмета, Улучшение Заклинания, Эпическая Преданность*, Эпический Фокус навыка (Ремесло [любое]), Эпический Фокус Заклинания, Эпическое Проникновение Заклинания, Эпическое Колдовство, Эпическая Крепость, Игнорирование Материальных Компонентов, Улучшенное Основанное на Мировоззрении Чтение, Улучшенное Боевое Колдовство, Улучшенное Усиление Заклинания, Улучшенная Метамагия, Улучшенная Вместимость Заклинаний, Написание Эпической Руны*, Интенсивность Заклинания, Мультизаклинание, Постоянное Испускание, Возможность Заклинания, Заклинание без Записи, Спонтанный Доступ к Домену, Спонтанное Заклинание, Стойкая Магия.

* Новое эпическое умение; см. ниже.

ТАБЛИЦА 5-8: ЭПИЧЕСКИЙ РУННЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Уровень класса	Специально
11-й	—
12-й	Сила руны +4
13-й	Бонусное умение, ремесло руны +4
14-й	—
15-й	Сила руны +5
16-й	Бонусное умение, ремесло руны +5
17-й	—
18-й	Сила руны +6
19-й	Бонусное умение, ремесло руны +6
20-й	—

Эпический шаарский охотник (Epic Shaaryan Hunter)

Эпический шаарский охотник - одно целое со своим верховым животным. Он - наездник, шпион и выживающий вне конкуренции.

Эпический шаарский охотник должен сосредоточиться на умениях, связанных с ездой и стрельбой из лука - двумя его величайшими силами. Легендарный Наездник и Фокус Навыка (Поездка) улучшают его способность езды и помогают ему делать проверки Поездки на высоких DC для задач типа атаки свесившись с верхового животного. Боевая Стрельба из Лука, Отдаленный Выстрел, Улучшенный Многовыстрел, Рой Стрел и Странная Точность улучшают его мастерство с луком.

Шаарский охотник должен регулярно улучшать свою Ловкость. Телосложение должно быть его второй фокусировкой для увеличения показателя способности.

Hit Die: d10.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Бонус поездки: Бонус компетентности эпического шаарского охотника на проверки Поездки увеличивается на 2 каждые три уровня после 10-го (до +10 на 13-м уровне, +12 на 15-м уровне и +14 на 18-м уровне).

Бонусное умение: Эпический шаарский охотник получает бонусное умение, выбираемое из списка ниже, каждые три уровня после 10-го. Он должен выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбирать его.

Список бонусных умений эпического шаарского охотника: Кожа-Доспех, Ослепительная Скорость, Боевая Стрельба из Лука, Отдаленный Выстрел, Эпическая Выносливость, Эпическое Мастерство, Эпический Фокус Навыка, Эпическая

Скорость, Эпическая Крепость, Эпический Фокус Оружия, Быстрое Лечение, Улучшенный Многовыстрел, Легендарный Проследователь, Легендарный Шпион, Рой Стрел, Странная Точность.

ТАБЛИЦА 5-9: ЭПИЧЕСКИЙ ШААРСКИЙ ОХОТНИК

Уровень класса	Специально
11-й	—
12-й	—
13-й	Бонусное умение, бонус Поездки +10
14-й	—
15-й	—
16-й	Бонусное умение, бонус Поездки +12
17-й	—
18-й	—
19-й	Бонусное умение, бонус Поездки +14
20-й	—

Эпический адепт тени (Epic Shadow Adept)

Выгоды от Теневого Плетения столь же мощны, как они и соблазняют. Редкие немногие из следующих по этому пути достигают эпических уровней, и те, кто знает их имена, смеют упоминать их лишь шепотом — и даже тогда только при ярком дневном свете.

Как заклинатель, эпический адепт тени должен сосредоточиться на получении умений, поддерживающих его колдовскую силу, типа всегда популярной Улучшенной Вместимости Заклинаний. Эпический Фокус Заклинания, особенно в зачаровании, иллюзии или некромантии, также хорошо послужит ему. Улучшенное Видение при Слабом Освещении повышает визуальную остроту эпического адепта тени в темных условиях, которые он любит.

Эпический адепт тени, удовлетворенный своим колдовским мастерством, может рассмотреть приобретение умений, которые подчеркивают другие его способности. Если он имеет предпосылки, Самоукрыватьство хорошо удовлетворяет мотивам адепта тени. Спектральный Удар - другой интересный выбор для адептов тени, бывших клериками до охвата Теневого Плетения.

Как и с любым эпическим заклинателем, эпический адепт тени должен улучшить показатель способности, контролирующей его колдовство. Помимо этого, Ловкость - хороший выбор, особенно если он обычно ходит без доспехов.

Hit Die: d4.

Пункты навыка на каждом дополнительном уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя эпического адепта тени увеличивается на 1 каждый уровень после 10-го. Его заклинания в день и известные заклинания не увеличиваются после 10-го уровня.

Теневая защита: Светский бонус эпического адепта тени на спасброски против заклинаний из школ Зачарования, Иллюзии и Некромантии, также как и заклинаний с описателем темноты, увеличивается на 1 каждые три уровня после 9-го (до +4 на 12-м уровне, +5 на 15-м уровне и +6 на 18-м уровне).

Бонусное умение: Эпический адепт тени получает бонусное умение (выбираемое из списка ниже) каждые четыре уровня после 10-го. Он должен выполнять все предпосылки для умения, чтобы выбирать его.

Список бонусных умений эпического адепта тени: Автоматическое Ускорение Заклинания, Автоматическое Тихое Заклинание, Автоматическое Неподвижное Заклинание, Улучшение Заклинания, Эпический Фокус Заклинания, Эпическое Проникновение Заклинания, Эпическое Колдовство, Игнорирование Материальных Компонентов, Улучшенное Боевое Колдовство, Улучшенное Усиление Заклинания, Улучшенное Видение при Слабом Освещении, Улучшенная Метамагия, Улучшенная Вместимость Заклинания, Интенсивность Заклинания, Мультизаклинание, Постоянное Испускание, Спектральный Удар, Знание Заклинания, Возможность Заклинания, Спонтанное Заклинание, Стойкая Магия.

ТАБЛИЦА 5-10: ЭПИЧЕСКИЙ АДЕПТ ТЕНИ

Уровень класса	Специально
11-й	—
12-й	Теневая защита +4
15-й	—
14-й	Бонусное умение
15-й	Теневая защита +5
16-й	—
17-й	—
18-й	Бонусное умение, теневая защита +6
19-й	—
20-й	—

Аркинист-нетерез (Netherese Arcanist)

Архиволшебники древнего Нетерила были, возможно, величайшими людьми- заклинателями в истории всего Фаэруна, хотя эльфы часто указывают, что нетерезы узнали все, что они знали, от эльфийских волшебников. Но даже в этом случае заклинатели Нетерила были известны могущественной магией, которую они контролировали — заклинания, которые могли

отстричь вершины гор и поднять их в воздух, чтобы служить летучими анклавами. Некоторые говорят, что эти архиволшебники даже имели доступ к заклинанию, которое могло сделать человека богом.

Аркинист-нетерез - пионер эпического колдовства, сосредотачивающий свои усилия на мастерстве с секретами заклинаний, выходящих за обычные пределы. Большинство членов этого престиж-класса умерло, когда их летучие анклав рухнули с небес, и их могущественная империя обрушилась в пустыню Анорач, хотя по крайней мере один все еще живет как лич. Но остается два средства, которыми современные волшебники и колдуны могут приблизиться к технологиям древнего Нетерила. Они могут исследовать потерянные руины нетерезов и найти записи забытых тайн аркинистов, или они могут посетить живущих наследников этих мощных заклинателей — шейдов. Среди шейдов аркинисты-нетерезы вновь поднимаются до уровня выдающегося положения в обществе, к великому беспокойству их соседей.

Требования

Чтобы квалифицироваться на аркиниста-нетереза, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Человек (включая человеческую нежить) или шейд.

Навыки: Знание (тайны) 25 разрядов, Колдовство 25 разрядов.

Умения: Улучшенная Вместимость Заклинаний.

Заклинания: Способность читать тайные заклинания 13-го уровня.

Специально: *Традиции Нетерила:* Кандидат должен иметь доступ к древним магическим традициям Нетерила. Лич или персонаж-шейд из Империи Шейдов выполняют этот критерий, или (по усмотрению DM'a) это может быть другой персонаж, раскопавший древние знания нетерезов.

Навыки класса

Навыки класса аркиниста-нетереза (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Расшировка Записи (Интеллект), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Говорить на Языке (Нет) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса аркиниста-нетереза.

Мастерство оружия и доспехов: Аркинисты -нетерезы не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожаного применяется к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок, и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Эпическое колдовство: На 1-м уровне аркинист-нетерез получает Эпическое Колдовство как бонусное умение, если он еще не имеет его.

Специализация поля: Каждый аркинист-нетерез выбирает одно из трех «полей» магии — изобретение, ментализм или изменение — в качестве своего главного поля специализации. Он также выбирает одно из двух оставшихся полей как свое младшее поле. Он не может читать заклинания, основанные на семенах из третьего поля.

Семена эпических заклинаний, охваченные каждым из полей, даны в таблице ниже.

СЕМЕНА ПОЛЕЙ

Изобретение	<i>Сокрушение, доспех, призывание, уничтожение, энергия, убить, вызов</i>
Ментализм	<i>Изгнание, принуждение, скрывание, контакт, заблуждение, предвидение, обнаружение</i>
Изменение	<i>Оживление, оживление мертвого, рассеяние, укрепление, отражение, преобразование, транспортировка, оберег</i>

Базовый DC Колдовства для разработки заклинаний в главном поле специализации аркиниста уменьшен на 5, как если бы оно было из школы специализации заклинателя. Если оно уже в пределах школы специализации заклинателя, никакой дополнительной выгоды нет.

Фокус заклинания (эпический): На 2-м уровне DC спасброска для каждого эпического заклинания аркиниста-нетереза увеличивается на 1, но DC Колдовства не увеличивается.

Сопrotивление обратной реакции (Su): На 3-м уровне аркинист-нетерез получает сопротивление 5 к урону обратной реакции от чтения эпического заклинания. Каждый раз, когда он читает эпическое заклинание с обратной реакцией, этот урон уменьшен на 5 пунктов. Если урон обратной реакции продолжается более 1 раунда, уменьшение - 5 пунктов каждый раунд.

Эпический ремесленник заклинания: На 4-м уровне аркинист-нетерез получает способность разрабатывать эпические заклинания при меньшем расходе времени и ресурсов. При определении стоимости сырья для исследования эпического заклинания он умножает DC Колдовства на 7,000 gp вместо обычных 9,000 gp и уменьшает время разработки и стоимость в XP соответственно.

Великий фокус заклинания (эпический): На 7-м уровне DC спасброска для каждого эпического заклинания аркиниста-нетереза увеличивается на 1, но DC Колдовства не увеличивается. Это увеличение складывается с обеспеченным способностью Фокус Заклинания для чистого увеличения +2.

ТАБЛИЦА 5-11: АРКАНИСТ-НЕТЕРЕЗ

Уровень класса	Специально
1-й	Эпическое колдовство, специализация поля
2-й	Фокус заклинания (эпический)
3-й	Сопrotивление обратной реакции 5
4-й	Эпический ремесленник заклинания
7-й	Великий фокус заклинания (эпический)

Иерофант огня заклинаний (Spellfire Hierophant)

Хотя многие персонажи могут называть себя мастерами огня заклинаний — сырой энергии Плетения, такие индивидуумы — простые студенты по сравнению с иерофантом огня заклинаний. Этот владыка Плетения изучает новые методы управления и формирования огня заклинаний, который меньший смертные только начинают постигать.

Иерофант огня заклинаний может происходить почти из любой подготовки, хотя большинство имеют некоторое предыдущее обучение использованию огня заклинаний. Престиж-класс канала огня заклинаний (см. "Магию Фаэруна") обеспечивает львиную долю кандидатов на этот престиж-класс; в остальном у заклинателей самая легкая возможность квалификации.

Учитывая в общем уединенный характер владык огня заклинаний, неудивительно, что иерофанты огня заклинаний обычно существуют за пределами нормального общества. Те немногие, кто рискует выйти из своих скрытых логовищ в дикой местности или на других планах, обычно полагаются на маскировку и ухищрения, чтобы выполнить свои цели.

Hit Die: d4

Требования

Чтобы квалифицироваться на иерофанта огня заклинаний, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Концентрация 24 разряда. Знание (тайны) 12 разрядов, Колдовство 12 разрядов.

Умения: Выносливость, Эпическое Владение Огнем Заклинаний, Владение огнем заклинаний, Фокус Оружия (огонь заклинаний).

Навыки класса

Навыки класса иерофанта огня заклинаний (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Маскировка (Харизма), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость), Колдовство (Интеллект) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности Класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса иерофанта огня заклинаний.

Мастерство оружия и доспехов: Иерофант огня заклинаний не получает никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок, и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Великое иссушение заряженного предмета (Sp): Иерофант огня заклинаний может иссушать заряды заряженных предметов, которых касается (включая изделия с единственным использованием типа микстур или свитков), и преобразовывать эту энергию в запасенные уровни энергии огня заклинаний. Он может иссушать количество зарядов, равное его бонусу Харизмы (минимум 1), но не может иссушать больше зарядов, чем предмет имеет. (Каждое заклинание на свитке считается 1 зарядом). Полностью иссушенные предметы не имеют никаких магических свойств — микстура становится водой, а свиток становится чистой бумагой. Существа, держащие или несущие такие предметы, могут сделать попытку спасброска Воли (DC 20 + ½ уровня иерофанта огня заклинаний + модификатор Харизмы иерофанта огня заклинаний), чтобы предотвратить предметы от иссушения.

Лечение на расстоянии (Su): На 2-м уровне иерофант огня заклинаний может выпускать запасенные уровни энергии огня заклинаний для излечения в диапазоне до 25 футов + 5 футов на два уровня заклинателя. Использование этой способности требует успешной дальней атаки касанием. Количество лечения нормально для персонажа (или 2 пункта на израсходованный уровень энергии огня заклинаний, или 1d4+1 пунктов на израсходованный уровень энергия огня заклинаний, если персонаж имеет особенность класса канала огня заклинаний «улучшенное лечение»).

Спешка (Su): Однажды в день иерофант огня заклинаний 3-го уровня или выше может расходовать уровни энергии огня заклинаний, чтобы ускорить свои действия, как если бы он наложил на себя *спешку*. Он должен решить, сколько уровней потратить на активацию способности. Каждый уровень энергии огня заклинаний, который он тратит, позволяет ему действовать как будто под воздействием заклинания *спешка* 1 раунд, и он искрится светом, пока эта способность действует. Иерофант огня заклинаний может использовать эту способность дважды в день на 6-м уровне и трижды в день на 9-м уровне.

Бонусные умения: На 4-м уровне и снова на 8-м уровне иерофант огня заклинаний получает бонусное умение, выбираемое из следующего списка: Сопrotивление Энергии, Эпический Фокус Навыка (Концентрация), Эпическое Владение Огнем Заклинаний**, Эпическая Крепость, Эпический Фокус Оружия (огонь заклинаний), Исключительное Отклонение*, Быстрое Лечение, Бесконечное Отклонение, Отражение Стрел*. Он должен выполнить все предпосылки умения, чтобы выбрать его, кроме отмеченного ниже.

* Иерофант огня заклинаний может игнорировать предпосылку Улучшенного Невооруженного Удара для этих умений.

** Новое эпическое умение; см. ниже.

Великое иссушение постоянного изделия (Sp): На 5-м уровне иерофант огня заклинаний может иссушать силу постоянных магических изделий касанием, как стандартное действие. Предметы, создающие эффект заклинания (типа *ботинок скорости*), теряют эту функцию в течение 24 часов, и количество уровней энергии огня заклинаний, полученных иерофантом огня заклинаний, равняется уровню заклинателя предмета. Существа, держащие или несущие такие предметы, могут сделать попытку спасброска Воли (DC 20 + ½ уровня иерофанта огня заклинаний + модификатор Харизмы иерофанта огня заклинаний), чтобы предотвратить предметы от иссушения. Если все постоянные способности предмета иссушены, он все же остается магическим предметом с точки зрения спасбросков при повреждении и так далее.

Резерв огня заклинаний (Ex): На 7-м уровне иерофант огня заклинаний изучает, как хранить уровни энергии огня заклинаний в глубоком резерве. Эти уровни энергии не считаются частью его нормальной вместимости хранения, но они также не могут использоваться для эффектов силы огня заклинаний без первого призыва их из резерва. Уровни энергий огня заклинаний в резерве не обнаруживаются как магия, так что истинная природа иерофанта огня заклинаний не может быть определена обнаружением их. Размещение любого количества запасенных уровней энергии огня заклинаний в резерве требует полнораундового действия, как и призыв любого количества из резерва в нормальную способность хранения. Иерофант огня заклинаний может удерживать в резерве количество уровней энергии огня заклинаний, равное его уровню иерофанта огня заклинаний плюс его бонус Телосложения (если есть).

Взрыв огня заклинаний (Su): На 10-м уровне иерофант огня заклинаний может заменять взрыв огня заклинаний на нормальный взрыв огнем заклинаний. Диапазон остается тем же самым, но вместо требования атаки касанием энергия огня заклинаний взрывается разрывом 5-фт радиуса в целевой точке, нанося соответствующий урон всем существам в области. Каждое существо под воздействием может сделать попытку спасброска Рефлексов (DC 20 + ½ уровня иерофанта огня заклинаний + модификатор Харизмы иерофанта огня заклинаний), чтобы ополовинить урон. Персонаж может заменять взрыв на такое количество разрывов, которое он обычно выстрелил бы в раунд, но он призывает использование способности только на 1 раунд в день. На каждые 5 уровней, полученных после этого, иерофант огня заклинаний может использовать эту способность 1 дополнительный раунд в день (2 раунда на 15-м, 3 раунда на 20-м и так далее).

Если персонаж также имеет особенность класса канала огня заклинаний «водоворот огня», область взрыва - 10-футовый радиус.

ТАБЛИЦА 5-12: ИЕРОФАНТ ОГНЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Уровень класса	Специально
1-й	<i>Великое иссушение заряженного изделия</i>
2-й	Лечение на расстоянии
3-й	Спешка 1/день
4-й	Бонусное умение
5-й	<i>Великое иссушение постоянного изделия</i>
6-й	Спешка 2/день
7-й	Резерв огня заклинаний
8-й	Бонусное умение.
9-й	Спешка 3/день
10-й	Взрыв огня заклинаний 1/день

Новые эпические умения

Эти умения следуют всем нормальным правилам для эпических умений, как описано в "Руководстве Эпического Уровня", включая незаявленную предпосылку, что персонаж должен быть по крайней мере 21-го уровня, чтобы брать эпическое умение.

Аксиоматический удар [эпическое] (Axiomatic strike)

Ваши атаки наносят невероятный урон хаотическим существам.

Предпосылки: Особенность класса поразить анархию, законное мировоззрение.

Выгода: Любое оружие, которым Вы владеете, считается аксиоматическим оружием (для законного мировоззрения, наносит дополнительно 2д6 пунктов урона существам хаотического мировоззрения). Если оружие уже имеет мировоззрение, это умение не оказывает на него никакого эффекта.

Специализация избранного оружия [эпическое] (Chosen weapon specialization)

Вы наносите больше урона, чем обычно, владея избранным оружием вашего божества.

Предпосылки: Домен Войны, Эпическое Мастерство, Фокус Оружия с избранным оружием божества.

Выгоды: Вы получаете +2 бонус на броски урона оружия, владея избранным оружием вашего божества.

Божественное проникновение заклинания [эпическое] (Divine spell penetration)

Выберите один компонент вашего мировоззрения (хаотический, злой, добрый или законный). Любое божественное заклинание этого мировоззрения, которое Вы читаете, более способно поразить сопротивление заклинаниям, чем обычно.

Предпосылки: Мудрость 21, Улучшенное Основанное на Мировоззрении Чтение, домен выбранного мировоззрения, соответствующее выбранному компоненту мировоззрение, способность читать божественные заклинания 9-го уровня.

Выгоды: При чтении заклинания выбранного мировоззрения Вы получаете +4 бонус по проверкам уровня заклинателя, сделанным для преодоления сопротивления заклинаниям.

Улучшение эффекта [эпическое] (Enhance Effect)

Вы можете изменять характеристики постоянного эффекта заклинания, которое уже на месте.

Предпосылки: Знание (тайны) 30 разрядов, Колдовство 30 разрядов, Фокус Навыка (Колдовство), особенность класса - метамагический эффект

Выгода: Вы можете изменять любые переменные постоянного эффекта заклинания, которое уже на месте (кроме его точки происхождения или центра эффекта заклинания), как будто Вы накладывали заклинание сами, даже если Вы не можете обычно читать это заклинание. Например, Вы можете изменять радиус кольцевой *стены огня*, но Вы не можете изменять ее точку происхождения.

Вы можете заменять ваш собственный уровень заклинателя на первоначальный уровень заклинателя заклинания, если Вы так пожелаете. Вы можете также формировать эффект, как Вы желаете, в пределах параметров заклинания. Как и со способностью метамагического эффекта, Вы должны быть смежны или в пределах эффекта заклинания и сделать проверку Колдовства — в этом случае, против DC, равного 30 + (3 x уровень заклинания).

Вы можете использовать эту способность и вашу способность метамагического эффекта общее количество раз в день, равное 5 + ваш модификатор Интеллекта. Подобно метамагическому эффекту, использование этой способности - полнораундовое действие, которое вызывает атаку возможности.

Эпическое контрзаклинание [эпическое] (Epic counterspell)

Вы можете контрзаклинать любое количество заклинаний каждый раунд.

Предпосылки: Колдовство 30 разрядов, Боевые Рефлексы, Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива, Ускорение Заклинание, Реактивное Контрзаклинание.

Выгода: Любое количество раз в раунд Вы можете контрзаклинать заклинание противника, даже если Вы не имеете подготовленного действия, чтобы делать так. Такое контрзаклинание не рассчитывается из ваших более поздних действий для раунда. Вы можете даже использовать это умение, когда застигнуты врасплох.

Нормально: Без этого умения персонаж должен готовить действие в каждом раунде, которое он желает использовать для контрзаклинания. Персонаж с умением Реактивное Контрзаклинание может контрзаклинать заклинание противника, если он не имеет подготовленного действия, но только однажды в раунд и не будучи застигнутым врасплох.

Специально: Это умение должно считаться частью списка эпических бонусных умения для любого класса, который предоставляет доступ к заклинаниям по крайней мере 6-го уровня как часть нормальной (неэпической) прогрессии класса (типа бардов, клериков, друидов, колдунов и волшебников), также как и для любых престиж-классов, предоставляющих «+1 к уровню существующего класса» для прогрессии заклинаний на всех уровнях.

Эпическая преданность [эпическое] (Epic Devotion)

Выберите компонент мировоззрения (хаотический, злой, добрый или законный), которым Вы не обладаете. Вы особенно стойки к заклинаниям с этим описателем.

Предпосылки: Мудрость 21, Железная Воля, мировоззрение, отличающееся от выбранного компонента, божество-покровитель, не принимающее клериков с выбранным компонентом.

Выгода: Вы получаете +4 божественный бонус на спасброски против заклинаний выбранного компонента мировоззрения. Например, законно-добрый паладин Хелма, выбравший хаос, получит +4 божественный бонус на спасброски против хаотических заклинаний. Этот паладин не может выбирать добро или закон, потому что они - часть его собственного мировоззрения. Он также не может выбирать зло, потому что Хелм принимает злых клериков.

Специально: Вы можете брать Эпическую Преданность более чем однажды. Каждый раз, когда Вы берете умение, Вы должны выбрать новый компонент мировоззрения.

Эпическое Владение Огнем Заклинаний [эпическое] (Epic spellfire wielder)

Вы можете запастись большее количество уровней энергии огня заклинаний, чем обычно.

Предпосылка: Концентрация 20 разрядов, Выносливость, Владение Огнем Заклинаний.

Выгода: С целью определения вашего предела запасенных уровней энергии огня заклинаний считайте ваш показатель Телосложения на 4 пункта выше, чем он есть.

Нормально: Без этого умения предел запасенных уровней энергии огня заклинаний равен показателю Телосложения владеющего огнем заклинаний.

Специально: Вы можете выбирать умение Эпическое Владение Огнем Заклинаний многократно. Каждый раз, когда Вы берете это умение, ваш предел запасенных уровней энергии огня заклинаний увеличивается на 4.

Улучшенная совместная метамагия [эпическое] (Improved cooperative Metamagic)

Ваша способность улучшать заклинание союзника во время наложения расширена.

Предпосылки: Колдовство 30 разрядов, Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание, Ускорение Заклинания, особенность класса к совместной метамагии.

Выгода: Вы можете использовать вашу способность совместной метамагии к применению умений Тихого Заклинания, Неподвижного Заклинания или Ускорения Заклинания к заклинанию вашего союзника. Если Вы применяете умение Ускорения Заклинания к заклинанию, и ваше действие, и действие заклинателя - свободные действия. Вы должны все же готовить действие для использования этой способности, когда ваш союзник начинает наложение, но Вы можете также готовить отличающееся стандартное действие.

Кроме того, Вы можете использовать вашу способность совместной метамагии дополнительные два раза в день.

Нормально: Без этого умения персонаж не может использовать совместную метамагию для применения умений Тихого Заклинания, Неподвижного Заклинания или Ускорения Заклинания к заклинанию союзника.

Улучшенное урывание заклинания [эпическое] (Improved snatch spell)

Когда Вы перехватываете заклинание у другого заклинателя, Вы получаете больший контроль над его эффектом.

Предпосылки: Знание (тайны) 40 разрядов, Колдовство 40 разрядов, Эпический Фокус Навыка (Колдовство), способность класса к урыванию заклинания.

Выгода: Когда Вы используете вашу способность захвата концентрации или урывания заклинания, Вы можете улучшать и управлять эффектом заклинания, как если бы Вы наложили его сами. Вы можете заменять вашим собственным уровнем заклинателя первоначальный уровень заклинателя, если пожелаете, и Вы можете изменять любые другие переменные, определенные первоначальным заклинателем.

Улучшенный доступ к пруду заклинаний [эпическое] (Improved spellpool Access)

Вы можете использовать ваш доступ к пруду заклинаний, чтобы призвать заклинания большей силы, чем обычно.

Предпосылки: Знание (тайны) 30 разрядов, Колдовство 30 разрядов, способность призывать заклинания из пруда заклинаний.

Выгода: Шанс доступности желаемого заклинания в пруду заклинаний в любой данный 24-часовой период равен 90% минус 5% на уровень заклинания (минимум 5% для заклинаний 17-го уровня или выше).

Нормально: Шанс доступности заклинания равен 65% минус 5% на уровень заклинания (минимум 5% для заклинаний 12-го уровня или выше).

Специально: Это умение должно считаться частью списка эпических бонусных умений для любого класса, который предоставляет своим членам доступ к пруду заклинаний.

Написание эпической руны [эпическое] (Inscribe Epic Rune)

Вы можете начертывать руны эпической силы.

Предпосылки: Интеллект 19, Ремесло (любое, соответствующее рунному колдовству) 24 разряда, Написание Руны.

Выгода: Вы можете писать руны, превышающие нормальные пределы (см. престиж-класс рунный заклинатель). Например, Вы можете написать руну с заклинанием выше 9-го уровня или руну с уровнем заклинателя более 20-го.

Даже это умение не позволяет Вам написать руну с эпическим заклинанием (см. Главу 2: Эпические заклинания в "Руководстве Эпического Уровня"). Такая магия бросает вызов силе письменного слова и таким образом не может быть размечена в рунной форме.

Новые эпические заклинания

Эти новые эпические заклинания включают часть обширного и мощного репертуара архимагов Нетерила и высоких магов эльфов. Несколько заклинаний, более полезных в общем для эпических заклинателей Фаэруна, также включены сюда.

Эпические заклинания

Дар союза: Вызывает любой тип существ до 12 HD на 10 минут чтения, чтобы биться за Вас.

Великолепный свет возобновления: Восстанавливает до пяти мертвых существ к жизни.

Ужасная армия мертвых: Убивает до 80 HD существ и оживляет их как скелетов.

Движение горы Проктива: Срезает верхушку горы, переворачивает и поднимает ее.

Песня Эневара: Ваше пение предоставляет +5 бонус морали на спасброски Воли для союзников и -2 на броски атаки, проверки и спасброски для врагов.

Звездное сияние над народом: Излечивает всех существ в распространении 40-фт радиуса от болезни, слепоты, глухоты, урона очков жизни, урона способностей, яда, слабоумия, умственного беспорядка и магических штрафов способностей, предоставляет +1 бонус морали на броски атаки.

Убийственный ветер Толодайна: Облако наносит 20d6 пунктов кислотного урона.

Дар союза (Gift of Alliance)

Призывание (Вызов) (Эльфийская Высокая Магия)

DC Колдовства: 80

Компоненты: V, S, XP

Время чтения: 10 минут или больше; см. текст

Дальность: 75 футов.

Эффект: Одно или более вызванных существ; см. текст

Продолжительность: Постоянно (D)

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопроотивление заклинаниям: Да

Разработка: 720,000 gp; 15 дней; 28,800 XP. Семья: *вызов* (DC 14). Факторы: Сделать постоянным (x5 DC), любой тип существа (моментально +40 DC), CR 25 (+46 DC). Смягчающие факторы: увеличение времени чтения до 9 минут (-18 DC), сжигание 6,600 XP (-66 DC).

Вы вызываете одно или более существ любого типа себе на помощь, обычно - для защиты эльфийского царства. Существа прибывают из окружающей области и имеют вид, соответствующий определенным ландшафту и месту. В течение каждых 10 минут, потраченных Вами на чтение заклинания, Вы можете вызвать существа с общим количеством до 12 HD.

Таким образом, читая в течение 1 часа, Вы можете вызвать шесть астральных дев (12-HD существа) или двух бронзовых вирмов (36-HD существа). Никакое одиночное существо не может иметь Оценку Вызова выше 25.

XP Стоимость: 6,600 XP на 10 минут времени чтения.

Великолепный свет возобновления (Glorious light of Renewal)

Призывание (Лечение)

DC Колдовства: 80

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 минута

Дальность: 100 футов.

Цель: До пяти мертвых существ

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Разработка: 720,000 gp; 15 дней; 28,800 XP. Семья: *жизнь* (DC 27). Факторы: Изменение с касания на цель (+4 DC), изменение с цели на область (+10 DC), увеличение дальности на 400% (+8 DC), добавляет четыре дополнительные цели (+40 DC). Смягчающие факторы: Обратная реакция 9db (-9 DC).

До пяти мертвых существ восстанавливаются к жизни и наполняются энергией, пока остается какая-либо часть тела каждого из существ. Цели не могут быть мертвы более двухсот лет.

Обширное количество позитивной энергии, передаваемое этим заклинанием, обратной реакцией наносит 9db пунктов урона заклинателю.

Ужасная армия мертвых (Horrible Army of the Dead)

Некромания [Смерть, Зло]

DC Колдовства: 112

Компоненты: V, S, XP

Время чтения: 1 полный раунд

Дальность: 300 футов.

Область: 300-фт радиус

Цель: Одно или более живущих существ

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 1,008,000 gp; 21 день; 40,320 XP. Семья: *оживление мертвого* (DC 23), *убить* (DC 25). Факторы: Уменьшение времени чтения на 9 раундов (+18 DC), создание дополнительных 60 HD нежити (+60 DC), создание скелетов (-12 DC). Смягчающие факторы: Сжигание 1,000 XP (-10 DC).

Все живущие существа в пределах области (до максимума 80 HD) увядают и умирают, их плоть за секунды превращается в пыль. В следующем раунде эти существа поднимаются как скелеты. Вы можете управлять 1 HD нежити на уровень заклинателя; любая нежить сверх этого количества неудержима. (Однако, поскольку вы, вероятно, создаете их из середины армии вашего врага, они, вероятно, причинят немалый хаос сами по себе). Ни на какое одиночное существо более чем с 10 HD нельзя воздействовать этим заклинанием.

XP Стоимость: 1,000 XP.

Движение горы Проктива (Proctiv's Move Mountain)

Превращение (Нетерезы)

DC Колдовства: 280

Компоненты: V, S, XP

Время чтения: 1 день

Дальность: 1 миля

Цель: Гора (грубый конус земли 1 миле высотой и 1 миле в радиусе у основания)

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Разработка: 2,520,000 gp; 51 дней; 100,800 XP. Семья: *преобразование* (DC 21), *транспортировка* (чтобы переместить гору в воздух - DC 27). Факторы: увеличение дальности (+34 DC), твердость камня (+4 DC), делает транспортировку постоянной (x5 DC), увеличение массы транспортировки (моментально +40 DC). Смягчающие факторы: увеличение времени чтения (-20 DC), сжигание 5,000 XP (-50 DC).

Вы надламываете вершину горы, поднимаете ее в воздух и переворачиваете, создавая летучую массу земли с гладкой поверхностью, подходящей для строительства. Древние архиволшебники Нетерила использовали это заклинание для создания своих известных летучих анклавов. Вы управляете движением летучей горы – и вертикальным, и горизонтальным.

XP Стоимость: 5,000 XP.

Песня Эневара (Song of Enevahr)

Очарование (Принуждение) [Воздействующее на разум]

DC Колдовства: 39

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 300 футов.

Область: Все существа в пределах 300 футов.

Продолжительность: 20 минут

Спасбросок: Воля – отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 351,000 gp; 8 дней; 14,040 XP. Семена: *сокрушение* врагов (DC 14), *укрепление* союзников (DC 23). Факторы: Уменьшение времени чтения до 1 стандартного действия (+20 DC), изменение цели на область до 20-фт радиуса (+10 DC), увеличение области на 1500% (+60 DC), *укрепление* союзников +3 бонусом морали (+12 DC). Смягчающие факторы: Сжигание 10,000 XP (-100 DC).

Распевая среди сражения, Вы вдохновляете храбрость в ваших союзников и устрашаете ваших противников. Каждый союзник в пределах области заклинания получает +3 бонус морали на спасброски Воли, и каждый враг получает -2 штраф на броски атаки, проверки и спасброски.

Звездное сияние над народом (Starshine upon the people)

Призывание [Лечение] (Эльфийская Высокая Магия)

DC Колдовства: 44

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 минута

Дальность: 40 футов.

Область: Все существа в пределах распространения 40-фт радиуса, сосредоточенном на Вас

Продолжительность: Мгновенно и 20 часов; см. текст

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Разработка: 396,000 gp; 8 дней; 15,840 XP. Семена: *излечение* (DC 25), *укрепление* (DC 23). Факторы: Изменение цели на область 20-фт радиуса (+10 DC), увеличение области на 100% (+4 DC). Смягчающие факторы: Увеличение времени чтения на 9 минут (-18 DC).

Вы ведете множество ваших союзников в ритуал скандирования и танца, который очищает участников и физически, и духовно. Ливень блестящей звездной пыли спускается над областью, оседая на участников и пуская позитивную энергию, излечивая и усиливая их. Звездное сияние удаляет всю грязь и копоть с существ и оснащения в области заклинания. Оно также вылечивает все болезни, слепоту, глухоту, урон очков жизни и временный урон способностей, воздействующие на субъектов, гасит слабоумие и вылечивает умственные беспорядки, вызванные заклинаниями или повреждениями мозга. Кроме того, оно нейтрализует яды в системах субъектов так, что они не переносят никакого дополнительного урона или болевых эффектов от этих токсинов. Кроме того, оно рассеивает все магические эффекты, штрафующие способности субъектов - даже производные эпических заклинаний, развитых семенем *сокрушения*.

Как только ритуал закончен, благословение оседает на всех участников, предоставляя каждому +1 бонус морали на броски атаки в течение следующих 20 часов.

Убийственный ветер Толодайна (Tolodine's Killing wind)

Воплощение [Кислота] (Нетерезы)

DC Колдовства: 70-

Компоненты: V, XP

Время чтения: 1 раунд

Дальность: 1,000 футов.

Эффект: Облако кислотного тумана, до 100 10-кубовых футов (S)

Продолжительность: 20 часов (D)

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 630,000 gp; 13 дней; 25,200 XP. Семя: *энергия* (DC 19). Факторы: Увеличение урона до 18d6 (+36 DC), дальности 400% (+8 DC), изменение области на куб (+2 DC), увеличение области 2,500% (+100 DC), распускаемый (+2 DC), увеличивает DC на полете (моментально +3). Смягчающие факторы: Сжигание 10,000 XP (-100 DC).

Вы создаете облако вздымающихся кислотных паров, которые дуют с высокой скоростью от Вас до области, которую Вы определяете. Эти пары наносят 20d6 пунктов кислотного урона каждому существу, пойманному в их пределах. Вы можете изменять область как стандартное действие каждый раунд в течение продолжительности заклинания, если пожелаете.

Как специальная особенность этого заклинания, Вы можете увеличивать DC спасброска во время наложения, жертвуя большим количеством XP. За каждые 1,000 XP, пожертвованные Вами сверх 10,000 XP, требуемых для чтения заклинания, DC спасброска увеличивается на 5.

XP Стоимость: 10,000 XP или больше.

Космология Торила

Как обозначено в "Установке Кампании Забытых Царств", планарная космология, включающая в себя мир Торила, отлична и отделена от стандартной D&D-космологии, описанной в "Руководстве Ведущего" и "Руководстве Планов". В то время как D&D-космология легко сравнима с великим колесом, планы Торила устроены скорее как дерево со множеством ветвей.

Материальный План, План Тени и Эфирный План, сосуществующие друг с другом, формируют ствол этого дерева. Его ветви - Внутренние Планы (элементальные и планы энергии) и Внешние Планы. Почти каждая из внешних планарных ветвей имеет собственные меньшие ветви – божественные царства божеств, живущих там. Эти царства почти подобны различным демипланам.

В D&D-космологии Астральный План окружает все остальные планы бесформенным облаком, позволяя астральное путешествие непосредственно от одного плана к любому другому. Но Астральный План Торила разделяет деревоподобную форму космологии в целом. Из-за этого трудно (хотя не полностью невозможно) перескочить с ветки на ветку дерева — то есть перейти непосредственно с одного Внутреннего Плана или Внешнего Плана к другому. (См. Путешествие по Планам, ниже, для большего количества информации). Более естественно — и гораздо более безопасно — путешествовать между Внутренними Планами или Внешними Планами посредством ствола (Материальный План). Как часть своей способности изменять характер своего царства, божество может выковывать прямую связь с царством любого другого божества, пока оба божества в согласии. Кроме божественного влияния, однако, такие прямые связи невозможны.

Три плана в космологии Торила выделяются как необычные: Абисс, Девять Адов и Кровавая Трещина. Эти планы не являются домом каких-либо божеств (хотя некоторые относятся к архиизвергам, проживающим там, как к божествам или по крайней мере почти божествам), и эти три плана - соседние друг с другом. В действительности, эти извергские планы формируют одну необычную ветвь планарной космологии — участок вечной войны, бушующей между коренными существами Девяти Адов и Абисса, а именно дьяволами и демонами соответственно. Юголоты, уроженцы Кровавой Трещины, служат наемниками в вечной войне, преследуя собственные таинственные цели.

"Руководство Ведущего" обеспечивает достаточно информации о планарном путешествии, чтобы позволить Вам использовать эту секцию в кампании Забытых Царств. "Руководство Планов", однако, включает значительный связанный с планами материал, от заклинаний и престиж-классов до монстров, которые могут улучшить приключения среди планов Торила. Эта глава обеспечивает дополнительную информацию, имеющую отношение к Торилу, которая поможет Вам использовать материал из "Руководства Планов".

Путешествие по Планам

Уникальный Астральный План Торила делает планарное путешествие одновременно и проще, и сложнее. Переход с Материального Плана на другой план достаточно прост и работает точно так же, как и в стандартной D&D-космологии. От персонажа требуется всего лишь прочитать соответствующее заклинание (*смена плана* или *астральная проекция*), чтобы попасть на Астральный План, проследовать по нему к цветному пруду, ведущему на желаемый план, затем пройти через этот пруд на план предназначения. Единственное различие - то, что как только персонаж направлен на данный план, только те цветные пруды, которые ведут на этот план, появляются на его пути. Этот эффект подобен каналу Астрального Плана, как описано в "Руководстве Планов". Как только персонаж отправился на некоторый план, он не может изменить свое мнение, отступить и затем отправиться к другому. Чтобы изменить свой курс, он должен фактически снова войти на Материальный План, а затем астрально отправиться на другой план.

Путешествие от одного Внешнего Плана к другому чуть сложнее. Нормальное астральное путешествие не может перекинуть персонажа непосредственно от одного плана к другому, кроме как посредством Материального Плана. Персонаж или монстр могут использовать *смену плана*, чтобы двинуться непосредственно с Материального Плана на любой другой план или наоборот, но не от одного Внутреннего Плана или Внешнего Плана на другой Внутренний или Внешний План.

Как описано в "Руководстве Планов", План Тени составляет первичную связь между планарной космологией Торила и таковыми других миров. План Тени соединяет Материальный План Торила с таковыми других миров, включая основной мир Основных Книг — Мир Грейхок. Естественно, в земле, столь же наполненной магическими *порталами*, как и Фаэрун, необычные *порталы*, которые соединяются с другими Материальными Планами проходят сквозь План Тени, почти наверняка существуют. Некоторые мудрецы указывают на то, что такие связи являются источником заклинаний, названных по имени великих волшебников Грейхока, типа *непреодолимого танца Отто*, *замораживающей сферы Отилука*, *трансформации Тенсера* и различных заклинаний *руки Бигби*.

Кросспланарные особенности

Некоторые планарные особенности фактически пересекаются с плана на план, формируя связи, противоречащие древоподобной структуре Астрального Плана. Как ни странно, одна из этих особенностей – дерево, называемое Мировым Древом, соединяющее все небесные планы. Другой – река, Река Крови, текущая через большинство извергских планов. Этот водный путь подобен Реке Стикс, описанной в "Руководстве Планов".

Мировое Древо

Это космическое «дерево» соединяет множество небесных ветвей астрального древа. От своих корней в Арвандоре и Доме Дварфов Мировое Древо поднимается сквозь все небесные планы до самых Врат Луны. Светлые Воды, Золотые Холмы и Дом Знания присоединены к стволу Мирового Древа, в то время как его находящиеся ниже ветви простираются в Сердце Двеомера, Дом Триады и Зеленые Поля. Бравые планарные путешественники могут использовать Мировое Древо для путешествия среди небесных планов, не проходя через Материальный План, что, по слухам, делают ангелы – приближенные добрых божеств. Но эта дорога опасна, так как дерево разумно и, очевидно, ненавидит использование себя в качестве планарной лестницы. Путешественники могут столкнуться с небесными трентами и дриадами, блокирующими дорогу, но даже эти стражи, как известно, позволяют пройти путешественникам при серьезных обстоятельствах.

Река Крови

Обширная и зловонная река течет сквозь большинство извергских планов, обеспечивая связь, подобную той, которую Мировой Древо обеспечивает для небесных планов. Ее исток, как считают, лежит где-то в Абиссе, и она жестче всего течет через этот план, Кровавую Трещину и Девять Адов. Она также бежит через Пустоты Гибели и Отчаяния, Клангор, Сердце Ярости, Хаммергрим и Нишрек, прежде чем пролиться в темные воды Обреченных Глубин. Из извергских планов лишь Высший Трон и Ямы Паутины Демонов нетронуты Рекой Крови. Как и с Мировым Древом, осторожные путешественники могут использовать Реку Крови, чтобы добраться от одного извергского плана до другого, но опасность весьма велика. Все виды извергов плавают по реке или рыскают по ее берегам в надежде заманить в ловушку неосторожных путешественников, и некоторых даже водят маленькие посудины по вязкой поверхности реки. Любой смертный, падающий в Реку Крови или плавающий в ней, теряет всю память.

Случайные планарные места назначения

Следующая таблица служит для той же цели, что и Таблица 5-7 в "Руководстве Ведущего".

ТАБЛИЦА 6-1: СЛУЧАЙНЫЕ ПЛАНАРНЫЕ МЕСТА НАЗНАЧЕНИЯ

d%	План
01	Синосур
02-03	План Фугу

Небесные Внешние Планы

04-06	Арвандор
07-10	Светлые Воды
11-15	Дом Дварфов
14-16	Сердце Двеомера
17-20	Врата Луны
21-23	Золотые Холмы
24-26	Зеленые Поля
27-30	Дом Знания
31-34	Дом Триады.

Извергские Внешние Планы

35-36	Абисс
37-40	Пустоты Гибели и Отчаяния
41-42	Кровавая Трещина
43-45	Клангор
46-48	Глубинные Пещеры
49-52	Ямы Паутины Демонов
53-55	Обреченные Глубины
56-59	Сердце Ярости
60-62	Хаммергрим
63-64	Девять Адов
65-67	Нишрек
68-70	Высший Трон

Нейтральные Внешние Планы

71-73	Гнездо Дракона
74-77	Гелиополис
78-81	Дом Природы
82-87	Йотунхейм
86-88	Отдых Воина

Внутренние Планы

89-90	Элементный План Воздуха
91-92	Элементный План Земли
93-94	Элементный План Огня
95-96	Элементный План Воды
97-98	План Позитивной Энергии
99-100	План Негативной Энергии

Планарные черты

Хотя планы стандартной D&D-космологии идентифицированы прежде всего мировоззрением, Внешние Планы Торила идентифицируются исключительно божествами, живущими на них. Каждый план – дом маленькой группы божеств, расового пантеона или — в одном случае — единственного божества. Черты мировоззрения плана, если таковые вообще имеются, происходят от божеств, живущих там, а не от чего-либо другого.

Помимо типов планарных черт, детализированных в "Руководстве Ведущего", почти каждый план в космологии Торила имеет черту веры, зачастую вместо черты мировоззрения. На плане с чертой умеренной веры любой посетитель, не провозглашающий одного из божеств, живущих на плане, как своего покровителя, берет -2 штраф по всем основанным на Харизме проверкам. На плане с чертой сильной веры применяется тот же штраф. Кроме того, персонаж, поклоняющийся божеству, оппозиционно настроенному в отношении резидентов плана (как определено в описании плана), берет тот же самый штраф также и на основанные на Интеллекте и на Мудрости проверки.

Описание планов

Эта секция дает краткое описание каждого из планов космологии Торила, включая его планарные черты (как описано в "Руководстве Ведущего") и список существ из "Руководства Монстров", "Установки Кампании Забытых Царств" и "Монстров Фаэруна", которые являются коренными жителями этого плана. В некоторые из статей также включено несколько монстров из других источников. Они отмечены в собственных параграфах отдельно от других монстров.

Эфирный План Торила и его Внутренние Планы идентичны детализированным в "Руководстве Ведущего", так что для них здесь статьи не даны. Аналогично, Астральный План отличается прежде всего по своей форме, как описано в начале этой главы. Единственное функциональное различие между Астральным Планом, описанным в "Руководстве Ведущего", и таковым в космологии Торила – это то, что направление путешествий с одного плана к другому без прохождения через Материальный План невозможно в последнем варианте.

Элементные лорды Грумбар, Акади, Истишиа и Коссут имеют царства на элементных планах.

Абисс

(«Пропась», The Abyss)

Абисс демонстрирует бесконечное разнообразие зла — слой над слоем, мир над миром, в которых сам воздух, земля и вода воняют ядовитым искажением. Дом демонов Торила изменчив, как и сами демоны, каждый из слоев предлагает уникальный пейзаж, очевидно предназначенный для того, чтобы причинить тем, кто проходит через него, так много боли и мучений, насколько возможно.

В отличие от большинства планов Торила, Абисс – не одна общая область с божественными царствами, отходящими от нее. Скорее, это явно бесконечное количество слоев, каждый со своими уникальными характеристиками. Никакой центральный «ствол» или нейтральная область не соединяют этих царств. Путешественники могут входить в любой слой Абисса и наткнуться на *порталы* к любому из других слоев. Каждый слой – соседний для некоторого количества других, но эти отношения, похлже, непрерывно изменяются, подобно массе пузырей, и перемещаются друг вокруг друга. Единственное постоянное в этом хаотическом беспорядке - присутствие смежной Кровавой Трещины, где демоны борются со своими смертными врагами, дьяволами.

Близость Кровавой Трещины и к Абиссу, и к Девяти Адам позволяет демонам вести непрерывную войну с дьяволами. Хотя Кровавая Трещина всегда касается определенного слоя Девяти Адов (первого слоя, называемого Авернусом), характер постоянных перемен Абисса в разное время сближает с Кровавой Трещиной различные слои, позволяя демонам постоянно вводить новые силы в так называемую Кровавую Войну.

Черты Абисса

Абисс имеет следующие черты.

- Нормальная гравитация. Некоторые слои Абисса демонстрируют различные черты гравитации.
- Переменно морфирующий.
- Смешанные элементальные и энергетические черты. Эти черты широко варьируются от слоя к слою. В Абиссе в целом постоянно не доминирует никакой тип стихии или энергии, хотя данный слой может иметь доминирующую стихию или энергию, или смесь двух или более.
- Мягкий хаос и мягкое зло.

Связи Абисса

Различные слои Абисса включают *порталы* в Ямы Паутины Демонов, царство Бешабы в Пустотах Гибели и Отчаяния, царство Храггека в Клангоре, царство Урдлена в Хаммергриме, и на План Фугу. Кроме того, *порталы* часто открываются, соединяя Абисс с Глубинными Пещерами и Обреченными Глубинами. Исток Реки Крови, как считают, лежит где-то в Абиссе, и притоки со многих слоев Абисса питают ее гнилые воды. Река Крови связывает Абисс с большинством других извергских планов.

Жители Абисса

Прежде всего Абисс – дом демонов. В Абиссе живет любой демон из "Руководства Монстров" или любого другого источника. Другие жители Абисса, детализированные в "Руководстве Монстров" включают бодаков, ночных ведьм и кошмаров.

Фолиант Изверга: Абриан, абиссалский гхол, кровавый шип, голем плоти демонов, айронмоу, живой холокост, рой абиссалских муравьев, рой саранчи кровавых извергов, варрангойны (все), ворр, вултивор (каноморф).

Просители Абисса: Когда демоны крадут души с Плана Фугу и приносят их в Абисс, эти души становятся просителями, называемыми гривами. Грива имеет бледную белую кожу, жестокие когти, острые зубы, редкие волосы и белые глаза. Часто сквозь ее вздутую плоть явно корчатся личинки. Гривы, выживающие много лет, иногда продвигаются до меньших типов демонов, хотя они не сохраняют никакой памяти о своих прежних жизнях. Гривы имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Электричество, яд.

Сопrotивления: Кислота 10, огонь 10.

Другие специальные качества: Кислотный пар, нет планарной связи.

Кислотный пар (Su): Когда грива убита, она распадается в облако вредного пара. Каждое существо в пределах 10 футов от убитой гривы должно делать успешный спасбросок Рефлексов (DC 20) или получить 1d6 пунктов кислотного урона.

Нет планарной связи (Ex): В отличие от большинства других просителей, гривы могут покидать план, который они считают своим домом.

Особенности Абисса

Используйте таблицу случайных слоев Абисса из "Руководство Ведущего", чтобы произвести характеристики любого из слоев Абисса.

Абисс не имеет никаких божественных царств, и никакие истинные божества не делают там свои дома. Однако, очень многие принцы демонов — вероятно, столько же, сколько и слоев Абисса — соперничают за власть и территории на этом плане. Видные принцы демонов включают Демогоргона, Элтаба, Йеногу, Оркуса, Граз'зта, Бафомета и Костчтчи, большинство из которых описаны в "Книге Мерзкой Тьмы".

Арвандор (Arvandor)

Дом Селдарина (эльфийский пантеон) – место с пышной естественной красотой: зеленые леса, высокие горы, хрустальные потоки, голубые озера и глубокое зеленое море. Каждое из различных божеств эльфийского пантеона имеет свое царство в пределах этого ландшафта, но эти божественные царства соединяются друг с другом бесшрамно, без ясно определенных границ и барьеров.

Черты Арвандора

Арвандор имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Мягкое добро и мягкий хаос.
- Умеренная вера (эльфийский пантеон и Илистри). Царство Илистри имеет черту сильной веры, так что последователи других божеств из пантеона дроу получают там большие штрафы.

Связи Арвандора

Ханали Селанил поддерживает *портал* к царству Суни в Светлых Водах, и Эреван Илесир поддерживает таковой к царству Хиал в Гнезде Дракона. *Портал* к Дому Природы, поддерживаемый всем пантеоном, стоит на берегу Искрящегося Моря. У эладринов также есть *портал* к Вратам Луны.

Жители Арвандора

Небесные царства Арвандор и Врата Луны – единственные два плана, где эльфоподобные эладрины живут в существенных количествах. Эладрины Арвандора не являются слугами эльфийского пантеона, хотя они уважают божества эльфов и в общем сотрудничают с ними и в каждодневных, и в срочных вопросах. Но когда божествам эльфов требуется, чтобы мощные слуги путешествовали на другие планы, они обычно призывают скорее ангелов, чем эладринов, так что здесь также живут все вариации ангелов.

Просители Арвандора: Просители Арвандора — даже те немногие, которые не были эльфами в своей смертной жизни — здесь выглядят как красивые эльфы. Эти просители имеют даже больше от фей-внешности, чем эльфы Материального Плана, так что их эльфийские черты слегка преувеличены. Эти просители проводят свои дни, пируя в щедрости Арвандора и общаясь с его незапятнанной природой. Просители Арвандора имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Электричество, яд.

Сопrotивления: Холод 10, огонь 10.

Другие специальные качества: Уменьшение урона 5/холодное железо, черты эльфов (как описано в "Руководстве Монстров").

Особенности Арвандора

Арвандор - обширное, явно бесконечное пространство древней дикой местности, простирающейся от безграничного океана до гряды снежных гор. Хотя каждое из божеств эльфийского пантеона имеет персональное царство в этой дикой местности, большинство плана фактически поддерживается пантеоном в целом и делится с эладринами.

Аэдри Фазниа: Царство этой богини, называемое Аэри (Орлиное Гнездо) - блестящий дворец облаков, плывущих высоко в кристально ясных небесах над лесами и горами Арвандора. Небесные орлы и рухи делают это царство с просителями - эльфами и авариэль, небесными эльфами и ангелами.

Кореллон Ларетиан / Сеханин Лунный Лук: Метафорически, если не буквально в центре Арвандора находится великий дворец по имени Роцца Полумесяца, дом Кореллона Ларетиана и Сеханин Лунный Лук. Совершенный союз природы и артистизма, Роцца Полумесяца объединяет белые мраморные столбы и проходы с возвышающимися белокорыми деревьями. Высокая башня в ее сердце, называемая Оверлук («Взгляд на Все»), предлагает захватывающий дух вид на весь план. Жители плана прибывают во дворец Кореллона, когда хотят остаться в одиночестве и тихом созерцании. Здесь посетители могут принимать величие вида с Оверлука, прогуляться среди столбов и деревьев или просто погреться в лучах славы Кореллона и присутствия здесь Сеханин.

Глубинный Сашелас: Принц Дельфинов живет в мелком зеленом океане Арвандора, который называется Искрящимся Морем. Небесные дельфины и киты, великие стаи рыб и тритонов плавают рядом с морскими эльфами – просителями этого плана. Глубинный Сашелас живет во дворце, построенном из кораллов, золота и узорчатого мрамора. Называемое Элавандор, это великолепное здание расположено на дне пропасти в Искрящемся Море.

Илистри: Илистри сделала себе дом в Арвандоре вместе с кузенами из Селларина. Здешнее ее царство мал, так как часть ее божественной энергии связана с почти покинутым ее царством в Ямах Паутины Демонов. В пределах границ царства Илистри всегда ночь, и полная луна ярко сияет в полночно-синем небе.

Эреван Илесир: Один из обширных корней Мирового Древа находится в Арвандоре, простираясь из его плодородной почвы, чтобы связаться с небесными планами своим великим стволом. Сообщество небесных эльфов живет около великих корней в деревне, называемой Гнарл. Около этой деревни Эреван Илесир поддерживает протяженный, перемещающийся дворец, сделанный из дерева, камня, кристаллов и разнообразных других естественных материалов. Но бог редко посещает свое царство, предпочитая вместо этого блуждать по планам, проказничая и шуткуя. Его дворец в его отсутствии хорошо охраняется – возможно, это самое большое собрание западной и уловок на всех планах.

Фенмарел Местарин / Шевараш: В жестких горах Арвандора гнездится Феннимар, царство Одинокого Волка. Это тихая поляна из пустынных лесов, тихих долин и ясного потока совершенства, место для тех, кто ищет одиночества и убежища. Отшельники и небесные животные, плюс маленький контингент рейнджеров, служащих Фенмарелу, являются единственными жителями царства, кроме его божественного правителя.

Бог Шевараш, не имеющий собственного утвержденного царства, часто также остается здесь в одиночестве.

Ханали Селанил: В центре озера по имени Эверголд («Вечное Золото») стоит Хрустальный Дворец Ханали Селанил, красивая постройка совершенного проекта и безупречного материала. Единственная свеча, должным образом размещенная в пределах дворца, может освещать всю структуру. Сердце Хрустального Дворца – фонтан, также называемый Эверголд, который считают источником юности и красоты. Этот фонтан фактически существует на двух планах одновременно — здесь и в домене Суни на Светлых Водах. На основании своего двупланарного существования фонтан действует как *портал* между этими двумя царствами, хотя обычно только Ханали Селанил, Суни, Шаресс и их служащие могут использовать его.

Лабелас Энорет: Одна из более таинственных особенностей Арвандора – Исчезающая Башня, которая, как считают, является царством Лабеласа Энорета. Большинство времени башню нельзя увидеть — возможно, она просто невидима, но более вероятно, что она существует в некотором демиплане или карманном измерении. Когда она проявляется, она может показаться где угодно в Арвандоре, кроме пределов царств других божеств. Ее появление часто считают предзнаменованием знаменательных событий, если не предвестием неприятностей.

Риллифэйи Раллатил: Среди дикого леса Арвандора стоят огромные и древние дубы, называемые Дубовой Рощей. Это – царство Риллифэйи Раллатила, хотя никакие постройки или маркировки не указывают ее границ. Бог лесных эльфов живет в полной гармонии с дубами, не налагая никакого ремесла на их естественное совершенство.

Солонор Теландриа: В густейшей части леса Арвандора великолепное белое дерево с серебряными листьями возвышается выше даже окружающих его красных деревьев. Бледное Дерево, как оно называется – царство Солонора Теландриа, хотя он много путешествует и никогда не остается в своем доме надолго. Платформы и веревки были устроены среди ветвей Бледного Дерева, чтобы обеспечить дома для просителей и других желающих жить в царстве Великого Стрелка.

Пустоты Гибели и Отчаяния (The Barrens of Doom and Despair)

На планах типа Абисса сама окружающая среда, кажется, сговаривается против жизни. Пустоты Гибели и Отчаяния не столь враждебны, сколь просто неприветливы — место настолько сурово, что жизнь никогда не может процветать на нем. План состоит из обширных пространств черного песка, великих равнин невыразительного гранита и холодных каньонов, окруженных крутыми утесами острого как нож обсидиана. Кроме Реки Крови, никакая вода даже не считается через ее пустоши, и не сияет никакого солнца, несмотря на репрессивную жару. Не растет никаких растений, и ничто здесь не полезно для жизни. Черные облака скрывают смотрящее с негодованием красное небо, укутывая землю темнотой.

Черты Пустот Гибели и Отчаяния

Пустоты Гибели и Отчаяния имеют следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Мягкое зло.
- Умеренная вера.

Связи Пустот Гибели и Отчаяния

Порталы соединяют Пустоты Гибели и Отчаяния с Хаммергримом, позволяя ачейраи периодически делать набеги на этот план. Кровавая Трещина регулярно пересекается с Пустотами Гибели и Отчаяния, периодически позволяя Кровавой Войне демонов и дьяволов вылиться на ее пустоши. Демоны и дьяволы, похоже, не возражают против пустоши Пустот, и многих из них остаются здесь даже после того, как война сместилась. Божества Пустот, в свою очередь, кажется, находят некоторое развлечение в Кровавой Войне и ее участниках, так что они оставляют воюющие стороны без внимания, если их

сражение не подходит к ним слишком близко. Божественные царства широко разбросаны по Пустотам, оставляя множество пустого места для исследования извергов.

Река Крови течет через Пустоты Гибели и Отчаяния, обеспечивая одну из его единственных известных вех. Путешественников, использующих этот водный путь для достижения других извергских планов, ожидает очень длинная поездка, потому что ее солоноватые воды медленно текут по почти бесконечному расстоянию и населены множеством опасных существ.

Царство Бешабы, Кровавая Скала, содержит постоянный *портал* в Абисс.

Жители Пустот Гибели и Отчаяния

Как приличествует названию, Пустоты Гибели и Отчаяния - дом одних из самых неприятных существ на планах. В дополнение к демонам, дьяволам и юголотам, убегающим с Кровавой Войны (и в наказание за их «трусость»), в пустоши Пустот живут существа типа ачейрай, адских псов и роев адских ос.

Руководство Монстров II: Блейдлинг, вапоригу.

Фолиант Изверга: Абриан, кровавый шип, костяное копьё, хронотирин, гатра, харакнин (каноморф), айронмоу, живой холокост, фиул, стальной хищник, варрангойны (все), ворр, вултивор (каноморф).

Просители Пустот Гибели и Отчаяния: Каждый злонамеренный смертный дух, прибывающий в Пустоты Гибели и Отчаяния, становится особой формой просителя, называемой личинкой. Личинки выглядят как Средние черви с головами, похожими на таковые их смертных тел. Личинки служат валютой извергских планов, особенно среди ночных ведьм, личей, демонов, дьяволов и юголотов. Большинство их используются как продукт для заклинаний силы, но иногда личинка продвигается до некоторого изверга, обычно лемура или дрегча. Личинки имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Холод, огонь.

Сопrotивления: Кислота 10, электричество 10.

Другие специальные качества: Болезнь, адская рана, нет планарной связи.

Болезнь (Ех): Любое существо, раненое личинкой, должно делать DC 17 спасбросок Стойкости после сражения или получить леденение дьявола.

Адская рана (Ех): Каждый раз, когда личинка поражает атакой укусом (ее единственная форма атаки), она причиняет постоянную рану. Любое существо, поврежденное таким образом, теряет 1 дополнительное очко жизни каждый раунд. Рана не излечивается естественно и сопротивляется магическому лечению. Продолжение потери очков жизни может быть остановлено проверкой Излечения (DC 11 + модификатор Телосложения личинки), заклинанием *лечения* или заклинанием *излечение*. Однако персонаж, пытающийся накладывать заклинание *лечения* или *излечения* на существо, поврежденное укусом личинки, должен преуспеть в проверке уровня заклинателя против того же самого DC, что и проверка Излечения, или заклинание не имеет никакого эффекта. Успешная проверка уровня автоматически останавливает продолжение потери очков жизни и восстанавливает очки жизни как обычно.

Нет планарной связи (Ех): В отличие от большинства других просителей, личинки могут быть удалены с Пустот Гибели и Отчаяния. Часто они принимаются в другом месте, чтобы служить продовольствием, товаром для обмена или основным «сырьем душ» для извергских проектов, требующих тайного компонента.

Особенности Пустот Гибели и Отчаяния

Словно злое отражение Арвандора, Пустоты Гибели и Отчаяния во многом выглядят подобно бесконечному глухому пространству, за исключением того, что вместо пышных лесов и искрящегося океана это – разбитые пустыни, бесплодные пустоши, разрушенные земли и промерзшая тундра. Каждое из пяти божеств, живущих здесь, высекло себе царство, но подавляющее большинство плана - просто Пустота. Божества не заботятся о том, что случается в землях между их царствами, хотя они с развлечением наблюдают, когда там прорывается Кровавая Война или борются за выживание путешественники.

Каждое из божественных царств в Пустотах отмечено великим и зловещим дворцом в своем центре. Время от времени кажется, что пятеро жителей-божеств стремятся превзойти друг друга в ужасном великолепии своего жилья.

Бэйн: Одновременно самый великий, и самый ужасный дворец в Пустотах - крепость Бэйна, Черный Бастион. Высокое здание из адамантина, обсидиана, черного дерева и джета, оно, кажется, всасывает в себя тот немногий свет, что идет с неба, бросая покров на землю вокруг себя. Бэйн управляет своим царством как тиран, железным кулаком, сидя на своем троне из черепов. Однако солдаты с планов, особенно дьяволы, скапливаются здесь, чтобы служить под его деспотическим правлением. Цель всех этих солдат не совсем ясна, хотя, поскольку Бэйн пробовал ранее узурпировать высшую власть, его планы можно легко предугадать. Бэйн, в конце концов, бог раздора, так что он вряд ли получит какое-либо удовлетворение от простого наблюдения земного конфликта.

Бешаба: Царство Девы Неудачи, известное как Кровавая Скала, отмечено скалистым холмом у берегов Реки Крови. Отдельная гранитная башня на пике холма служит дворцом богини. Ручьи крови, которая, говорят, кровь всех, кто потерял свои жизни при смертельных несчастных случаях на Фазруне, течет вниз по сторонам холма, сливаясь с рекой.

Хоар: В сравнении с величественной недоброжелательностью Черного Бастиона Двор Погибели Хоара кажется довольно невпечатляющим. Головы, нанизанные на пики, каждая из которых представляет кого-то, кто пренебрег богом места, окружают дворец, придавая ему дух отчаяния и ужаса. Структура построена не для военных целей, как Черный Бастион - это скорее прохладно-изящное здание. Мраморные стены Двора Погибели исчерчены морозом (Нога переводится как «иней» - прим. переводчика), и его пещеристые залы усиливают каждый шаг. Немногие поклоняющиеся прибывают к Хоару с Фазруна в эти дни, и царство, кажется сжавшимся.

Ловиатар: Пустоши становятся все холоднее и холоднее по мере путешествия от царства Хоара к Ловиатар, пока снег и лед не начинают тянуться, насколько может видеть глаз, и извергские ужасные волки воют, измученные жаждой крови. Путешественники, затерявшиеся в этой дикой местности, могут найти надежду в виде красивого зарева, танцующего над блестящим ледяным дворцом, но здесь их не ждет помощь. Это здание - Дворец Боли, место силы Ловиатар. Ее царство столь же красиво, как и она сама, и столь же жестоко. Хотя ее дворец захватывает глаз, его поверхности столь же остры, как стена из бритв.

Талона: Дом Леди Яда, известный как Дворец Ядовитых Слез, далек от царства ее конкурентки Ловиатар. Жаркое и влажное болото, окружающее постройку, наполнено паразитами и инфекционными агентами всех вариаций. Москиты и

кусачие мошки роятся в воздухе, и каждое вещество, от воды до воздуха, является ядовитым. Пирамидальной формы дворец, угнездившийся посреди болота, повторяет собой треугольный символ Талоны.

Кровавая Трещина (Blood Rift)

Названная так из-за Реки Крови, текущей через план в каньоне в мило глубиной, Кровавая Трещина более важна среди планов своей уникальной ролью, чем своими жителями. Космологически смежная и с Девятью Адами, и с Абиссом, Кровавая Трещина служит главным участком вечного конфликта демонов и дьяволов — Кровавой Войны.

Кровавая Трещина - совершенное поле битвы для коварных, предательских извергов, ведущих Кровавую Войну. Великие бесплодные равнины чередуются со скалистыми пустошами, усыпанными валунами и скалами, и коробчатыми каньонами, формируя идеальную территорию для засад и ловушек. Географическое подобие Кровавой Трещины некоторым областям Пустот Гибели и Отчаяния привело некоторых к предположению, что она была некогда частью этого плана, но откололась, когда божественные правители Пустот утомились жестокой войной, бушующей у ворот их царств. Эта теория могла бы также объяснить самую отличительную особенность Кровавой Трещины — ее способность соединяться с другими извергскими планами, позволяя Кровавой Войне время от времени выливаться на другие злые земли.

Черты Кровавой Трещины

Кровавая Трещина имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий.
- Настоятельное зло.

Связи Кровавой Трещины

Поскольку Кровавая Трещина находится вместе с Девятью Адами и Абиссом, она служит вечным полем битвы для дьяволов и демонов, живущих на этих планах. Кроме того, Кровавая Трещина плавает среди Нижних Планов, становясь в разное время соседней со многими из них, включая Пустоты Гибели и Отчаяния, Клангор, Глубинные Пещеры, Ямы Паутины Демонов, Обреченные Глубины, Сердце Ярости, Хаммергрим, Нишрек и Высший Трон. Всякий раз, когда Кровавая Трещина примыкает к одному из этих планов, Кровавая Война выливается на него, по крайней мере пока его божественные жители не принимают меры, чтобы остановить резню в своих доменах. Тот факт, что Река Крови течет в пределах Кровавой Трещины, может так или иначе облегчить его связи с другими извергскими планами.

Жители Кровавой Трещины

Коренные жители Кровавой Трещины - юголоты. Здесь представлены все их вариации, описанные в "Руководстве Планов", "Руководстве Монстров II" и "Фолианте Изверга".

Фолиант Изверга: Сласрат.

Просители Кровавой Трещины: Просители Кровавой Трещины идентичны таковым Пустот Гибели и Отчаяния.

Особенности Кровавой Трещины

Кровавая Трещина не имеет никаких божественных царств, и никакие божества не делают здесь своих домов.

Светлые Воды (Brightwater)

Не менее красивые, чем Арвандор, Светлые Воды - хорошо заселенное царство, полное необычных домов и изящных поместий. В то время как планарный путешественник может провести дни в Арвандоре, не видя других разумных существ, Светлые Воды шумят деятельностью — и все это забавы. Царство посвящено радости, доброй удаче и красоте, и эта фокусировка сияет на каждом лице и от каждого дома.

План в целом проникнут ощущением свободного приключения. Светлые Воды - место для того, чтобы пользоваться возможностями, срывать день и жить жизнь по полной. Хотя здешние выражения на Фаэруне можно говорить лишь с некоторым цинизмом, они выражают самую сущность Светлых Вод.

Черты Светлых Вод

Светлые воды имеют следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Мягкое добро и мягкий хаос.
- Умеренная вера.

Связи Светлых Вод

Суни поддерживает *портал* к царству Ханали Селанил в Арвандоре, а у Тиморы есть *портал* к Зеленым Полям. Шаресс имеет маленькое царство в Гелиополисе, и *портал* также связывает два ее домена. Светлые Воды связаны со стволом Мирового Дерева и через него — со всеми другими небесными планами.

Жители Светлых Вод

Единственные аутсайдеры-аборигены Светлых Вод — ангелы, служащие пяти богиням, живущим здесь. Однако все типы селестиалов и многие другие планарные существа часто приходят на Светлые Воды, чтобы насладиться многими и разными восхищениями плана.

Фолиант Изверга: Бакчеи

Просители Светлых Вод: Просители Светлых Вод, подобно бакчеи, детализированным в "Фолианте Изверга" - вечные кутилы, пойманные на полпути между их человечностью и вполне скотской природой. По крайней мере столь же

хаотические, как и добрые, эти просители смакуют свою вечную жизнь до последней капли. Они имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Электричество, полиморф.

Сопротивления: Кислота 10.

Другие специальные качества: Соблазнение.

Соблазнение (Su): Путешественник в пределах 100 футов от толпы просителей Светлых Вод должен сделать спасбросок Воли (DC 10 + количество просителей в пределах диапазона; максимум DC 20) или присоединиться к партии. Находясь с кутилами те, кто потерпели неудачу спасброска, выпивают, едят и участвуют во всем спектре шуток и дурачеств.

Однако, такие празднующие не получают никакого пропитания, так что они переносят эффекты отсутствия продовольствия и воды. Это состояние продолжается в течение 101 дня или до краха соблазненного персонажа от недостатка пропитания. При перемещении персонажа под таким воздействием более чем на 100 футов от партии заканчивает воздействие на него, но он не покидает кутил по своей воле.

Особенности Светлых Вод

Подобно большому городу на Материальном Планае, Светлые Воды разделены на соседства или округа, каждый из которых – царство божества.

Ллиира: Царство Нашей Леди Радости - Квартал Оранжевых Фонарей — место непрерывного празднования, где жизнь представляет собой один длинный фестиваль. Здесь не прерываются пиры, музыка, танцы, питье и общее бражничество. В течение дня просители устраивают пикники на широких лужайках или танцуют в великих залах, выстроившихся вдоль улицы. Ночью квартал расцветает громким карнавалом, полным музыкантов, танцоров и кутил.

Шаресс: Экстаз, царство Танцующей Леди, находится между царствами Ллииры и Суни - и географически, и философски. Экстаз - самый темный квартал города, район, заполненный темными, перекрученными переулками и несколькими теневыми учреждениями.

Суни: Квартал Огня Сердца - царство Суни. Более тихая, чем большинство мест в Светлых Водах, эта секция города составлена из маленьких комнат и скрытых внутренних дворов, где ночной воздух заполняют ладан и искусственное освещение. Квартал Огня Сердца – также место для тихих тайн, где созерцательный поиск чего-либо кроме любви или физического удовольствия притягивают скрытую улыбку Огневолосой Леди.

Тимора: Квартал Великого Колеса - царство Тиморы. Здесь изобилуют азартные игры, гонки, игры на шанс и испытания удачи. Улицы широки и хорошо сохранились, здания изящны и велики, а жители смелы — и иногда опрометчивы.

Вокин: Вечный Рынок, дом богини Вокин, находится в центре Светлых Вод. Единственный район плана, который посвящен скорее бизнесу, чем удовольствию, Вечный Рынок посвящен коммерческому предприятию. Его улицы день и ночь забиты гомонящей толпой покупателей и продавцов. Торговля – само по себе опьяняющее удовольствие, по крайней мере в царстве Вокин.

Клангор («Звенящий», Clangor)

Подобно Кровавой Трещине, Клангор - поле битвы. Однако, в отличие от первичного участка Кровавой Войны, армии, сталкивающиеся на Клангоре – аборигены этого плана. Дом божеств гоблиноидов Маглубайта и Храггека и божества кобольдов Куртулмака, Клангор звенит звуками бесконечного сражения. Обширные армии просителей накачиваются и отходят друг от друга, борясь ради ожесточенной и кровавой смерти, чтобы подняться со следующим красным рассветом, который возобновит их бесконечную войну.

Клангор - железный пейзаж, изъеденный ржавчиной в некоторых местах и изрезанный лабиринтами и казармами в других. Его поля битвы - пыльные равнины, ржавеющие под кроваво-красными небесами. Топот солдатских ботинок, объединенный с криками умирающих воинов и замученных заключенных, производит почти постоянный шум.

Черты Клангора

Клангор имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Мягкое зло.
- Малое позитивное доминирование: Клангор - не то место, где могут жить многие, но те, кто бьются на его полях убитых, залиты позитивной энергией. Каждое существо на плане получает быстрое лечение 2 и может даже повторно отращивать потерянные члены. Дополнительно, убитый в бесконечных конфликтах на полях битвы Клангора поднимается с каждым рассветом полностью излеченным и вновь готовым биться, как будто получив выгоду заклинания *истинное воскрешение*. Даже просители, которые как аутсайдеры не могут обычно возрождаться, пробуждаются полностью излеченными. Только те, кто переносят смертные раны на полях битвы Клангора, получают эффект *истинного воскрешения*; мертвые персонажи, принесенные на этот план, спонтанно не возрождаются.

Связи Клангора

И Маглубайт, и Куртулмак поддерживают *порталы* к Девяти Адам, а Храггек - к Абиссу. Жители этих планов только счастливы позволить своей Кровавой Войне накладываться на войну Клангора, и они любят служить "советниками" всех сторон конфликта. Река Крови также течет через Клангор, соединяя его с большинством других извергских планов.

Жители Клангора

Единственные аборигены-аутсайдеры Клангора – изверги-гоблины, называемые баргестами. Эти существа часто командуют соединениями из просителей-гоблинов. Другие существа, которых можно найти на Клангоре - много видов извергских волков, особенно воргов и зимних волков, которые используются конницей гоблинов в качестве верховых животных.

Просители Клангора: Почти все просители Клангора - гоблиноиды (включая хобгоблинов и бабиров наряду с обычными гоблинами) и кобольды. Каждый имеет следующие специальные качества.

Дополнительные иммунитеты: Кислота, холод.

Сопrotивления: Электричество 10, огонь 10.

Другие специальные качества: Нет.

Особенности Клангора

На этом обширном планарном поле битвы божественные царства часто меняют свои границы, и даже места божественной силы – скорее пограничные форты, чем постоянные дворцы.

Храггек: Храггеколок - царство божества багбиров Храггека. Его название означает просто «Место Храггека». Храггеколок – лабиринт пещер, вырытых в железе плана за тысячелетия. Его внутренности красно-коричневые, с ржавыми и застойными прудами, усеивающими полы, с разнообразными грудками костей и останков. Просители-багбиры, следующие по этим туннелям, гораздо менее формированны, чем их кузены-гоблины, и они обычно собираются в маленьких "деревнях", каждая из которых может похвастаться единственным зданием или временной защитой. Просители-багбиры не менее склонны к войне, чем гоблины — просто у них иное представление о ней. Хитрость и засады – их предпочтительные боевые методы, и поскольку пещеры Храггеколока, похоже, простираются под всем планом, такая тактика хорошо служит багбирам.

Куртулмак: Драукари, дом бога кобольдов Куртулмака – еще один пещерный лабиринт, хотя его туннели узки и коротки. Перекрученные закоулки Драукари грязны и сильно воняют смертью, и так невыносимо перекручиваются друг с другом, что не приученные к ним обречены заблудиться. Любой посетитель больше халфлинга должен ползти через грязь, которая часто скрывает неприятные неожиданности. Подобно багбирам Храггеколока, кобольды Драукари предпочитают скрытность грубой силе, хотя колдуны-кобольды обильны и имеют магическое преимущество перед гоблиноидами.

Маглубайт: Столица бога гоблинов – форт по имени Грашмог, Сердце Битвы. Обычно далекий от линии сражения, Грашмог - город-храм, служащий тренировочным лагерем для элитных сил армии хобгоблинов и гоблинов. Клерики из Грашмога советуют генералам о наступающих сражениях, и элитных воинов, которые обучаются здесь (называемых Кусающие Сталью), уважают по всему плану за их боевое мастерство и связи с их верховыми животными – извергскими зимними волками.

Синосур («Полярная Звезда», Cynosure)

Также известный как Зал Встречи, Синосур - единственная действительно нейтральная земля среди планов, невостребованная никаким из божеств, на которой не обитает никакая коренная раса. Синосур – не более чем маленький демиплан в форме огромного, величественного зала, украшенного вздымающимися столбами и открытого полному звезд небу. Зал окружают *порталы*, ведущие к каждому из божественных царств космологии Торила. Этот план – место, куда боги прибывают для встречи, когда некий нажим требует от них некоторой связи. Вовлекает ли встреча двух божеств, надеющихся спаять союз, или весь фаэрунский пантеон, Синосур – безопасное место для встреч.

Черты Синосура

Синосур имеет следующие черты.

- Конечный размер. Синосур содержит великий зал, достаточно большой для всех божеств Фаэруна. План простирается не далее стен этого зала.
- Статический.
- Мертвая магия. Единственная магия, которая функционирует на Синосуре - магия *порталов*, которые ведут к царствам божеств.

Связи Синосура

Как отмечено выше, великий зал Синосура окружен *порталами*, каждый из которых ведет к царству каждого из божеств фаэрунского пантеона. Каждый из них – двухсторонний *портал* с простой предпосылкой для действия. Он может быть задействован лишь сущностью с божественным рангом 0 или выше. Никакой смертный не может активизировать *порталы* в любом из направлений, хотя божество может приказать, чтобы *портал* позволил пройти специфическому смертному, если пожелает.

Синосур существует за пределами нормальной космологии Торила. Его связь с Астральным Планом в лучшем случае незначительна, и путешествие в и из него возможно лишь посредством специальных *порталов*. Для смертного или даже божества невозможно отправиться с Материального Плана через Астральный План и прибыть на Синосур, так как на Астральном Плане нет цветных прудов, ведущих на этот план.

Жители Синосура

На Синосуре нет коренных жителей.

Черты Синосура

Сердце Синосура - великий зал для встреч, снабженный великим столом и местом для каждого из фаэрунских божеств. Плиточные стены украшены образами мертвых божеств Фаэруна, уходящих во времена древнего Нетерила и, возможно, даже дальше.

Глубинные Пещеры (Deep Caverns)

Твердая масса камня, пронизанная вьющимися туннелями, разветвленными пропастями и великими пещерами, план Глубинных Пещер подобен бесконечному Подземью. Посетители этого совершенно лишённого света плана считают его в чем-то даже более страшным, чем Абисс, где по крайней мере некоторый свет появляется в небе время от времени. Тут нет никакого неба и никакого естественного света, и стены пещер словно закрываются за неприятными путешественниками. И действительно, иногда они закрываются, не оставляя никаких следов какого-либо неудачливого нарушителя, сокрушенного между ними.

Черты Глубинных Пещер

Глубинные Пещеры имеют следующие черты:

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Настоятельное зло.

Связи Глубинных Пещер

Глубинные Пещеры пронизаны *порталами* на другие планы, прежде всего в Абисс.

Жители Глубинных Пещер

В некоторых областях Глубинных Пещер неземной ветер воеет сквозь бесконечные туннели. Возможно, эта особенность больше всего привлекает ревунов (аборигенов Высшего Трона) на этот план. Другие существа земли и зла также живут здесь, хотя немногие из них широко известны на Материальном Плате.

Руководство Монстров II: Дюнный сталкер, рукаразилл, вапоригу.

Фолиант Изверга: Каорти.

Просители Глубинных Пещер: Просители этого плана – бехолдеры, пожиратели разума и троглодиты, и никто из них не дружелюбен к другим. Все эти существа выглядят и ведут себя, как и при жизни. Они имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Электричество, звук.

Сопrotивления: Кислота 10, холод 10.

Другие специальные качества: Сопrotивление заклинаниям 10.

Особенности Глубинных Пещер

Различные секции Глубинных Пещер трудно различить одну от другой, и три божественных царства, расположенных здесь, настолько широко отделены, что их границы определить невозможно. Хотя сами пещеры, кажется, знают, где начинается царство одного божества и заканчивается таковое другого. Фактически, стены отвечают присутствию силы своим перемещением – открываясь, закрываясь и заманивая в ловушку неудачливых путешественников по прихоти божества.

Великая Мать: Эта область, называемая Царством Миллиона Глаз – дом Великой Матери бехолдеров. Принизанная вертикальными шахтами, она совершенно подходит для летучих просителей этого царства. Сама Великая Мать живет в обширной пещере глубоко под всеми дырами, бесконечно рождая в одиночестве бехолдеров. Любое существо, которое подходит к ее палате порождения, становится пищей, включая любого из ее потомства, кто не сбежал достаточно быстро. Некоторые просители-бехолдеры, очевидно – самые старые и средние, несут большинство ответственности за охрану ее царства. Они также управляют здешними туннелями, так как Великая Мать не заботится о таких вопросах.

Илсенсин: Пещеры Мысли - царство Илсенсин, бога пожирателей разума. В этой области эхом ходят беспризорные мысли, неслышимые, но, однако, очищающие любой разумный мозг. Большинство этих мыслей настолько ужасно, что существа, задерживающиеся слишком долго около пещер, быстро сходят с ума.

Лаогзед: Гниющая Равнина - обширная пещера, усеянная гнилыми озерами, которые питаются от Реки Крови. Миллион туннелей различных размеров входит в эту пещеру, неся отказников с планов на сжирание богу троглодитов Лаогзеду. Фактически лишнее разума существо, Лаогзед ест все, что находит - живое, мертвое или неорганическое. Многие жители планов обнаружили, что могут легко избавиться от предмета, который никогда не должен быть найден, оставив его на Гниющей Равнине.

Ямы Паутины Демонов (The Demonweb Pits)

Подобно чудовищной паутине, сотканной из самой материи плана, план, известный как Ямы Паутины Демонов, сформирован из перемешанных берегов планарной сущности. Между этими сущностями небытие — ямы бесконечной глубины и бесформенной пустоты. Неосторожные путешественники, застревающие на берегах, часто становятся добычей извергских пауков, мирлочаров, демонов или еще более худших существ.

Черты Ям Паутины Демонов

План, известный как Ямы Паутины Демонов, имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Мягкий хаос и настоящее зло.
- Сильная вера. Последователи Селдарина получают здесь огромные штрафы.

Связи Ям Паутины Демонов

Из Ям Паутины Демонов открывается несколько *порталов* к различным слоям Абисса, иногда наугад.

Жители Ям Паутины Демонов.

Частые посетители из Абисса делают название этого плана по крайней мере отчасти точным, хотя предбожественный статус Лолс как принца демонов – истинное происхождение наименования. Лолс обслуживается демонами многих видов, прежде всего йохлол (детализирован в "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна", но также и глабресу, суккубами, марилетами, бибилитами и ретриверами.

Монстры Фаэруна: Мирлочар, йохлол (демон).

Фолиант Изверга: Абиссальный гхол, кровавый изверг (демон).

Просители Ям Паутины Демонов: Просители Ям Паутины Демонов проводят свои загробные жизни так же, как и будучи смертными — по-рабски повинувшись прихотям Лолс и занимаясь бесконечным предательством и обманом. Как

просители они принимают решительно извергскую, но все же несчастную внешность, хотя они все же явные дроу — даже те немногие, кто не были дроу, будучи смертными. Эти существа имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Электричество, яд.

Спротивления: Кислота 10, огонь 10.

Другие специальные качества: Просителю в Ямах Паутины Демонов приходится так изворачиваться, что он получает +10 бонус компетентности по проверкам Блефа.

Особенности Ям Паутины Демонов

Божественные царства Гонадара, Ваэрона, Киарансали и Селветарма натянуты подобно крошечным безделушкам на ткани Паутины Демонов. Сама Паутина Демонов принадлежит Лолс — и только глупец пробовал бы отрицать это — хотя ее царство фактически отделено от паутины.

Гонадар: Котел Слизи, грязное гнездо ила и навоза в том, что можно описать просто как основание Паутины Демонов, является доменом Гонадара. Илы, пудинги и грибы доминируют в этом мерзком царстве, и болезненный фосфоресцирующий жар заливают это место резкими цветами.

Киарансали: Леди Мертвых провозгласила своим царством маленькую и пустынную заплатку Паутины Демонов. Единственное здание здесь – башня, сделанная из костей. Киарансали называет постройку Танатос, по имени слоя Абисса, который она украли у Оркуса и затем потеряла, когда принца демонов вернули к жизни.

Лолс: Царство Паучьей Королевы всегда описывалось как великая железная крепость, формой подобная пауку, который постоянно карабкается по берегам Паутины Демонов. В настоящее время, однако, никакая паучья крепость не блуждает по Паутине Демонов – под командой Лолс или нет. Где-то среди запутанных берегов паутины Лолс соткала непроницаемый барьер из планарной ткани. Никакой слуга не ступает и никакое слово паучьей богини не идет дальше. Коварство других божеств дроу усилилось после таинственного ухода Лолс, но пока что из этого вышло не так много — по крайней мере, на Паутине Демонов. На Фаэруне из этого вышло больше, особенно (хотя не только) в результате заговора Киарансали. (См. приключение "Город Паучьей Королевы" и Главу 7 этой книги для большей информации.)

Селветарм: Хотя он обычно разделяет царство с Лолс, Селветарм теперь стоит на страже за пределами убежища паучьей богини.

Ваэрон: Маленькое царство Лорда под Маской, называемое Элланиат - немногим более чем потайное место, где бог может скрываться, когда терпение Лолс к нему иссякает. Он таит ненависть к Лолс, скрывая ее, но постоянно и тонко строит заговоры против нее. Лолс неглупа — она поощряет этот вид поведения у своих слуг и не ожидает меньшего от своего ребенка.

Гнездо Дракона (Dragon Eyrie)

Согласно своему названию, Гнездо Дракона - огромная верхушка горы, окруженная тонкими облаками и увенчанная вечной снежной шапкой. Вокруг нее летают духи ушедших драконов, сохраняясь в максимально возможной степени. Никакой город или деревня не нарушает совершенные скалы горной вершины, хотя некоторые недраконы, прибывающие сюда в поисках одиночества, строят маленькие укрытия, чтобы обособленно жить в них. Драконы не допускают более обширных поселений и переносят отшельников неохотно.

Черты Гнезда Дракона

Гнездо Дракона имеет следующие черты.

- Переменно морфирующийся. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Умеренная вера.

Связи Гнезда Драконов

Хиал поддерживает здесь *портал*, ведущий к царству Эревана Илесира в Арвандоре.

Жители Гнезда Дракона

Большинство коренных жителей Гнезда Дракона - небесные и извергские драконы и драконьи просители.

Монстры Фаэруна: Абишай (в царстве Тиамат).

Фоллант Изверга: Кхааста.

Дракономикон: Планарные драконы (все вариации). Хотя эти существа - аборигены многих различных планов, все они по крайней мере посещают Гнездо Дракона время от времени.

Просители Гнезда Дракона: Просители этого плана – духи драконов, полудраконов, драконоподобных и всех других форм драконоподобного вида. Для драконов загробная жизнь представляет возможность бороться за совершенствование, которое было недостижимо в жизни. Такое совершенствование, однако, лучше преследовать в тишине и одиночестве. Хотя они больше не запасают сокровища, просители-драконы все же враждебны к тем, кто вторгается в их приватность, и они остаются одними из самых высокомерных существ всех планов. Просители Гнезда Дракона имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Холод.

Спротивления: Кислота 5, электричество 5, огонь 5.

Другие специальные качества: Нет.

Особенности Гнезда Дракона

Гнездо Дракона разделено на четыре широких полосы — темные корни, нижние пределы, средние скалы и пик. За исключением пика, который полностью является божественным царством Нулла, никакое божественное царство не занимает полного пространства высотной полосы. Большинство горы - открытая территория, не провозглашенная своей никаким из божеств, где просители плана ищут одиночества.

Хиал: Нижние пределы Гнезда Дракона, великий склон, включает божественное царство Хиала, драконьего божества-обманщика и посылного. Латунные и медные просители-драконы обычно собираются около этого царства. Эти нижние склоны теплы и сухи, по крайней мере около домена Хиала, так что они также привлекают просителей-синих драконов, хотя синие стараются держаться подальше от латунных и медных. Другие, более влажные области нижних пределов облюбованы зелеными и черными просителями.

Нулл: Место встречи на высшем уровне Гнезда Дракона - домен Нулла, драконьего бога смерти. Белых и серебряных драконов-просителей привлекает холод его царства, хотя эти два вида драконов представляют собой два очень различных представления этого таинственного божества. Жестокие и скотские белые драконы восхищаются ролью Нулла как забирающего жизни и уважают его как силу насилия и власти. Серебряные, с другой стороны, поклоняются ему как стражу мертвых духов — тому, кто приносит драконьи души к их отдыху в Гнезде Дракона и, в идеале, ведет их к совершенствованию, как только они прибывают сюда.

Таск: Царство Таска лежит в середине пределов Гнезда Дракона, в области, известной как Печь из-за ее вулканической деятельности. Таск живет в скалистой пещере, набитой обширными запасами сокровищ. Просители - красные, золотые и бронзовые драконы - живут в этой области, привлеченные к ее горячим источникам и текущей лаве.

Тиамат: Царство Тиамат, известное как Пещера Жадности, находится в глубоком подземелье, в темном основании Гнезда Дракона. Многие просители-цветные драконы хотят делать свои логовища около нее (но не слишком близко), и просители - глубинные и теньевые драконы также обычно предпочитают эту подземную область.

Дом Дварфов (Dwarfhome)

Подобно Гнезду Дракона, Дом Дварфов - великая гора, хотя ее корни и предгорья - также часть плана. И в то время как в небесах Гнезда Дракона лишь иногда виден летящий дракон, Дом Дварфов изобилует жизнью — определенно с просителями-дварфами. Улей промышленности и чудо ремесленничества, Дом Дварфов служит моделью dwarфских идеалов жизни, работы и дома.

Черты Дома Дварфов

Дом dwarфов имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Мягкое добро.
- Умеренная вера.

Связи Дома Дварфов

Никаких известных *порталов*, соединяющих Дом Дварфов с любым другим планом, нет. Однако, один из корней Мирового Дерева простирается от Зала Глубинных Шахт (дом Думатойна) через Эракинон (царство Морадина и Берронар Истинно Серебряной) и оттуда на другие небесные планы.

Жители Дома Дварфов

Помимо просителей плана, единственные уроженцы Дома Дварфов - ангелы, которые служат dwarфским божествам. Возможно, из уважения к здешним силам, ангелы часто низкорослы и крепки, походя на больше на dwarфов, чем на людей.

Руководство Монстров II: Дурзагон (полуизверг).

Просители Дома Дварфов: Просители этого плана — даже те немногие, кто не были dwarфами в своей смертной жизни — здесь выглядят как крепкие dwarфы. Просители Дома dwarфов имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Огонь, яд.

Сопrotивления: Кислота 10, электричество 10.

Другие специальные качества: Поскольку просители Дома dwarфов могут провести вечность, совершенствуя свои ремесла, каждый получает +10 бонус компетентности по всем проверкам Ремесла. Кроме того, каждый обладает расовыми чертами dwarфов, описанными в "Руководстве Монстров".

Особенности Дома Дварфов

Дом Дварфов - невозможно огромная гора, достаточно большая, чтобы содержать целые миры. Великие залы вырезаны в ее сторонах, с гигантскими дверными проемами, достаточно большими, чтобы пропустить даже самого большого дракона с распростертыми крыльями. Пещеры простираются далеко в корни горы, и величественные цитадели стоят на ее склонах. Эракинон, царство Морадина и Берронар Истинно Серебряной, находится наверху Дома dwarфов. Чем ближе отношение божества к этим двум божествам, тем ближе его царство к высшему уровню великой горы. Таким образом, царство Аббатора лежит глубоко под горой, в то время как таковое Тард Харра расположено на отдаленном плато.

Аббатор: Единственный злой член dwarфского пантеона, который не был изгнан на Хаммергрим, живет глубоко под залами Эракинона, в царстве, называемом Блистающий Ад. Стены домена Аббатора искрятся драгоценными камнями и мифрилом.

Берронар Истинно Серебряная / Морадин: Эракинон, царство, разделенное между Морадином и Берронар Истинно Серебряной, объединяется самым великим из всех вырезанных из камня залов, с бесконечными шахтами, полными золота, драгоценных камней и мифрила. В сердце Эракинона стоит Кузница Душ, могущественная печь, где Морадин сработал первых dwarфов. Даже теперь он все еще формирует души dwarфов здесь перед тем, как послать их на Материальный План.

Клангеддин Серебробородый: Прямо в тени Эракинона - Гора Клангеддин, дом Отца Битв. Хотя это сама по себе могущественная гора, она выглядит маленькой рядом с домом Морадина. Великие залы Горы Клангеддин, кажется, вырезаны для подражания таковым Эракинона, но они были направлены на гораздо более военную цель. Если Эракинон — восхищение ремесленников, Гора Клангеддин — рай dwarфов-солдат. Сформированная и организованная, она служит казармами и арсеналом защитников Дома Дварфов, а также царством Клангеддина Серебробородого.

Дагмарен Светлая Мантия / Думатойн / Вергадэйн: Три царства высечены в склонах великой горы Дома Дварфов. Зал Сажи, царство Дагмарена Светлой Мантии — место постоянных изобретений. Царство Думатойна, известное как Зал Глубинной Шахты, состоит почти полностью из штреков, хотя все же включает достаточно неизведанных туннелей и

грубых скал, чтобы держать неутомимого исследователя счастливым целую вечность. Стронгейл Холл - царство Вергадэйна, место торговли, азартной игры и удовольствий, с хорошей пищей и сильной выпивкой.

Горм Галтин: Построенный на верху предгорья еще более отдаленно, чем у Шариндлар, Наблюдающая Твердыня – царство Огненных Глаз. Горм Галтин, как считают, постоянно наблюдает с вершины своей башни, откуда он может видеть целый план, чтобы немедленно узнать, если какой-либо *портал* откроется к Дому Дварфов. Много дварфских защитников надеются заполучить шанс стоять на страже в Наблюдающей Твердыне после смерти — привилегия, которая, как они верят, предоставляется тем, кто умирает в борьбе с превосходящими силами.

Хаэла Светлый Топор / Маргаммор Дьюин: Эти два несколько затворнических дварфских божества имеют царства в отдаленных пещерах, спрятавшихся в предгорьях Дома Дварфов. Приятный грот Хаэлы Светлый Топор называется Финдар Эндар, в то время как пещера Маргаммора Дьюина известна как Пещера Отдыха. Оба божества часто блуждают по Дому Дварфов и другим планам, оставляя доверенных лейтенантов охранять свои царства.

Шариндлар: Царство Шариндлар, Милосердный Суд – круг стоячих камней на предгорьях около высокой части Дома Дварфов. Его положение позволяет Шариндлар действовать посредником между Морадином и другими дварфскими божествами — даже подобными Аббатору и богам дуэргаров Хаммергрима. Милосердный Суд – место для ночных танцев в честь Светлого Танцора.

Тард Харр: Самый затворнический член дварфского пантеона - Тард Харр, останавливающийся на густолесистом плато около края плана. Называемое Запретным Плато, это царство имеет много общего с джунглями Чалта, где живут последователи Тард Харра. Подобно своей копии на Материальном Плане, Запретное Плато даже может похвастаться большим населением динозавров.

Сердце Двеомера (Dweomerheart)

Если бы вселенная содержала в себе план магии, им было бы Сердце Двеомера. Дом фэзрунских божеств магии, Сердце Двеомера заряжено магической энергией, текущей через любого заклинателя, ставящего там свою ногу.

Черты Сердца Двеомера

Сердце двеомера имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Умеренная вера.
- Увеличенная магия: Все заклинания, прочитанные на Сердце Двеомера, продлены, увеличены и усилены, как будто соответствующими умениями, хотя они не требуют ячеек заклинания более высокого уровня или более долгого, чем обычно, времени чтения. Однако, Мистра может запретить любому, кому пожелает, читать заклинания на этом плане.

Связи Сердца Двеомера

Не известно никаких *порталов*, соединяющих Сердце Двеомера с каким-либо другим планом. Однако, низменные ветви Мирового Древа простираются в Сердце Двеомера, соединяя его с другими небесными планами.

Жители Сердца Двеомера

Как страж законов магии, Мистра также является создателем неизбежности — конструкции законов, от которых требуется предписывать самые фундаментальные и неизбежные законы вселенной. Помимо неизбежности, различные ангелы служат божествам Сердца Двеомера.

Руководство Планов: Меркэйн.

Просители Сердца Двеомера: Почти все просители этого плана были при жизни волшебниками или колдунами, и они сохраняют простейшее мерцание своей старой способности к магии. Эти индивидуумы имеют следующие особые качества.

Иммунитеты: Окаменение, полиморф.

Сопrotивления: Кислота 10, огонь 10.

Дополнительные специальные качества: Уменьшение урона 5/магия, сопротивление заклинаниям 10.

Особенности Сердца Двеомера

Стояще на высоком плато Сердце Двеомера – блестящий город, украшенный и построенный из чистой магической энергии.

Азут: Домен Покровителя Магов высечен в плато под городом, в ряде пещер, которые все вместе называются Азут, по имени их главного жителя. Воздух ритуала и тайны проникает в это царство, и если город Сердце Двеомера - то, куда должны идти те, кто хочет научиться магии, Азут – место, куда должны идти те, кто хочет научиться быть волшебником. Различие может быть тонким, но это и творит различие в сферах Мистры и Азута.

Мистра: Царство Леди Тайн охватывает весь город и поверхностное плато. Сам город похож на университет или школу магии. Просители и планарные посетители, жаждущие магического знания, не могут выбрать никакого лучшего места на всех планах, чтобы найти то, что они ищут.

Саврас: С царством Азута смежен меньший ряд пещер, называемый Глаз, который является домом Савраса. Говорят, что все знание бога о прошлом и будущем записано здесь, но правда в том, что изделия столь прозаичные, как книги и свитки, никогда не смогут удержать такую глубину знаний. Скорее, это место звенит мыслями, делая его устрашающим, словно царство Илсенсин в Глубинных Пещерах. Эти повторяющиеся мысли могут содержать глубокое понимание прошлого, настоящего или будущего, но потребуются примечательно сильный разум, чтобы разобраться в них.

Велшарун: Глубоко под царствами Азута и Савраса находится заплесневелый склеп, называемый Объятием Смерти, который является царством Превозносимого. Все тайны некромангии содержатся в склепе Велшаруна.

Обреченные Глубины (Fated Depths)

Место с черной водой и сокрушительным давлением, Обреченные Глубины - то, куда Река Крови несет свои вязкие воды наряду со всеми пловунами с извергских планов. Его жители голодны, как акулы, и жестоки, как сахуагины, и сам план, кажется, жаждет душ.

Черты Обреченных Глубин

Обреченные Глубины имеют следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Водно-доминирующий. Вода Обреченных Глубин - несвятая вода, повреждающая любого селестиала, входящего в нее.
- Настоятельное зло.

Связи Обреченных Глубин

Обреченные Глубины содержат *порталы* к водянистым слоям Абисса, а также к Элементному Плану Воды. *Портал* также соединяет этот план с царством Амберли в Сердце Ярости. Река Крови проливается в воды Обреченных Глубин, соединяя их с большинством других извергских планов.

Жители Обреченных Глубин

Водные существа хаоса и зла - естественные жители Обреченных Глубин. Большинство редко можно заметить на Материальном Плане, хотя извергские акулы (и ужасные акулы), гигантские кальмары, осьминоги и кракены иногда там появляются. Сахуагины-полуизверги в Обреченных Глубинах вполне обычны, полуизверги-куо-тоа - несколько менее.

Фолиант Изверга: Мирмиксикус (демон), писколот (юголот), скулвин (демон), вастрилит (демон).

Просители Обреченных Глубин: Просители-сахуагины и куо-тоа - первичные жители Обреченных Глубин. Оба типа просителей не отличаются от своих прижизненных форм. Они имеют следующие особые качества.

Иммунитеты: Холод, огонь.

Сопротивления: Кислота 10, электричество 10.

Другие специальные качества: Нет.

Особенности Обреченных Глубин

Обреченные Глубины - почти лишенное черт пространство темной соленой воды без поверхности и дна.

Секолах: Секолах, одна из двух сил, живущих в темных водах Обреченных Глубин, не имеет никакого царства. Бог управляет там, где находится, и никакое существо не смеет бросить ему вызов.

Блибдулполл: Тонущая Богиня, с другой стороны, имеет свое царство — сферический храм, похожий на маленькую луну, дрейфующую через несвятые воды плана. Извергские ракообразные и просители-куо-тоа делают с ней эту огромную постройку, служа своему все более и более невменяемому божеству.

План Фугу (The Fugue Plane)

Когда смертные умирают, их души утягиваются на План Фугу. Подавляющее большинство этого плана – плоское, серое, пресное и неопишное, без известных топографических особенностей.

Черты Плана Фугу

План Фугу имеет следующие черты.

- Статический. Статический характер плана позволяет дьяволам мучить просителей без окончания их страданий.
- Затрудненная магия: Все заклинания затруднены.

Связи Плана Фугу

Подобно Синосуру, План Фугу существует вне нормальной космологии Торила. Души естественно путешествуют с Материального Плана на План Фугу после смерти, но они не могут покинуть его по своей воле. Божественные слуги могут путешествовать сюда из царств своих божеств и возвращаться с душами, пока эти души принадлежат божествам, которым они служат. *Порталы* из Девяти Адов открыты на План Фугу из-за соглашения дьяволов с Келемвором, и лорды демонов иногда создают *порталы*, ведущие сюда из Абисса. В обоих случаях изверги могут утаскивать души на свои домашние планы через эти *порталы*. Любое другое путешествие к или с Плана Фугу невозможно. Смертные не могут путешествовать на План Фугу, пока их тела живы, и никаких цветных прудов, ведущих сюда, на Астральном Плане не существует.

Жители Плана Фугу

Единственные жители Плана Фугу – души мертвых, ожидающие перемещения на планы своих божеств. Эти души – просители без планарных черт: никаких иммунитетов, сопротивлений или специальных качеств. Души Неверующих формируют собой живую стену вокруг Судного Города, в то время как души Ложных приговариваются к рабству в пределах города, где их иногда мучают дьяволы.

Просители Плана Фугу: Просители Плана Фугу – Ложные, так как они – единственные постоянные его жители (кроме Неверующих, обреченных быть растворенными в сущности плана). Ложные не имеют никаких иммунитетов, сопротивлений или других специальных качеств, но они до некоторой степени защищены неизменным характером плана.

Особенности Плана Фугу

Единственная особенность этого в общем невыразительного плана – Кристальный Шпиль, общее царство Келемвора и Джергала, стоящий в середине Судного Города. Город – серая, пресная, сильно сжатая столица, населенная судимыми мертвыми.

Джергал / Келемвор: Кристальный Шпиль – блестящая башня из прозрачной скалы. Когда Цирик был богом мертвых, эта башня называлась Костяным Замком, но Келемвор изменил его в символ своего обязательства открытого и справедливого суда над мертвыми.

Сердце Ярости (Fury's Heart)

Сердце Ярости в чем-то подобно Пустотам Гибели и Отчаяния, ибо оба плана – пустынные пейзажи с небольшой жизнью и без подкупающих качеств. Но в то время как Пустоты все же безжизненны и пустынно, Сердце Ярости – суматоха штормов, воюющих ветров, разбивающихся волн, кусачих снежных бурь и диких тварей. Пустоты отказываются поддерживать жизнь, а Сердце Ярости активно стремится сокрушить ее.

Черты Сердца Ярости

Сердце Ярости имеет следующие черты.

- Переменно морфирующей. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Настоятельное зло.
- Умеренная вера.
- Зал Зимы, домен Аурил, имеет черту холодного доминирования. Каждое существо, входящее в это царство, получает 3d12 пунктов холодного урона каждый раунд, в котором испытывает недостаток соответствующей защиты.

Связи Сердца Ярости

Домен Амберли содержит *портал* к Обреченным Глубинам. Река Крови течет через домен Малара (и ветвь ее льется в Кровавое Море), соединяя Сердце Ярости с большинством других извергских планов.

Жители Сердца Ярости

Уроженцы Сердца Ярости – существа зла и множество существ-тварей, похожих на земных животных. Кошмары и гонимые йет попадают в последнюю категорию, в то время как ночные ведьмы и варгульи просто живут здесь ради зла.

Руководство Планов: Ледяной параэлементал, существа холодной стихии (Зал Зимы).

Фолиант Изверга: Абриан, кровавый шип, айронмоу, кхааста, фиул, варрангойны (все), ворр, вултивор (каноморф).

Просители Сердца Ярости: Просители Сердца Ярости – жестокие, черствые и гневные духи. Некоторые принимают почти элементную форму, типа холодных духов Зала Зимы и разумных молний Башен Руин. Другие, типа акул-оборотней, плавающих с Амберли в Кровавом Море, выглядят также, как и при жизни. Просители Малара и также некоторые Амберли преобразовываются в животные формы, выглядя как особенно жестокие и примитивные версии нормальных животных. Просители Сердца Ярости имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Холод, электричество.

Сопротивления: Огонь 10, звук 10.

Специальные атаки: Любой проситель Аурил или Талоса наносит дополнительные 1d6 пунктов урона (холодом или молнией соответственно) при успешной рукопашной атаке. Проситель Малара или Амберли получает способность бушевать однажды в день как варвар 1-го уровня.

Другие специальные качества: Проситель Аурил или Талоса получает некоторые элементные черты, в то время как проситель Амберли или Малара имеет уменьшение урона 10/серебро.

Особенности Сердца Ярости

Подобно некоторым другим планам, Сердце Ярости - огромное пространство дикого ландшафта, от Кровавого Моря Амберли и Земли Охоты Малара до отдаленной, холодной тундры царства Аурил, известного как Зал Зимы. Жестокая погода нормальна на всем плане. Сила ветра редко бывает ниже серьезной (31 миля в час или более), и штормы почти постоянны.

Аурил: По Земле Охоты от Башен Руин земля становится все холоднее и холоднее, пока весь ландшафт не распадается на вездесущий лед. Это царство – Зал Зимы, домен Ледяной Девы, и на всех планах нет более холодного места. Дворец Аурил сформирован из формованных *стен ветра*, которые горько-холодны, а ее трон сделан из замороженного синего огня.

Малар: Царство Малара, Земля Охоты, простирается на бесчисленные мили от берега Кровавого Моря. Великая открытая равнина с избытком живой природы (включая души, украденные с Плана Фугу и преобразованные в безвредные животные формы в качестве добычи для охотников), Земля Охоты – единственная область Сердца Ярости, где погода иногда бывает гостеприимной. Лорд Тварей бродит по своему царству со своими просителями, все из которых принимают формы больших плотоядных животных, смакуя острые ощущения охоты. Когда неприятные посетители входят на план, Малар и его компаньоны моментально отвлекаются от беспомощной добычи и начинают вместо этого преследовать вторгшихся.

Талос: С одного края Земли Охоты равнины начинают подниматься в крутые, скалистые холмы – признак того, что царство Малара закончилось и началось царство Талоса. На вершине одного из холмов этого царства стоит дворец Лорда Штормов, точно названный Башнями Руин. "Башни", образующие эту структуру – теперь немногим более чем скалы, сомнительно сложенные вместе, поскольку они часто разбиваются ударами молний и ветрами ураганной силы. У границ царства Талоса ветры всегда серьезны, угасая от центра царства к его краям. Ближе к центру сила ветра постепенно увеличивается, пока не достигает уровня урагана вокруг Башен Руин. Периодически и по команде Талоса к ветру добавляется жалиющий дождь и тщательно направленные заряды молний, гарантирующие, что немногие из неприятных посетителей доберутся сюда.

Амберли: Кровавое Море – пространство соленой воды, постоянно избиваемое штормами. Ветры силой в бурю (серьезная сила ветра) воют над увенчанными пеной волнами, обильный дождь льется с почерневшего неба, и молнии уничтожают все, что появляется на поверхности воды. Королева Глубин плавает сквозь красноватые воды своего царства, сопровождаемая местными существами типа извергских кальмаров и мирмиксикус-демонов. Просители, включая акул-оборотней и гуманоидов, принявших формы акул или подобных тварей, также сопровождают Амберли.

Врата Луны (The Gates of the Moon)

Окруженный безграничным океаном мерцающего света, подобно сиянию в жидкой форме, скалистый остров возвышается в лунном свете, увенчанный светлым залом из серебра. Здесь всегда ночь, но редко бывает темно, поскольку свет прибывает и убывает с вездесущей луной.

Ликантропы, прибывающие во Врата Луны, могут менять форму свободно. Они всегда полностью контролируют смену формы и свое поведение в животной форме. Сокрушенные ликантропы, хорошо осведомленные о планах, иногда путешествуют ко Вратам Луны, чтобы искать святость от своего несчастья.

Черты Врат Луны

Врата Луны имеют следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Мягкое добро и мягкий хаос.
- Умеренная вера.

Связи Врат Луны

Эладрины поддерживают здесь *портал* в Арвандор. Самые верхние ветви Мирового Дерева простираются во Врата Луны, позволяя путешествие на другие небесные планы. Бесконечная Лестница, которая соединяется с дворцом Селунэ, является еще одним проходом на другие планы, хотя она гораздо менее предсказуема. См. Особенности Врат Луны, ниже.

Жители Врат Луны

Слуги Селунэ - планетары, называемые осколками. Эти женщины-ангелы, как считают, созданы из равных частей огня и лунного света. Лилленды и другие виды ангелов также обычны во Вратах Луны, и у эладринов есть здесь свое общество фейри.

Просители Врат Луны: Просители Врат Луны включают духов добрых ликантропов, женщин-заклинателей, моряков и мистиков — все прихожане Селунэ — также как и путешественников, исследователей, бардов и других последователей Шондакула и Искателя Виверншпора. Все эти просители выглядят как в жизни, хотя они часто более бледны, и их настроение часто драматично колеблется со стадиями луны. Просители Врат Луны имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Кислота, огонь.

Сопrotивления: Электричество 10, звук 10.

Другие специальные качества: Нет.

Особенности Врат Луны

Хотя она делит план с двумя другими божествами, Селунэ - бесспорная хозяйка Врат Луны.

Искатель Виверншпор: Полубог Искатель Виверншпор принял за постоянное место жительства пределы дворца Селунэ. Он все еще приучается к божественности, полученной не так давно, в конце Времени Неприятностей. Его палаты всегда полны музыкой, и произведения искусства, созданные его просителями, украшают весь зал Селунэ.

Селунэ: Дом Селунэ - светлый зал серебра, называемый Аргентил и расположенный в середине плана. Зал — место тихой красоты, где все звуки кажутся приглушенными и лунный свет словно цепляется за существ и объекты, заливая их мягким серебристым свечением.

Бесконечная Лестница — странный проход, появляющийся в пределах зала серебра Селунэ, когда луна полна и с воды наползает туман. Истории говорят, что она ведет от Аргентила ко всем городам, которые существуют на всех планах, или ко всем городам, которые когда-либо были или будут — от городов ангелов до затененных залов Девяти Адов. Лестница ведет не только вверх и вниз, но также и во всех направлениях, и ее сила тяжести изменяется от одного схода на землю к другому. Почему этот проход связан с царством Селунэ - тайна, но это, возможно, скорее производная присутствия на плане Шондакула, чем Лунной Девы.

Шондакул: Наездник Ветров также называет Врата Луны своим домом, как он может назвать домом любое место. У Шондакула нет зала, конкурирующего с Аргентилом, но он путешествует с места на место на этом плане и среди всех планов.

Золотые Холмы (Golden Hills)

Золотые Холмы - план, состоящий из семи холмов, по одному на каждое из божеств гномов, живущих там. Все в Золотых Холмах слегка окрашено или оттенено золотом и красиво блестит в свете заходящего солнца.

Черты Золотых Холмов

Золотые Холмы имеют следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Мягкое добро.
- Умеренная вера.

Связи Золотых Холмов

Фландал Стальная Кожа поддерживает *портал* к царству Гонда в Доме Знания. Золотые Холмы связаны со стволом Мирового Дерева и через него — с остальной частью небесных планов.

Жители Золотых Холмов

Помимо просителей-гномов, единственные жители Золотых Холмов — ангелы, которые служат божествам гномов.

Просители Золотых Холмов: Все просители Золотых Холмов — даже те немногие, которые не были гномами в своих смертных жизнях — здесь выглядят как здоровые, счастливые гномы. Каждый проситель Золотых Холмов имеет следующие специальные качества.

Дополнительные иммунитеты: Холод, огонь.

Спротивления: Электричество 10, звук 10.

Другие специальные качества: Расовые черты гномов (как описано в "Руководстве Монстров").

Особенности ЗОЛОТЫХ ХОЛМОВ

Лидерство и руководство Гарла Златоблеска стягивает пантеон гномов в единое целое, и можно сказать, что он делает то же самое с Золотыми Холмами, объединяя семь царств божеств гномов в единый план.

Баэрван Дикий Странник: Царство Листьев под Маской называется Шепчущим Листом – по имени великого дуба, стоящего на вершине холма. Копье Баэрвана вырезано из древесины этого дуба и носит то же самое название, что и его царство. Удобный дом гнездится около дерева, выглядящий маленьким извне, но он достаточно велик внутри, чтобы содержать всех просителей и слуг Баэрвана.

Баравар Плащ Теней: Царство Скрытного, известное как Скрытый Холмик, наполнено уловками и бессмертными западнями, обмотанными иллюзией и предназначенными для обмана. Подобно церкви Баравара, его просители организованы свободно, живя в маленьких поселениях, рассеянных по Скрытому Холмику и внутри него.

Каллардюрэн Гладкие Ладони: Царство Мастера Камня называется Глубинным, и хотя кажется, что это самый маленький холм из семи, его пещеры простираются далеко под землей. Просители-свирфнеблины обычно останавливаются в этом царстве, уважают ли они именно Каллардюрэна или нет, просто потому, что ландшафт выглядит более похожим на их дом.

Фланда Стальная Кожа: Мифриловый Горн – домен Владыки Металла. Это царство огня и жара скрыто под холмом, который колеблется с каждым ударом молота Фланда. *Портал*, ведущий с Элементного Плана Огня, обеспечивает жар для этого горна.

Гаэрдал Железная Рука: Крепкий Приют, царство Гаэрдала Железной Руки, назван очень точно, так как это самое укрепленное из царств божеств гномов. Эта военная крепость формирует первую линию защиты всего плана, и это, конечно, последнее, в чем оно когда-либо будет нуждаться. Крепкий Приют – также одно из мест в Золотых Холмах, где практические шутки и смех редки.

Гарл Златоблеск: Хотя у лидера пантеона гномов есть свой холм (Глиттерхоум («Блескодом»)), самый большой из семи холмов), он предпочитает проводить свое время, бродя по плану как осмотнительный защитник.

Сегожан Зовущий Землю: Царство Друга Земли известно как Нора Драгоценных Камней, и она – дом множества норных животных, а также и гномов. Нора Драгоценных Камней состоит из бесконечной связки глиняных туннелей, и просители, живущие там, роют для себя прекрасные удобные норы.

Зеленые Поля (Green Fields)

В приятном царстве Зеленых Полей просители-халфлинги далеки от существования в мирном созерцании, и тяжело работают, наслаждаясь плодами своей работы в компании своих товарищей. Место безопасности и отдыха, Зеленые Поля – в основном собрание поселений халфлингов среди слегка холмистой местности.

Черты Зеленых Полей

Зеленые Поля имеют следующие черты.

- Божественно морфирующий.
- Умеренная вера.

Связи Зеленых Полей

Портал к домену Тиморы на Светлых Водах лежит где-то в Зеленых Полях, но лишь Брандобарис знает его местоположение — и он не рассказывает этого. Нижние ветви Мирового Дерева также простираются в Зеленые Поля, соединяя их с остальной частью небесных планов.

Жители Зеленых Полей

Помимо просителей-халфлингов, единственные жители Зеленых Полей – ангелы, служащие божествам халфлингов.

Просители Зеленых Полей: Все просители Зеленых Полей выглядят как халфлинги, даже те немногие, которые не были халфлингами при жизни. На вид они яркие, здоровые, словно расpiraемые жизнью. Они имеют следующие особые качества.

Иммунитеты: Электричество, полиморф.

Спротивления: Кислота 10.

Другие специальные качества: Уменьшение урона 10/магия, поле резонанса.

Поле резонанса (Ex): Любое существо, которое причиняет урон просителю на Зеленых Полях любой формой атаки, переносит раны, идентичные тем, которые причиняет, и получает идентичный урон. Если отдельный урон причинен многим просителям (*огненный шар*, например), нападавший получает урон, равный общему количеству, причиненному всем просителям — гораздо больше, чем урон дайса. Поле резонанса – свойство плана, а не просителей, поэтому оно и отмечено как исключительная способность.

Особенности Зеленых Полей

Соответственно здешнему пантеону, акцентирующемуся на сообществе и расовом единстве, большинство божеств халфлингов разделяет Зеленые Поля в качестве божественного царства и не высекает свои царства из его планарной материи.

Арворин / Цирроллал / Шила Периройл / Йондалла: Эти четыре божества содержат царство вместе, живя там, где пожелают. Они часто перемещаются среди поселений плана по сезонам или по своей прихоти. Сами поселения столь же непостоянны, как и любая лагерная стоянка халфлингов на Материальном Плате, и их постоянные жители счастливы блуждать от побережий озер до берегов рек и от разработанных полей до пасторальных холмов.

Брандобарис: Мастер Скрытности, блуждающий даже больше, чем другие божества, не ограничивает свои путешествия Зелеными Полями. Он приветствуется на плане, хотя реально не принимает никакого участия в поддержании его в качестве божественного царства.

Урогалан: Царство Лорда Земли – пещера под пышной травой Зеленых Полей. Немногие из просителей остаются там надолго, хотя это – точка входа на план для духов всех мертвых халфлингов. Урогалан больше уважаем, чем почитаем, и большинство просителей счастливо покинуть его царство и двинуться к своему избранному божеству.

Хаммергрим (Hammergrim)

Хаммергрим – царство серого света, серого камня и мрачной одежды — мрачный план, залитый пессимизмом и отчаянием дуэргаров. Но при этом это также место великого ремесленничества, где кузнецы-дуэргары совершенствуются в искусствековки оружия и доспехов – и мирских, и магических.

Черты Хаммергрима

Хаммергрим имеет следующие черты.

- Переменно морфирующей. Каждое божественное царство – божественно морфирующее.
- Мягкий закон и мягкое зло.
- Умеренная вера.

Связи Хаммергрима

Единственный поддерживаемый здешний *портал* – связывающий царство Урдлена с Абиссом. *Порталы*, ведущие из Пустот Гибели и Отчаяния, открываются здесь с тревожащей частотой, позволяя ачейраи и другими извергским существам делать набеги на Хаммергрим за свежей добычей. Река Крови соединяет Хаммергрим с большинством других извергских планов.

Жители Хаммергрима

Кроме просителей-дуэргаров, на Хаммергриме слишком часто появляются неприятные посетители из Пустот Гибели и Отчаяния.

Руководство Монстров II: Дурзагон (полуизверг).

Фолиант Изверга: Мауг.

Просители Хаммергрима: Просители -серые дварфы Хаммергрима проникают через горн несчастий Ладугуэра и становятся крепче, чем сталь. Они сохраняют свои земные формы, за исключением того, что их кожа - серо-стальная и твердая, хотя все же податлива достаточно, чтобы позволить свободное движение. Они имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Электричество, звук.

Сопrotивления: Холод 10, огонь 10.

Другие специальные качества: Уменьшение урона 5/адамантин.

В дополнение к большинству просителей-серых дварфов, некоторые немногие злые гномы-последователи Урдлена также прибывают в Хаммергрим в качестве просителей. Эти духи не сохраняют своих земных форм, выглядя вместо этого как Маленькие слепые кроты. Такой проситель делает естественные атаки своими адамантиновыми когтями, нанося 1d6 пунктов урона за атаку. Кроме того, каждый имеет следующие специальные качества.

Дополнительные иммунитеты: Холод, звук.

Сопrotивления: Электричество 10, огонь 10.

Другие специальные качества: Сопrotивление заклинаниям 10.

Особенности Хаммергрима

Хаммергрим – огромная крепость с лишенными окон стенами толщиной в милю. Внутри его залы звенят ударами оружейников и доспешников, изделия которых известны как одни из самых прекрасных на всех планах.

Глубинная Дуэра: У Королевы Невидимых Искусств есть свой зал в обширном внутреннем дворе Хаммергрима. Ее царство называется Цитаделью Мысли.

Ладугуэр: Зал Серого Защитника в пределах Хаммергрима известен как Горн Мрака. Его стены построены из частей доспехов, щитов, мечей, топоров и других военных обломков. У него нет никаких дверей или других средств входа, если этого не пожелает Ладугуэр.

Урдлен: Божество гномов Урдлен туннелями проходит сквозь основание Хаммергрима, совершенно не заботясь о своих просителях, которые роются в туннелях, остающихся за ним. Злые гномы-просители, следующие за Урдленом, не имеют никакого общества вообще; они просто преследуют свою собственную жадность в богатой рудой земле под дуэргарской крепостью-планом.

Гелиополис (Heliopolis)

Живительная река течет через бесплодную пустыню, обращая землю вокруг себя в пышную и зеленую. В Реке Изис течет святая вода, источник всей жизни на этом плане. По ее берегам земля покрыта густой травой и испещрена фиговыми деревьями и пальмами. Дальше от воды постоянный яркий свет солнца выбеливает землю догола, а пустынные ветры размалывают камень в песок.

Черты Гелиополиса

Гелиополис имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Умеренная вера.
- Увеличенная магия. В пределах царства Сета Анквугат заклинания из школ некромантии усилены и продлены, как применением умений Усиление Заклинания и Продление Заклинания, хотя они не требуют ячеек заклинания более высокого уровня или более долгого, чем обычно, времени чтения. Этот эффект не распространяется на остальную часть плана.

Связи Гелиополиса

Никаких известных *порталов* на Гелиополисе не существует.

Жители Гелиополиса

Разнообразные существа-аборигены других планов делают свои дома также и в Гелиополисе. Лилленды служат некоторым из добрых божеств плана, также как и ангелы. В царстве Сета Анквугат разнообразные существа типа тварей хаоса, ревунов, ночных ведьм и гончих йет заполняют темную дикую местность.

Божества и Полубоги: Миньон Сета.

Монстры Фазруна: Нишруу.

Руководство Монстров II: Марраш.

Фолиант Изверга: Огненная змея.

Просители Гелиополиса: Почти все просители Гелиополиса – мулхорандцы по происхождению. Они выглядят как в жизни, когда были самыми здоровыми и крепкими. Они имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Кислота, звук.

Соппротивления: Холод 10, электричество 10.

Другие специальные качества: Нет.

Особенности Гелиополиса

Гелиополис - бесплодное царство, орошаемое лишь текущей через него Рекой Изис. Вне непосредственной близости от реки земля – песчаная пустыня. Великие памятники — пирамиды, сфинксы, обелиски, храмы и мавзолеи — усеивают пейзаж всего плана, и место многих из божественных царств – величайшие его памятники.

Анур: Нетаф - царство Анура. Его размещение на границе между плодородной долиной и сухой пустыней говорит, что он охраняет народные массы против угроз дикой местности. Великий дворец-храм Анура стоит в самом центре царства.

Гиб: Горная цепь, возвышающаяся в середине пустыни – источник скал для памятников всего плана. Здесь царство Геба, и его дворец стоит в Пещерах под Звездами, великом комплексе пещер у подножия гор. Его просители разрабатывают в горах драгоценные камни и высекают каменные плиты для памятников.

Хатор: Царство Лелеющей Матери – деревня в плодородной долине, называемой Суккор. В этом месте – убежище мира, и дети и матери защищены от всех опасностей. Если матриархи Суккора или самой Хатор поклонятся в своей защите какому-либо посетителю, ничто не может повредить этому существу, пока оно остается в Суккоре. Несмотря на регулярный приток беженцев, ищущих святости, Суккор остается тихим городом.

Хорус-Ре: Царство Лорда Солнца – фактически небо над планом, так как он пилотирует свою солнечную лодку по небу каждый день. Его просители живут в городе Текеле-Ре, который является одним из немногих поселений, процветающих за пределами плодородной долины Реки Изис.

Изис: Недалеко от Суккора находится город Гизектет, также известный как Покой или Город Умеренности, где Изис сделала свой дом. Просители здесь сбалансированны и умеренны во всех вопросах. Река Изис течет прямо через центр города, даря свое благословение и полям, и народу. Земля вокруг города плодороднее и пышнее, чем где-либо еще в Гелиополисе.

Нефтис: Царство Амунтис принадлежит Нефтис. Оно находится в плодородной долине, но не культивируется. Оно насчитывает больше могил и храмов, чем домов или полей, и в этих местах отдыха мертвых, говорят, содержится великое богатство.

Осирис: Царство Осириса, называемое Мемфирия – великое кладбище посреди пустыни. Ряды мавзолеев окружают великую могилу бога, и его просители гуляют по улицам в форме материальной нежити, даже при том, что они никогда не были злыми.

Тот: Царство Лорда Магии, город Тебестис, находится в болотистой области на берегах Реки Изис. Этот великолепный город содержит Великую Библиотеку, которая является, возможно, самым обширным собранием знаний за пределами Дома Знания. Владения Тота включают город и несколько меньших деревень в заболоченных землях. Все, кто ищут знания, долгожданны здесь.

Сет: Темное царство Сета, известное как Анквугат, является областью пустыни, которая полностью закрыта для света и совершенства Хорус-Ре. Резкие ветра секут по его ядовитым пескам, змеи шипят в бесконечной ночи, и извергские чудовищные скорпионы пожирают любого, кто осмелится нарушить границу. Великая черная пирамида возвышается над песками пустыни, кажется, что она почти царапает кроваво-несущее полночное небо.

Сибек: Лорд Крокодилов не имеет царства в Гелиополисе. Он проводит много своего времени на Ториле, и остальное – скрываясь в царстве Сета.

Дом Знания (The House of Knowledge)

Вопреки своему названию, Дом Знания - дикая местность с древними дубами и ясными синими прудами. Ночью танцующие созвездия горящих звезд заполняют небо, и музыка арф эхом отдается по одинокому лесу. План посвящен сохранению и передаче всех видов знания — не только древних тайн в пыльных свитках, но и живущего знания песен и истории, благословения речи и понимания, которое приходит от глубоких дружественных отношений с другими живущими существами.

Черты Дома Знания

Дом Знания имеет следующие черты.

- Божественно морфирующий.
- Мягкое добро.
- Улучшенная магия. Все заклинания предсказания, прочитанные в Доме Знания, продлены, как с использованием умения Продление Заклинания, хотя они не требуют ячеек заклинания более высокого уровня или более долгого, чем обычно, времени чтения.

Связи Дома Знаний

Гонд поддерживает *портал* из Дома Чудес к Мифриловой Кузнице, домену Фландаля Стальной Кожи в Золотых Холмах. Дом Знания связан со стволом Мирового Дерева и через дерево – с остальной частью небесных планов.

Жители Дома Знания

Кроме просителей, ангелы, служащие добрым божествам плана – единственные коренные жители.

Фолиант Изверга: Кулдарат, рилмани (все).

Просители Дома Знания: Просители Дома Знания – бывшие мудрецы, барды, ремесленники и мастера знаний. Они выглядят как в жизни и имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Электричество, полиморф.

Сопrotивления: Кислота 10.

Другие специальные качества: Как особое свойство плана, эти просители сохраняют все свои навыки Ремесла, Знания и Исполнения, хотя они не сохраняют других воспоминаний о своей жизни. Таким образом, многие из них обладают знаниями без контекста.

Особенности Дома Знания

Библиотека Всего Знания размещена в нескольких зданиях, рассеянных по всему плану. Вместе эти здания содержат все заклинания, магические предметы, песни и факты обо всей вселенной. В то время как Огма, Милил, Денеир и Гонд каждый предпочитают одни здания другим, они не имеют отдельных царств (настолько, насколько Гонд может любить иметь свое собственное).

Гонд: Дом Чудес – любимая часть библиотеки Несущего Чудеса и более-менее отличающееся царство из существующих на этом плане. Дом Чудес – великий цех, полный изобретений, некоторые из которых известны на Фаэруне, а намного больше все еще неоткрыты.

Огма: Лорд Знания поддерживает три источника, которые рассеяны по всему лесу, хотя они изменяют местоположение по его прихоти. Любое существо, которое пьет свежую воду любого из этих источников, получает выгоду заклинания *излечение*. Каждый источник также имеет уникальную дополнительную силу. Источник Знания отвечает на один вопрос пьющего, как будто он прочитал заклинание *связь*. Пруд Музыки дает пьющему +20 бонус по следующей проверке Исполнения, которую он делает в пределах одной десятидневки после питья из него. Источник Поэзии предоставляет пьющему выгоду заклинания *языки*, которая продолжается в течение 48 часов.

Дом Природы (The House of Nature)

Подобно Арвандору, Дом Природы - обширное пространство естественной дикой местности. Никакие здания или сооружения не портят здесь чистую красоту природы, и никакой божественный дворец или высеченный зал не возвышается выше деревьев или опускается ниже гор. Животные бродят по плану свободно, деля его щедрость с просителями в мирном сосуществовании.

Черты Дома Природы

Дом Природы имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство – божественно морфирующее.
- Увеличенная магия. Заклинания друидов увеличены и продлены, как применением умений Увеличение Заклинания и Продление Заклинания, хотя они не требуют ячеек заклинания более высокого уровня или более долгого, чем обычно, времени чтения.

Связи Дома Природы

Божества Дома Природы сотрудничают, чтобы поддерживать *портал* в Арвандор. Кроме того, царство Нобэньона содержит постоянный *портал* к Лесу Галтмир на Побережье Дракона.

Жители Дома Природы

Небесная раса гвардиналов – коренная в Доме Природы. Животные характеры этих существ иллюстрируют гармонию добра и природы, которую можно найти по всему плану.

Руководство Планов: Бариаур, существа древесной стихии.

Фолиант Изверга: Фхордж.

Просители Дома Природы: Большинство просителей Дома Природы – гуманоиды, живущие в маленьких общинах в чрезвычайной гармонии с природой. Они никогда не строят, не режут камень или лес и иначе не изменяют естественную красоту плана. Хотя они по прибытии выглядят как в жизни, они постепенно принимают животные черты — их волосы становятся длиннее, кожа блестящей, короткие рожки растут из лбов, и у некоторых появляются кошачьи глаза или лисьи уши. За столетия они становятся небесными животными. Просители Дома Природы имеют следующие специальные качества.

Дополнительные иммунитеты: Электричество, яд.

Сопротивления: Холод 10, огонь 10.
Другие специальные качества: Быстрое лечение 2.

Особенности Дома Природы

Очень многие божества живут в Доме Природы, включая Чонти, Эльдат, Гвейрона, Латандера, Льюру, Милики, Нобэньона, Шиаллиа, Силвануса и Убтао. Кроме того, образцы гвардиналов в огромном количестве — гораздо больше, чем Пять Компаньонов, детализированных в "Книге Возвеличенных Дел" — имеют здесь статус почти что божеств, служа покровителями определенных видов животных. По своему характеру царства этих божеств и почти божеств имеют неясные границы, и часто трудно отделить одно от другого.

Чонти: Сад Великой Матери – царство Чонти, хотя его название – нечто от неправильного употребления. Земля не культивирована, но плодоносящие растения растут здесь, как и в природе, на обширных, избыточных полях, лелеющих тысячи различных видов растений.

Латандер: Царство, называемое Морнинглори, принадлежит Латандеру. Его естественная красота украшена цветами рассвета — рубиновым, багровым, алым, желтым и розовым. Маленькое горное озеро, ограниченное лугом и высоким лесом, формирует здесь собор Латандера. Заклинания *сна* и подобные эффекты не функционируют в пределах домена Латандера, и персонажи, отдыхающие здесь, оказываются полностью освеженными за половину обычного времени.

Силванус: В самых глубоких пределах Дома Природы растительность становится густой. Здесь, в царстве Отца Дубов, известном как Глубокий Лес, растут величайшие из всех деревьев. Сень их листьев настолько плотна, что кажется, что весь свет будет заслонен.

Эльдат: Царство Богини Поющих Вод называется Истинной Рощей. Оно отмечено кольцом высоких дубов, окружающих журчащие источники, хотя ни одна из этих особенностей не составляет фактическую его границу.

Милики: Роща Единорогов – царство Лесной Королевы. Эти стоящие деревья непримечательны сами по себе, но известны благодаря небесным чарджерам и более мирским единорогам, часто бывающим здесь.

Льюру / Гвейрон Буревестер: Эти два союзника Милики не имеют царства в Доме Природы, но свободно блуждают и здесь, и по всему Фаэруну.

Шиаллиа: У Танцующей на Полянах есть свое царство, смежное с Рощей Единорогов, называемое Высокой Поляной.

Нобэньон: Обширная саванна, известная как Земли Прайда – царство Нобэньона. В отличие от гуманоидных просителей, его последователи-вемики сохраняют здесь свои смертные формы. Рощи деревьев усеивают эту великую равнину, и один из них содержит постоянный *портал* к Лесу Галтмир на Побережье Дракона.

Убтао: Лабиринт Жизни, лабиринтоподобные джунгли, изобилующие жизнью, в самой теплой области Дома Природы, служат домом Убтао. Посреди этого яркого дождливого леса возвышается Запретное Плато, где помимо всех остальных животных плана бродят динозавры.

Дом Триады (The House of the Triad)

Великолепный план величественных мраморных залов, сверкающих дворцов и небесного сияния, Дом Триады - ближайший к небесам в космологии Торила. Закон имеет здесь немного больше влияния, чем добро, благодаря присутствию Хелма и Сиаморф, но большинство плана все же иллюстрирует принципы добра, поддержанного общественным порядком.

Черты Дома Триады

Дом Триады имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий: Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Настоятельный закон и мягкое добро.

Связи Дома Триады

Нет никаких известных *порталов*, ведущих к или от Дома Триады. Однако, нижние ветви Мирового Древа простираются в этот план, соединяя его с другими небесными планами.

Жители Дома Триады

Архоны, небесные воплощения закона и добра, называют Дом Триады своим домом. Большинство их живет на великой горе, называемой Селестия, но многие служат Илматеру, Торму и Тиру и живут в их царствах. Ангелы также служат Триаде, предпринимая львиную долю миссий на другие планы. Формианы населяют план и служат Хелму и Сиаморф при необходимости, хотя в общем они живут своей упорядоченной жизнью без божественных вмешательств.

Просители Дома Триады: Большинство просителей Дома Триады - святящие архоны, которые полностью детализированы в "Руководстве Монстров". Эти просители не имеют никаких планарных связей и могут покинуть Дом Триады по желанию. Те, кто служат Хелму или Сиаморф или другим, больше склоняются к нейтралитету, чем к добру, сохраняют формы, которые они носили при жизни, и имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Электричество, окаменение.

Сопротивления: Нет.

Другие специальные качества: Уменьшение урона 10/хаос.

Особенности Дома Триады

Дом Триады состоит из трех великих гор, окружающих одну еще большую. Центральная гора, Селестия, сама по себе является чем-то вроде божественного царства, хотя никакое божество там не проживает. Разделенная на семь слоев, она – точное зеркало плана Селестия, описанного в "Руководстве Планов" и "Руководстве Ведущего", и является домом архонов и образцов архонов, детализированных в "Книге Возвеличенных Дел". Отношения между архонами (особенно образцами) и божествами, поддерживающими царства на плане, точно не ясны. Сходу кажется, что архоны служат божествам и счастливы при этом. Некоторые, однако, предполагают, что даже Тир не знает, что лежит в Освещенных Небесах Зафкиела, хотя он, кажется, смотрит на гору с большим уважением.

Три горы, окружающие Селестию, увенчаны царствами Илматера, Торма и Тира. Царства Хелма и Сиаморф лежат вокруг подножий гор.

Хелм: Домен Хелма, который называется Эверуотч («Вечнонаблюдающий»), похоже, движется вокруг четырех великих гор плана. В любое время, когда в Дом Триады открывается *портал* с любого другого плана (включая цветные пруды с Астрального Плана), Эверуотч уже там — наблюдательная башня с недостижимым стражем, покрытым с головы до пальцев ног мифриловым полным пластинчатым доспехом. Этот страж, чье имя и природа неизвестны, неизменно обнаруживает мировоззрение и чувствует цель посетителей плана. Он может моментально вызвать небесное войско Торма в случае вторжения. Конечно, Хелм также живет внутри башни Эверуотч и хорошо оснащен, чтобы разобраться с любой угрозой.

Илматер: У царства Илматера, горы, известной как Мученичество, в сердце есть великий открытый храм. Здесь просители Илматера вознаграждаются после смерти за свою выносливость и настойчивость в жизни — и во многих случаях за свою смерть мученика. Никакое существо в Мученичестве не может чувствовать никакой боли, усталости или истощения. Царство Илматера — место комфорта и отдыха, известное среди планарных путешественников как одно из самых успокаивающих мест на планах.

Торм: Царство Истинного Божества — гора, называемая Истинное Сердце, и его дворец, расположенный в сердце царства, походит на военную крепость. Его стены мифриловые, его зубчатые стены алмазные, его ворота — алмастиновые. Войско архонов и ангелов прилетает в крепость и из нее по команде Торма, служа закону и добру на Внешних Планах. Эти подручные особенно бдительны к планам Бэйна.

Тир: Суд венчает третью гору в кольце вокруг Селестии. Тир контролирует Суд из великого мраморного зала, весьма подобного суду закона. Никакой лжи нельзя говорить в пределах этого царства, и проверки Блефа автоматически терпят неудачу. Илматер и Торм часто прибывают в Суд, чтобы проконсультироваться с Искалеченным Богом.

Сиаморф: Царство Сиаморф гнездится в пышной долине между Судом и Селестией. Ее Алебастровый Дворец расположен на совершенно ухоженной земле, окруженный искрящимися фонтанами, и клекочущие павлины гуляют по долине.

Йотунхейм (Jotunheim)

Так как Йотунхейм — земля гигантов, здесь все большое. Леса сосен, столь же толстых, как наблюдательные башни, охватывают стороны обширных гор плана. Руки летают в небесах, и зимние волки размером со слона бродят по замерзшим пустошам.

Черты Йотунхейма

Йотунхейм имеют следующие черты.

- Переменно морфирующий. Каждое божественное царство — божественно морфирующее.
- Умеренная вера.
- Царство Сартра — огнено-доминирующее. Трим имеет особую холодно-доминирующую черту. Каждое существо в его царстве получает 3d10 пунктов холодного урона каждый раунд, пока испытывает недостаток некоей защиты.

Связи Йотунхейма

Сартр поддерживает по крайней мере один *портал* на Элементный План Огня в пределах своего пламенного царства Маспелхейм.

Жители Йотунхейма

Коренная фауна Йотунхейма необычно велика, но в остальном это — нормальные животные и магические твари. Большинство существ, с которыми можно столкнуться, имеют категорию размера по крайней мере на одну больше нормальной, со всеми сопутствующими изменениями статистики (см. "Руководство Монстров").

Фолиант Изверга: Фенсир.

Просители Йотунхейма: Все просители Йотунхейма были гигантами при жизни, и здесь они сохраняют свои смертные формы. Они имеют следующие особые качества:

Дополнительные иммунитеты: Холод, огонь.

Сопrotивления: Кислота 10, электричество 10.

Другие специальные качества: Как специальное свойство плана, эти гигантские просители сохраняют большее количество Hit Dice, чем большинство просителей. Большой гигант-проситель имеет 4 HD, Огромный — 8 HD.

Особенности Йотунхейма

Йотунхейм, подобно многим другим планам в космологии Торила, является бесконечным пространством дикой местности, усеянной структурами, каменными столбами и другими безжизненными признаками гигантской цивилизации — или, по крайней мере, жилья. Его ландшафт имеет тенденцию к крайностям — вулканы, ледники, величественные ледяные шапки и одинаково великие пещеры, великолепные своими кристаллическими формированиями. Йотунхейм — дом гигантских божеств, каждое из которых имеет здесь божественное царство.

Аннам: Затворнический глава гигантского пантеона, Аннам сидит один в бесконечном домене, называемом Скрытым Царством. Эта область во многом подобна демиплану или карманному измерению, которое никто другой не может обнаружить или войти в него без позволения Аннама, и Аннама разрешает это немногим посетителям. Никаких других существ — даже просителей — нет в пределах Скрытого Царства, и глубокое чувство одиночества пронизывает это место. Его великий особняк выглядит как кристаллическая башня, в которой модели звезд и планет кружатся в совершенном тихом движении, моделируя движение вселенной.

Гролантор: Бог холмовых гигантов имеет маленькое царство в предгорьях великих гор Йотунхейма. Называемое Неуклонностью, это царство — всего лишь огромный деревянный дом, построенный для самого большого руководителя холмовых гигантов. Просители Гролантора бродят по холмам вокруг Неуклонности, охотясь на других просителей, когда могут поймать их.

Хиатиа: Древесный Приют – царство Хиатиа, расположенное в сердце великого леса, где дубы становятся больше, чем земные красные деревья. Там ее просители охотятся со своим покровителем, возвращаясь вечерами к великому длинному дому, где она дарует сообщество, и семейства празднуют каждую ночь.

Иаланнис: Царство Иаланнис – Флораллиум, место тихих садов и кристальных источников. По невысказанному соглашению Флораллиум стал нейтральной территорией для божеств и просителей Йотунхейма, местом, где может быть заключен мир во время конфликтов и где в более спокойные времена можно отпраздновать радостные события.

Мемнор: Царство Мемнора – Траотор, огромная громовая голова с великим адамантиновым дворцом на своей высшей точке, в милях над землей. Траотор плывет над пейзажем, принося разрушительные штормы везде, где проходит. По своей прихоти Мемнор может обрушить обычный дождь или поприветствовать царства под собой эффектом *шторма мести*.

Скоразус Каменные Кости: Подобно Триму, Скоразус Каменные Кости блуждает по горам Йотунхейма, но не имеет никакого оседлого жилища. Он любит подножия гор и великие пещер, зияющие в них.

Сартр: За пределами барьера когда-то активных вулканов находится царство Сартра, известное как Маспелхейм. Эта огромная равнина горящих отрезков земли простирается за пределы взгляда во всех направлениях. На берегах озера расплавленного свинца вырисовывается Шпиль Сартра — высокая игла темного камня, в которой сидит правитель всех огненных гигантов.

Трим: В противоположном конце Йотунхейма – царство Трима, которое называется Фибулвинтер или иногда просто Йотунхейм. Область бесконечного мороза, снега и льда, царство Трима более устрашающее, чем подобные божественные царства (типа таковых Ловиатар и Аурил). Трим блуждает от ледника к леднику, но не поддерживает постоянного дворца где-либо на плане.

Стронмаус: Штормовая Твердыня, царство Стронмауса, является зеркальным отображением Траотора. Несмотря на свое зловещее название, Штормовая Твердыня стоит на великолепном белом облаке, которое редко приносит дождь или шторм земле под собой. Хотя оно бросает огромную тень на землю, солнце всегда ярко сияет на его вершине, блестя на дворце Стронмауса, сделанном из золота, платины, драгоценных камней и мрамора. Внутри дворца – магический опаловый пруд, который кажется бесконечным в размерах своих святых вод. Погружение в воды этого пруда дарует эффекты заклинаний *излечение, великое восстановление и регенерация*.

Вапрак Разрушитель: Божество огров живет в Разбитом Камне, жалкой пещере у основания великого утеса. Вапрак и его просители презираются всеми другими жителями плана и скрываются от гигантов любой ценой.

Девять Адов (The Nine Hells)

Девять слоев воплощенного зла — великие царства тирании, ненависти и разрушения — включают в себя Девять Адов. На абсолютном контрасте с Абиссом, этот план – место жестокого распределения по группам, в котором дьяволы-резиденты исполняют хорошо выверенные жизни и идут на боль, чтобы скрыть свои бесконечные схемы предательства и убийств.

Хотя у плана девять слоев, путешественники всегда входят в него через высший слой, Авернус, если не используют *портал*, который связывается с некоторым другим определенным слоем. Авернус граничит с Кровавой Трещиной и поэтому является организационным пунктом для всех кампаний дьяволов против их демонических врагов в Кровавой Войне.

Черты Девяти Адов

Девять Адов имеют следующие черты.

- Переменно морфирующий.
- Никаких черт стихий или энергии. Стихии и энергии сбалансированы, кроме слоя Флегетод, который имеет черту огненного доминирования. Слой Кания - горько-холодный и имеет особую черту холодного доминирования. Существо там получает 3d10 пунктов холодного урона каждый раунд, если испытывает недостаток некоторой защиты.
- Мягкий закон и мягкое зло.

Связи Девяти Адов

Порталы к Пустотам Гибели и Отчаяния в пределах Девяти Адов достаточно обычны. И Маглубайт, и Куртулмак поддерживают *порталы*, которые соединяют Клангор с Девятью Адами. План – также соседний с Кровавой Трещиной, что позволяет легионам Авернуса маршировать в вечное сражение с их демоническими противниками. Река Крови течет через Авернус, и ответвления и притоки этого грязного потока появляются на всех девяти слоях этого плана.

Жители Девяти Адов

Самые многочисленные жители Девяти Адов – дьяволы, но в этом месте также живут адские гонимые, ночные ведьмы, кошмары, рои адских ос и существа, неизвестные мудрецам Фаэруна — типа гигантских личинкоподобных извергов, странных существ с множеством ртов, глаз и членов, и даже более причудливых и ужасных монстров.

Фолиант Изверга: Костяное копьё, гатра, харакнин (каноморф), голем адского огня, импы (все), маэлефант.

Просители Девяти Адов: Единственные просители, которых можно найти в Девяти Адах, украденны или соблазнены дьяволами, делающими свою работу на Плане Фугу. Души, принесенные в Девять Адов, станвятся лемурами, выглядящими как поднявшиеся капли литой плоти с неопределенно гуманоидными туловищами и головами. Лемуры презирают все остальные дьяволы, хотя некоторые могут продвинуться в некоторую другую форму дьявола. Лемуры лишены разума, хотя они чувствительны к телепатическим сообщениям других дьяволов. Они повинуются умственным командам самого сильного из ближайших к ним дьяволов. Лемуры имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Огонь, яд.

Соппротивления: Кислота 10, холод 10.

Другие специальные качества: Лишенный разума, уменьшение урона 5/серебро или добро, сопротивление заклинаниям 5, нет планарной связи.

Лишенный разума (Ех): Лемуры иммунны ко всем влияющим на разум эффектам. Если ими не командуют, они ведут себя как будто под влиянием заклинания *слабоумие*.

Нет планарной связи (Ех): В отличие от большинства других просителей, лемуры могут покидать свой домашний план.

Особенности Девяти Адов

Девять слоев этого плана детализированы в "Руководстве Ведущего" и "Руководстве Планов". В Девяти Адах нет никаких божественных царств, и никакие божества не делают здесь свои дома. Однако, каждым слоем управляет архидьявол, и несколько этих существ, конечно же, конкурируют в силе с младшими божествами.

Нишрек (Nishrek)

Нишрек – домашний план оркского пантеона. На этом великом поле битвы оркские воины сталкиваются по ночам в разрушительном конфликте, поднимаясь вновь следующей ночью, чтобы биться снова. Различные племена оркских просителей ведут бесконечную войну друг с другом, откладывая союзы и дипломатию в пользу вечной резни. Доказывая себя в сражении, орки надеются выиграть покровительство Груумша, который, как они верят, в один прекрасный день назовет единственным племя своими истинными детьми, объявив его членом выше всех других орков.

Черты Нишрека

Нишрек имеет следующие черты.

- Переменно морфирующий: Каждое божественное царство - божественно морфирующее.
- Мягкое зло.
- Сильная вера. Последователи дварфского и эльфийского пантеонов получают здесь большие штрафы.
- Малый позитивно-доминирующий. Нишрек – не то место, где могут жить многие, но те, кто бьются на его полях убитых, наполнены позитивной энергией. Каждое существо на плане получает быстрое лечение 2 и может даже повторно отращать потерянные члены. Дополнительно, убитый в бесконечных конфликтах на полях битвы Нишрека поднимается с каждым закатом полностью излеченным и готовым биться снова, как будто получил выгоду заклинания *истинного воскрешения*. Даже просители, которые как аутсайдеры не могут обычно возрождаться, пробуждаются полностью излеченными. Только те, кто переносят смертные раны на полях битвы Нишрека, получают эффект *истинного воскрешения*; мертвые песонажи, принесенные на этот план, спонтанно не возрождаются.

Связи Нишрека

Река Крови течет через Нишрек, связывая его с большинством других извергских планов. Кроме того, Кровавая Трещина часто входит в контакт с Нишреком, позволяя одной бесконечной войне пролиться в середину другой.

Жители Нишрека

Адские осы – аборигены Нишрека, хотя они также обычны на других жестоких планах. Рои существ – одна из немногих деталей, на которые могут временно отвлечься армии Нишрека.

Просители Нишрека: Большинство просителей Нишрека – орки и полуорки, сохраняющие свою земную внешность. Они имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Холод, электричество.

Спротивления: Кислота 10, огонь 10.

Другие специальные качества: Нет.

Особенности Нишрека

Нишрек – бескрайняя равнина, усеянная крепостями, перекрещенная траншеями, в которые прыгают целые общины оркских просителей. Солдаты, населяющие эти несчастные поселения, проводят свое время, ожидая следующее нападение вражеского племени.

Груумш / Бахтру / Илневал: Груумш наблюдает за бесконечными сражениями на этом плане из своей Железной Крепости. В пределах ее стен любой орк или орк-проситель получает уменьшение урона 25/- и сопротивление заклинаниям 30. Груумш часто блуждает по полям битв, помогая одной или другой стороне по своей прихоти. Орки счастливы получить покровительство, иногда ища защиты в пределах его крепости из-за ее высших защитных выгод. Иногда бог позволяет армиям укрываться в его крепости, иногда – нет. Бахтру и Илневал также живут в Железной Крепости Груумша. Эти два божества бьются около Груумша или если он им заплатит чем-либо.

Лутик: Мать Пещеры живет в великой пещере под Железной Крепостью вместе с женщинами-просителями плана. Женщины не участвуют в бесконечной войне на земле, но они иногда ухаживают за ранеными в то короткое время, которое требуется им, чтобы оправиться.

Шаргаас: В гигантской системе пещер в другом месте Нишрека живет Шаргаас. Называемое Ночью Внизу, это царство пещер настолько темно, что никакое существо не может видеть в пределах его черноты. Однако, поскольку Шаргаас и все его просители имеет слепое видение, они могут функционировать в его глубинах как обычно.

Юртрус: Оползень Плоты, могучий холм, стоящий над великими полями битв, является царством Юртруса. Просители Нишрека перешептываются, что орки, которые плохо бьются в ночных сражениях, посылаются Груумшем в Оползень Плоты, где Юртрус освобождает их дух от их плоти. Этот процесс представляет собой единственную значащую смерть на Нишреке и, таким образом, это то, чего все орки боятся больше всего.

Тень (Shadow)

Соседний с Материальным Планом и сосуществующий с ним, План Тени Торилы – не просто переходный план. Хотя он может использоваться для путешествий, на нем также живут двое из фаэрунских божеств и, таким образом, он имеет некоторые из характеристик Внешнего Плана. На нем также есть проходы, подобные таковым Астрального Плана, связывающие Торил с другими Материальными Планами и другими мирами.

Черты Тени

План Тени имеет следующие черты.

- Магически морфирующий. Заклинания типа *теневого призывания* и *теневого воплощения* изменяют базовый материал Плана Тени. Полезность и сила этих заклинаний в пределах Плана Тени делают их особенно полезными для исследователей, а также аборигенов. План Тени – также божественно морфирующий, позволяющий божествам, живущим там, формировать свои царства простой силой Воли.
- Мягкое зло.
- Умеренная вера в пределах божественных царств; никаких черт веры в других местах.
- Увеличенная магия. Заклинания с теньевым описателем максимизируются, как с применением умения Максимизирование Заклинания, хотя они не требуют ячеек заклинания более высокого уровня или более долгого, чем обычно, времени чтения. Кроме того, определенные заклинания более мощны на Планах Тени, чем в другом месте. Заклинания *теневого призывания* и *теневого воплощения* – на 30% мощнее призывания и воплощения, которым они подражают (в противоположность 20%). *Великое теневое призывание* и *великое теневое воплощение* – на 70% мощнее оригиналов (не 60%), и заклинание *оттенки* – на 90% мощнее оригинала (не 80%).
- Кроме того, в пределах божественного царства Шар все заклинания очарования, иллюзии и некромантии, а также заклинания с описателем темноты, прочитанные персонажами с умением Магия Теневого Плетения, максимизируются и продлеваются, как с применением умений Максимизирование Заклинания и Продление Заклинания. Опять же, такие заклинания не требуют ячеек заклинаний более высокого уровня или более долгого, чем обычное, времени чтения.
- Затрудненная магия. Заклинания с описателем света затруднены. Диапазоны освещения всех источников света, включая заклинания, производящие свет – половина от нормального на Планах Тени. В пределах божественного царства Шар заклинания воплощения и превращения затруднены, а заклинания с описателем света не функционируют вообще.

Связи Тени

Как переходный план, План Тени во многом подобен одной бесконечной связи. Путешественники могут входить в него с Материального Плана, читая *теньевую прогулку* или втягивая его сущность на Материальный План посредством любого заклинания иллюзии (тень). План Тени не соединяется с Эфирным Планом, но ведет на альтернативные Материальные Планы.

Жители Тени

План Тени – дом разнообразных грязных существ тьмы. Ночные тени, тени-нежить и теньевые мастифы – одни из коренных монстров плана. Древний город нетерезов Шейд находился на Планах Тени достаточно долго, чтобы породить новую расу, шейдов (детализированную в "Установке Кампании Забытых Царств"), и некоторые из этих существ остались на плане даже после возвращения города на Фаэрун.

Руководство Планов: Эфемера (все), теньевое существо.

Фолиант Изверга: Темный ткач, шэдар-кай, шэдуракул (каноморф).

Теньевые Просители: Просители Шар и Маска, прибывающие на План Тени, выглядят как при жизни, хотя их окраска более темна. Они имеют следующие особые качества.

Дополнительные иммунитеты: Нет.

Сопротивления: Холод 10.

Другие специальные качества: Темновидение 120 футов, видение при слабом освещении, теньевая смесь.

Теньевая смесь (Su): В любых условиях, кроме полного дневного света, проситель может исчезать в тени, получая высокую степень укрывательства (40% шанс промаха и +10 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности). Искусственное освещение, даже заклинания *свет* и *непрерывный свет*, не отменяет эту способность, хотя заклинание *дневной свет* отменяет.

Особенности Тени

Большинство областей Плана Тени в точности соответствует описаниям из "Руководства Планов" и "Руководства Ведущего". Лишь царства Маска и Шар – исключения.

Маск: Теньевая Твердыня, маленький замок, построенный из сырого теневого материала, является царством Маска. Замок окутан теньями, и его почти невозможно видеть, даже защитившись от общей иемноты плана. Только заклинание *дневной свет* или заклинание подобной силы могут заставить замок выделиться достаточно, чтобы быть видимым. Маск, однако, проводит немного времени в этом превосходном укрытии, потому что он предпочитает перемещаться меж планами, воруя и участвуя в бесконечных божественных интригах.

Шар: Хозяйка Ночи живет во Дворце Потери, одиночной башне без окон и дверей. Немногие посетители могут вычислить, как получить вход или выход, но просители Шар и ее слуги могут прибывать и уходить, когда пожелают. Единственные существа, ограниченные дворцом – те, кто полностью упустили свою свободу. Эта договоренность позволяет Шар смаковать их боль более остро.

Высший Трон (The Supreme Throne)

Разрушенный замок возвышается над пустынным пейзажем, где завывания ветра могут довести до безумия. Этот план – царство Принца Лжи, "высший трон", с которого Цирик планирует управлять всеми планами. Высший Трон столь же безумен, как и сам бог, и почти так же зол. Поскольку законы природы и магии следуют постоянно меняющимся прихотям Цирика, сам план часто кажется согнутым для сокрушенных вторгшихся, особенно тех, кто отказывается поклониться единственному правителю этого плана.

Черты Высшего Трона

Высший Трон имеет следующие черты.

- Божественно морфирующий.
- Настоятельный хаос и мягкое зло.
- Сильная вера. Все божества - враги Цирика, так что последователи всех других божеств получают на Высшем Троне большие штрафы.

- Дикая магия.

Связи Высшего Трона

Высший Трон не имеет никаких известных *порталов* на другие планы.

Жители Высшего Трона

Жители Высшего Трона столь же безумны, как и его правитель. Ревуны – любимые существа Цирика, и стаи их бродят внутри и прямо за пределами его Разбитого Замка. Твари хаоса и слаади также населяют Высший Трон.

Фолиант Изверга: Демоданды (все).

Просители Высшего Трона: Просители Высшего Трона выглядят во многом подобно как при жизни, хотя они более костисты и в общем кажутся более иссушенными. Их безумие – в общем то, что можно увидеть в их глазах. Они имеют следующие особые черты просителя:

Дополнительные иммунитеты: Электричество, звук.

Сопrotивления: Кислота 10, холод 10.

Другие специальные качества: Нет.

Особенности Высшего Трона

Единственная здешняя особенность, достойная примечания – замок Цирика.

Цирик: Разбитый Замок – место силы Цирика. Хотя это всего лишь осыпающиеся руины, выдернутые с какого-то другого плана, Принц Лжи считает их великолепным дворцом, приличествующим его положению будущего правителя вселенной. Ревуны бродят по его внутреннему двору и разорванным землям вокруг него, в то время как сам Цирик сидит в его самой высокой башне, разрабатывая свои безумные схемы планарного доминирования.

Отдых Воина (Warrior's Rest)

Бушующий хаос Отдыха Воина прорывается в постоянных битвах, случайных изменениях ландшафта и в одинаково диких сдвигах в лояльности на поле битвы. Подобно Клангору и Нишреку, Отдых Воина полон просителей, ведущих войну друг с другом. Однако, в отличие от ситуации на тех планах, просители Отдыха Воина не имеют никакой постоянной лояльности, никакого отдельного присоединения и никакого иммунитета к смерти. Они регенерируют подобно троллям, и одно из единственных правил постоянной связи – то, что когда воин падет и поднимается снова, он присоединяется к команде, которая сбила его.

Черты отдыха воина

Отдых Воина имеет следующие черты.

- Высоко морфирующий. Отдых Воина постоянно изменяется, хотя и не в той же степени, как план Лимбо в D&D-космологии. Данная область может реагировать на определенные заклинания или на силу воли. Оставленная, она изменяется медленно, но непрерывно. (См. Управление Отдыхом Воина, ниже, для большего количества информации.)
- Мягкий хаос. Просители Красного Рыцаря, единственные законные существа на плане, получают некоторые социальные штрафы.
- Дикая магия.

Связи Отдыха Воина

Нет известных *порталов*, ведущие к или от Отдыха Воина.

Управление Отдыхом Воина

Основной ландшафт Отдыха Воина подобен области скалистых земель Материального Плана. Существо с высоким показателем Мудрости может формировать ландшафт поблизости, устанавливая определенные особенности для обеспечения покрытия или для других преимуществ в сражении. Персонаж может проявлять контроль над областью с радиусом 5 футов на пункт бонуса Мудрости, сосредоточенной на себе. В пределах этой области он может использовать полнораундовое действие, чтобы попытаться создать или удалить одну из следующих особенностей ландшафта. DC требуемой проверки Мудрости обозначен в каждой записи.

Уступ: Создание или удаление уступа (См. "Руководство Ведущего") требует проверки Мудрости DC 22.

Мост: Персонаж может создавать или удалять мост из скал 5-фт ширины проверкой Мудрости DC 22. 10-футовой ширины мост требует проверки Мудрости DC 25.

Пропасть: Создание или удаление пропасти 50 футов глубиной, длиной 20 футов и 15 футов шириной (см. "Руководство Ведущего") требует проверки Мудрости DC 20. Пропасть 100-фт глубины требует проверки DC 25.

Возвышение: Персонаж может заставить область, равную или меньшую, чем его зона контроля, повыситься или понизиться относительно окружающего ландшафта. Утесы (Подъем DC 15) окружают поднятую или пониженную область. DC Мудрости - 15 + 2 на 10 футов возвышения.

Щебень: Создание или удаление легкого щебня (см. "Руководство Ведущего") требуют проверки Мудрости DC 18. Плотный щебень увеличивает DC до 20.

Склон: Персонаж может наклонить землю в пределах зоны своего контроля в любом направлении, в котором пожелает, независимо от окружающего ландшафта. Область все еще бесшрамно сливается с землей за пределами зоны контроля. DC Мудрости – 15 для постепенного наклона (см. "Руководство Ведущего") или 20 для крутого наклона.

Траншея: Персонаж может создавать или удалять траншею (см. "Руководство Ведущего") в пределах своей зоны контроля. DC Мудрости - 12 для 5-футовой или 15 для 10-футовой в ширину траншеи.

Жители отдыха воина

Многие титаны являются аборигенами плана Отдых Воин, и они с восхищением участвуют в великой схватке. Гитцераи построили монастыри среди мутящегося хаоса плана. Просители редко смеют нападать на эти структуры из-за вечной смерти, которую может передать им удар *ки монахов* (законный).

Фолиант Изверга: Кхааста.

Просители Отдыха Воина: Просители Отдыха Воина – простые солдаты, генералы, стратеги, варвары-налетчики и другие ориентированные на бой индивидуумы. Они выглядят так, как в главной из своих жизней, на пике физической формы и пышущие здоровьем. Они ищут союза со своими божествами, участвуя в бесконечных битвах.

Дополнительные иммунитеты: Кислота, огонь.

Сопротивления: Холод 10, электричество 10.

Другие специальные качества: Регенерация 5.

Регенерация (Ех): Просители получают нормальный урон от законного оружия. Воля Темпуса может отменять способность регенерации любого просителя, и такое наказание обычно немедленно предшествует быстрой и окончательной смерти. Такая судьба достается тем, кто показывает трусость в сражении.

Особенности Отдыха Воина

Большинство Отдыха Воина – огромное поле битвы, подобное скалистой пустыне на Ториле. Утесы и холмы возвышаются над плоской в остальном землей, и обнажения скал вздымаются необычными формированиями.

Гарагос: Ривер гордо объявляет любую область плана, в которой ему случается быть, своим царством Бэтлгард.

Красный Рыцарь: Леди Стратегии построила на Отдыхе Воина постоянную крепость, называемую Красной Башней. Это одна из немногих стабильных и постоянных особенностей плана, и ее ландшафт не может управляться никаким другим существом (кроме Темпуса) в пределах радиуса 1 мили от Башни.

Темпус: Весь план Отдых Воина считается божественным царством Лорда Битв, хотя он позволяет другим божествам, живущим здесь, формировать план согласно их собственным желаниям. Он при желании всегда может сформировать его обратно достаточно легко.

Утгар: Отец Битв предпочитает более холодные области плана, которые он называет Утгардхейм. Хотя и холодные, эти области не хуже, чем зима на Севере Фаэруна — слабый отзвук холодных царств типа таковых Ловиатар или Аурил.

Валкур: Царство Капитана Волн - единственное, которое остается отделенным от остального — прежде всего потому, что его ландшафт отличается. Называемое Безопасной Гаванью, это царство – спокойное пространство соленых вод между полем битвы пустыни и большим водным пространством, где бушуют морские сражения.

Другие планы

Космология, детализированная в этой главе (и первоначально представленная в "Установке Кампании Забытых Царств") составляет дома божеств фаэрунского пантеона, различных нечеловеческих пантеонов (драконы, гиганты, гоблиноиды, орки, дроу, дварфы, эльфы, гномы и халфлинги) и мулхорандского пантеона. На Ториле также есть множество дополнительных вер, и боги этих вер живут на дополнительных планах, связанных с Торилом. Немногие знают на Фаэруне о большинстве этих планов, и точный характер их связей с Фаэруном довольно таинственен.

Торил фактически соединяется с несколькими различными Астральными Планами, каждый из которых связывает Материальный План Торила с внешнепланарными домами различных групп божеств. Эти Астральные Планы основаны на географических областях контроля, поддерживаемых различными пантеонами. Астральный План, известный персонажам Фаэруна, ведет на планы фаэрунского пантеона, а также нечеловеческих пантеонов (чья географические области контроля накладываются на таковые фаэрунских божеств) и мулхорандского пантеона. Персонажи из других областей могут входить на различные Астральные Планы со связями с Внешними Планами, населенными их собственными божествами. Предполагаю, что Ао контролирует отдельный Астральный План – только постольку, поскольку он решает конфликты между пантеонами.

Захарские планы (Zakharan Planes)

Астральные Планы Захары соединяются с теми же самыми элементными планами, которые соединяются с Фаэруном, а также с планами, где души праведников вознаграждаются (Сад Восхищения) и наказывается зло (Место Огня). Множество гениев, столь активных в Захаре, живут на элементных планах, в то время как божества захарской веры живут или на Материальном Планах в самой Захаре, или на некоем другом плане, неизвестном смертным и недостижимым с Материального Плана.

Мир духов (The Spirit World)

Мир Духов, описанный в Приложении в "Руководстве Планов", сосуществует и является соседним с Материальным Планом, но только в Кара-Туре. Каждое божество Небесной Бюрократии Кара-Тура прилагает маленькое царство к Миру Духов. Поскольку это переходный план, Мир Духов в Кара-Туре заменяет Астральный План.

Мазтикские планы (Maztican Planes)

Астральный План Мазтики соединяется с планами мазтикских божеств. Эти планы могут визуализироваться из множества планарных слоев, сложенных и над, и под землей. Каждый небесный слой – дом божества и священной птицы; каждый подземный слой – вызов для душ мертвых, которые должны пройти путь до слоя основания, чтобы найти свой вечный покой. Эти планы населены и аутсайдерами, и божествами.

Демипланы (Demiplanes)

Как и стандартная D&D-космология, космология Торила изобилует демипланами — маленькими гомогенными планами с немногими жителями. Некоторые из них были созданы мощными заклинателями или псиониками; другие, похоже, формируются спонтанно. И Синосур, и План Фугу могут считаться демипланами — фактически, Синосур в чем-то подобен

Общей Земле, описанной в "Руководстве Планов". Случайный генератор демипланов в "Руководстве Планов" работает также для демипланов космологии Торила, как и для стандартной D&D-космологии, и пример - демипланы из "Руководства Планов", которые могут также существовать в космологии Торила. Малагримы (описанные в "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна") – аборигены маленького демиплана, присоединенного к Плану Тени.

Утерянные планы (Lost Planes)

Когда божества или целые пантеоны умирают, планы, которые они называли своим домом, очевидно, прекращают существовать. Одна теория считает, что они просто взрываются, поскольку никакая божественная сила не сдерживает их. Другая теория утверждает, что Астральный План изгоняет их, и они дрейфуют так или иначе вне его, оторванные от связей с другими планами.

Самый большой из этих утерянных планов - Зигтураксус, бывший дом унтерского пантеона. С его упадком или исчезновением Тиамат переместилась в Гнездо Дракона. Планы и царства мертвых богов также исчезли из космологии Торила. Они включают Твердыню Вечного Солнца Амонатора, Трон Крови Баала, Ибрандилларан Ибрандала, Двор Иллюзий Лейры и Оффламаунд Моандера. Иногда царство убитого божества занимает другое божество, прежде чем может исчезнуть. Это имело место с Костяным Замок Миркула на Планах Фугу, в котором теперь живет Келемвор, преобразовавший его в Кристальный Шпиль.

Журнал кампании

Мир Забытых Царств – динамический, постоянно меняющийся фон для кампании. Персонажи и их дела не существуют в вакууме, и многие события имеют далеко идущие последствия вдаль и вширь по Фаэруну. Начиная с официальной даты начала кампании – Шилдмит, 1372 DR, Фаэрун подвергся бесчисленным изменениям, включая осаду эльфийского города Эвереска фаэриммами, заманивание в ловушку Эльминстера в Аду и таинственное безмолвие темной богини-паучихи дроу. Эта глава предназначена как приложение к Главе 6: История из "Установки Кампании Забытых Царств". Материал, представленный здесь, доводит линию времени до текущей даты кампании – Киторн 1, 1373 DR (Год Бродячих Драконов).

Использование исторической линии в Вашей игре

Недавние события в Анораче, Кормире и Подземье имели на Фаэруне несколько далеко идущих эффектов. Внезапное появление Города Шейд решительно изменило равновесие сил в поверхностном мире, а безмолвие Лолс угрожает сделать то же самое с Подземьем. Возникли новые противники, и в некоторых случаях сама география континента была изменена. Включение этих событий в вашу игру может показаться непосильной задачей, но следующие примечания должны дать Вам некоторые идеи о том, как сделать это.

Первый и самый простой вариант – обработать события, происходящие "за кадром" в течение вашей кампании, в точности так, как они описаны в этой главе и в романах о них. Этот метод работает лучше всего, если ваша текущая игра проходит где-то достаточно далеко от событий – в конце концов, РС обычно не против участвовать в серьезных событиях, происходящих на задворках. Но даже если Вы хотите следовать этим путем, будьте гибким. Если ваши РС придумывают некие действительно изобретательные (и вероятные) средства снятия осады Эверески или предотвращения падения Чед Насада, позвольте им попробовать это. Иначе ваши игроки могут начать чувствовать, что их персонажи – немногим более чем зрители.

Если Вы хотите позволить вашим РС как-либо воздействовать на историческую линию, но чтобы все же события случались более-менее так, как описано здесь, Вы можете спроектировать приключения, соответствующие "главному" курсу событий. Например, кто-либо может попросить РС возглавить одну из партизанских атак Кормира против шейдов, или они могут быть наняты в качестве наемников в сражении за Чед Насад. Тем не менее, проектирование хорошего приключения требует времени, и Вы можете захотеть, чтобы дата вашей кампании отставала на месяц-два от официальной хронологии. Эта тактика дает Вам достаточно времени, чтобы спроектировать приключение и гладко вставить его в курс событий кампании.

Конечно, нет никаких причин, по которым Вы вообще обязаны придерживаться официальной хронологии. Если Вы чувствуете это, Вы совершенно свободны переделать главных героев историй в ваших РС, или даже бросить все вообще. Возможно, в вашей кампании Шейду удалось послать несколько дюжин лазутчиков с Теневого Плана на Фаэрун, но сам город остается в ловушке. Или, возможно, скорее Кореллон Ларетиан или Латандер внезапно замолкли, а не Лолс. В конечном счете, это – ваша игра, и Вы должны делать любые изменения, которые по Вашему мнению сделают ее более интересной и возбуждающей для вашей играющей группы.

Недавние события

Хотя за годы после Шилдмита 1372 произошло немало событий, два из них имели в целом гораздо большее воздействие на Торил, чем другие. Эти события – возвращение Города Шейд и таинственное безмолвие Лолс, богини дроу.

Возвращение архиволшебников

Поздней зимой 1371 DR, Года Бесструнной Арфы, группа эвересских стражей гробниц во главе с Галаэроном Наймеду обнаружила банду людей, пытающихся прорыть туннель сквозь скальную стену древней эльфийской палаты захоронений при помощи захваченного бехолдера. Цель захватчиков состояла в том, чтобы достигнуть Стены Шарнов, мистического барьера, который держал фаэриммов пойманными под Анорачем, и произошло столкновение с принцем Города Шейд по имени Мелегонт Тантул. Из-за неожиданного взаимодействия между магией Плетения Галаэрона и магией Теневого Плетения Мелегонта сражение прорвало отверстие в Стене Шарнов, позволив фаэриммам вырваться и вновь в больших количествах прибыть на Фаэрун.

Галаэрон, Мелегонт и Вала Торсдоттир, лидер человеческой группы, предупредил Старших Холма Эверески о ситуации, но поскольку они отказались принять помощь Мелегонта, им не удалось восстановить Стену Шарнов своей высокой магией. После того, как первая стычка с фаэриммами оставила эльфов Эверески обоснованно побежденными, просьба о помощи была послана Келбену "Черному Посоху" Арунсуну из Уотердипа.

В то время как Келбен мобилизовал силы Уотердипа, чтобы прийти на помощь Эвереске, Галаэрон, Мелегонт и Вала путешествовали к Храму Карсе в Высоком Лесу, ища помощи, которую Мелегонт потребовал получить от лича Вулгрета. Трои билось с фаэриммами и их рабами в Высоком Лесу, и во время путешествия Галаэрон начал изучать таинственные пути Теневого Плетения. Наконец, троица получила доступ к Карсе и личу Вулгрету — или, скорее, личам Вулгрет.

Фактически, в Карсе за тысячелетия утвердились два существа с этим именем. После борьбы с личами группе удалось призвать двух Принцев Шейда и приобрести Камень Карсе, мощный артефакт магии нетерезов, которым Мелегонт надеялся вернуть Шейд на Фаэрун. Хотя сам Мелегонт был убит вторым Вулгретом, Галаэрон закончил колдовство и вызвал Город Шейд с Теневого Плана.

Тем временем Келбен Арунсун вел контингент уотердевиан и солдат-эльфов к Эвереске в надежде установить *портал*, чтобы переместить еще большую армию. Экспедиция понесла тяжелые потери в сражении с фаэриммами и их рабами на Высокой Пустоши, но отряды сумели прибыть вовремя, чтобы помочь Мечам Эверески. Но помощь прибыла слишком поздно, и Гнездо Рухов было потеряно перед фаэриммами. Что еще хуже, Обрик Наймеду, Главный Клинок Эверески, был убит во время сражения.

Как только Шейд вернулся на Фаэрун, шедовары действовали быстро, объединив свои силы и выступив против фаэриммов, которые уже взяли в осаду Эвереску. Принцы Шейда сначала использовали свою теневую магию для создания мощной теневой оболочки, отрезавшей фаэриммов вокруг Эверески от магии Плетения. Хотя эта тактика ослабила монстров, они были все же достаточно сильны, чтобы поддержать стену мертвой магии, предотвращавшей всю связь с Эвереской, и стену, высасывающую жизнь из земель вокруг Домашней Крепости, опасно ослабляя ее *мифаль*.

Шедовары не тратили времени впустую, защищая союзников в войне против фаэриммов, послав эмиссаров к большинству главных сил региона. Уотердип, будучи подозрительным к мотивам шедоваров, неохотно согласился работать с Городом Шейд, хотя и временно. Даже драколич Малигрис, Синий Сюзерен Анорача, согласился помочь Городу Шейд в обмен на свободу от Культа Дракона. Отряды Шейда, перемещающиеся сквозь тени со своей странной магией, втянули фаэриммов в несколько стычек и выиграли — казалось очевидным, что магия Теневого Плетения была самой большой слабостью фаэриммов. Даже когда фаэриммы напали на самое сердце самого Шейда, мощные маги шедоваров победили их.

Следующее серьезное сражение войны было на Вьющейся Воде, когда уотердевианская армия, идущая к Эвереске под командованием Лейрел и Сторм Сильверхэнд, попала в засаду багбирив, бехолдеров и пожирателей разума во главе с маленькой группой фаэриммов. Хотя определено казалось, что Избранные Мистры проиграют сражение, шедовары вызвали своего союзника Малигриса, и Полет Драконов, возглавляемый самим Синим Сюзереном, обрушился на силы фаэриммов и разорвал их в клочья. В этот момент зародились подозрения уотердевиан в отношении шедоваров, заставив слабый союз городов поколебаться. Брайен Мастер Меча, один из Замаскированных Лордов Уотердипа, оскорбил Принца Агларела из Шейда, когда последний перед лидерами города поручился, что драконы не представляют никакой угрозы для уотердевианской армии, идущей на помощь. Рассерженный обвинениями лорда в предательстве и оскорбленный отказом Пьерджейрона Паладинсона извиниться, Агларел забрал предложение формального союза Шейда и отменил обещание города о любой дальнейшей помощи Уотердипу.

Затем шейды направили свое внимание на руины Миф Драннора, в котором долго жил маленький анклав фаэриммов. Шедовары закрыли разрушенный город одеялом чистой тени и блокировали его, чтобы гарантировать, что фаэриммы не смогут сбежать. Как только руины встали под охрану, силы Шейда начали медленную, зверскую зачистку руин, уничтожая всех фаэриммов, которые жили там.

Несмотря на отсутствие помощи Шейда, армия Лейрел достигла Эверески и разбила лагерь прямо у границ Домашней Крепости. Лейрел Сильверхэнд и Келбен Арунсун, вновь воссоединившись, подготовились к конфликту, но сражение вместо этого нашло их само. Благодаря уходу сил Шейда и очевидного отказа *амулетов наблюдения*, носимых караульными армиями, фаэриммы сумели прокрасться среди отрядов под покровителем *невидимости* и использовать свою воздействующую на разум магию, чтобы повернуть солдат друг против друга. Хотя Лейрел почувствовала случившееся и сумела сплотить отряды, урон уже был нанесен. Защитники Эверески понесли серьезное поражение и были вынуждены отступить и перегруппироваться, а сама Лейрел потеряла в сражении руку, доказав, что даже Избранный Мистры не неуязвим.

Тем временем Принцесса Алусэйр из Кормира заинтересовалась эмиссарами шедоваров и рассматривала выгоды от возможного союза между Лесным Королевством и Городом Шейд. Но любая возможность такого союза была разрушена неожиданным прибытием Галаэрона Наймеду. При всей борьбе за контроль над темной стороной его характера, которую отпела его практика магии Теневого Плетения, молодой эльф принес доказательства того, что шедовары использовали мощную магию, чтобы растопить Высокий Лед, намереваясь сделать Анорач вновь плодородным. Когда стало ясно, что шейдов не интересовали годы наводнений и голода, которые все это вызовет на остальной части Фаэруна, Стальной Регент приказала эмиссарам покинуть Кормир, и начала организовывать союз для нападения на сам Шейд. Ведомая к летучему городу Галаэроном и ведьмой-бедуинкой Рухой, Королевский Магикиан Кормира Калэдни установила базовый лагерь в защищенной сети каньонов под городом.

Зная, что Кормир готовится к нападению на их город, шедовары собрали столько отрядов, сколько смогли, и прошли прямо на Кормир. Кормирианцы, благодаря магической способности бывшего Королевского Магикиана Вандердагаста, были готовы к приходу шейдов и встретили их в Тилвертоне. В течение последующего сражения Вандердагаст выпустил мощное магическое оружие против армии шейдов, надеясь обрубить подступающую войну. К сожалению, взаимодействие этого оружия с магией Теневого Плетения армии Шейда выпустило захватывающую волну энергии, жестоко разрушившую Тилвертон.

В следующем месяце союзу жилось ненамного лучше. Лишенные магии Теневого Плетения Шейда, Кормир и его союзники были в значительной степени неудачливы в своих столкновениях и с фаэриммами, и с шедоварами. С поврежденной экономикой и голодом среди солдат из-за погодных проблем, созданных таянием Высокого Льда, союз был неспособен противостоять шейдам сколь-либо значимыми способами. Когда фаэриммы продемонстрировали, что они могут легко просочиться в военный совет союза и доминировать над его лидерами, мораль союзников упала еще сильнее. Удивительно, но фаэриммы затем предложили нечто необычное. Если бы союзники согласились оставить им Эвереску и ее *мифаль*, фаэриммы пришли бы на помощь против Шейда. Само собой, Алусэйр отказалась, но фаэриммы решили продемонстрировать «мудрость» такого союза, уничтожив одно из теневых одеял, растапливающих Высокий Лед.

В Эвереске тем временем ситуация оставалась сомнительной. Уотердевианская армия продолжала выдвигаться к городу, в то время как жители Эверески мрачно держали осаду. Ситуация прояснилась, когда таинственная «теневая оболочка» шейдов наконец упала. Хотя этот случай восстановил немалое из сил фаэриммов, это также подбодрило большую *мифаль* и неизмеримо улучшило мораль эльфов.

В Кормире Галаэрон Наймеду, его компаньон-каменный гигант Арис и Сторм Сильверхэнд набросали смелый план обрушить Город Шейд — причем буквально. Они надеялись, что несколько Избранных Мистры просочатся в город, найдут путь к *мифалару* летучего города и уничтожат его, что должно заставить Шейд просто упасть с небес. Удалив из уравнения шейдов остальная часть Фаэруна могла бы затем объединиться против фаэриммов и устранить их раз и навсегда. Используя

причудливую, но мощную магию, пять Избранных (Келбен Арунсун, Сторм Сильверхэнд, Лейрел Сильверхэнд, Доув Фалконхэнд и Алустриэль Сильверхэнд) сократили себя до крохотных размеров и позволили Галаэруну и Арису проглотить их так, чтобы иметь возможность необнаруженными проникнуть в Шейд. План удался — Галаэрон и Арис были захвачены Синим Сюзереном и возвращены в Шейд вскоре после того, как они «тайно» покинули Кормир. Но хотя Избранные Мистры сумели получить доступ к *мифаллару* Шейда и фактически повредить его, им не удалось сбить летучий город. Однако атака была частично успешна. Потеря Камня Карсе в хаосе сражения в *мифаларе* гарантировала, что шедовары не смогут больше создавать свои теневые одеяла, чтобы продолжить таяние Высокого Льда.

Перегруппировавшись после нападения на Шейд Галаэрон и Избранные Мистры решили, что их энергию лучше потратить против фаэриммов, которые к настоящему времени нарушили *мифаль* Эверески. Ведомые знаниями о фаэриммах, которые Галаэрон получил от Мелегонта Тантула перед его смертью, защитники Эверески изобрели отчаянный план восстановить поврежденную *мифаль* и изгнать фаэриммов из Эверески раз и навсегда. Хотя сражение будет трудным, коалиция Высоких Магов из Эвермита и Эверески сумела закончить ремонт мистической защиты города. Но поскольку Галаэруну пришлось вступить в процесс и принять на себя роль убитого Высокого Мага, новая *мифаль* Эверески стала первой своего вида, сформированной и из магии Плетения, и из магии Теневого Плетения.

Как только защитные береги *мифали* снова активизировались, заключительное сражение в осаде Эверески быстро окончилось бегством. Сломив армии фаэриммов и учителя то, что шейды тоже были повреждены сражениями и с фаэриммами, и с союзническими нациями Фаэруна, континент вернулся к нелегкому миру. Возвращение архиволшебников, как барды уже окестили этот ряд событий, оставило многие из областей Сердцеземья в беспорядке. Армия Эверески оказалась почти полностью истощенной, Кормир все еще раскачивается от толчков потери Тилвертона и недавней смерти Короля Азуна IV, и фактически каждая нация в регионе теперь стоит перед серьезной засухой и экономическим кризисом. Учитывая уפורство шедоваров, кажется маловероятным, что этот временный мир может продлиться долго.

Война Паучьей Королевы

Глубоко под поверхностью Фаэруна, в тусклых пещерах, управляемых темными и искривленными дроу, поздним летом 1372 DR произошел случай, поколебавший всех. Лолс всегда была непостоянным покровителем, часто отказываясь от одного из своих слуг на дни или десятидневки из-за некоторого пренебрежения, но в последние дни месяца Элизиас высокие жрицы Мензоберранзана поняли потрясающую вещь — их богиня полностью отрелась от них. Лолс не предоставила никаких заклинаний, не ответила ни на одну из молитв своего духовенства и не послала никаких знаков, чтобы показать свое удовольствие или неудовольствие. Матери-Матроны, будучи бесспорно взволнованы, просто предполагали, что как-то оскорбили Паучью Королеву. Так что они сделали надлежащие жертвы, выполнили ритуалы искупления и ждали богиню, чтобы та восстановила свое покровительство.

Когда пришла осень, клерикам Лолс все еще не удавалось призвать благословение Паучьей Королевы, и они начали возмущаться. Вдобавок к их беспокойству, несколько дюжин мужчин-дроу из различных Домов просто исчезли. Хотя не было ничего необычного в том, чтобы мужчины-дроу покинули свои семейства и присоединились к одному из незначительных торговых кланов или к наемникам Брегана Д'аэрта, эти мужчины просто исчезли. Матери-Матроны подозревали, что они должны были знать нечто о безмолвии Лолс — в конце концов, почему же еще они посмели бы рискнуть навлечь на себя гнев жриц?

Матери-Матроны были не единственными, кто заметил это внезапное массовое бегство. Громф Бэнр отметил исчезновение мужчин, и, несмотря на предупреждения Матерей-Матрон, приказал Фарону Миззриму, Владыке Сорцере, исследовать сей вопрос. Фарон посчитал это назначение смертельной ловушкой, так как знал, что Громф убьет его, если он потерпит неудачу, и жрицы, несомненно, сделают то же самое, чтобы удержать исчезновение Лолс в тайне, если он преуспеет. Он понял это, как и то, что у него было никакого реального выбора, но согласился. Понимая, что ему в этой задаче потребуется существенная помощь, волшебник-дроу обратился к своему другу Рилду Аргиту, Владыке Мили-Маггир. Хотя Рилд, само собой, был не в восторге, ему также крайне надоела его жизнь в академии дуэлей Мензоберранзана, так что он позволил Фарону уговорить себя и присоединился к исследованию.

Пока пара вела поиски в нижних уровнях Мензоберранзана, в высоких залах власти назревали новые заговоры. Громф Бэнр, ища способ подрвать положение своей сестры Куэнтел в роли Хозяйки Арах-Тинилита, послал нескольких демонических убийц в облике посылок от Лолс, чтобы убить ее — или по крайней мере убедить других жриц, что Паучья Королева была рассержена Куэнтел. Фаэрил Зовирр, посол от города дроу Чед Насад, был ложно обвинен в предательстве, заточен в тюрьму и замучен — за попытку покинуть город и обнаружение того, что Чед Насад не послал никаких слов и никаких караванов в Мензоберранзан, так как Лолс внезапно замолкла.

После существенных исследований в самых захудалых секциях Мензоберранзана Фарон и Рилд обнаружили, что отсутствующие мужчины-дроу работали с алхуном (пожирателем разума-нежитью), чтобы начать восстание рабов, которое принесет город к его ногам. Хотя алхуну удалось подстрекнуть рабов к восстанию, отряды Мензоберрангир оказались способны подавить восстание, и Фарон и Рилд убили существо.

Не убежденная окончательно, что безмолвие Лолс и восстание рабов алхуна не были связаны, Триэль Бэнр, Мать-Матрона Дома Бэнр, приказала, чтобы ее сестра Куэнтел повела экспедицию в Чед Насад для определения того, почему с

Безмолвие Лолс

Внезапное исчезновение Лолс из сердец ее жриц расстроило и испугало дроу. Но что этот случай означает для вашей кампании?

С точки зрения игры, любой божественный заклинатель, божество-покровитель которого — Лолс, не может готовить новые заклинания на ежедневном основании. (Если такой персонаж так или иначе подготовил заклинания до 28-го Элизиаса, он может читать их как обычно). Аналогично, персонаж не может упрекать нежить или получать доступ к подобным заклинаниям или сверхъестественным способностям, полученным от любого божественного колдовского класса или престиж-класса, требования которых определяют Лолс в качестве божества-покровителя. Магические изделия, включая изделия срабатывания заклинания и завершения заклинания, все еще функционируют как обычно, но так как прихожане Лолс не могут читать заклинания, они также не могут создавать новые магические изделия.

Дроу — не единственные, на кого воздействует молчание Лолс. Существа любой расы, поклоняющиеся Паучьей Королеве, также окажутся лишенными покровительства богини.

Городом Мерцающей Паутины нет контакта. Фарон, Рилд, Фаэрил Зовирр и сын-драэглот Триэль Джеггред отправились с Куэнтел и наемным разведчиком Валасом Хуном, который служил проводником.

Банда не потратила времени впустую, отправляясь из Мензоберранзана, но дорога была далеко не легка. Перед тем, как достигнуть Чед Насада, дроу пришлось пройти через руины Аммариндара под Хеллгейтом, продолжая в течение всего пути биться с танарруками Каани Вхока. Путешествуя через Аммариндар, Фарон сумел привлечь интерес полусуккуба Алиизсы, супруги и помощницы Вхока.

Как только они достигли Чед Насада, ситуация улучшилась ненамного. Хотя безмолвие Лолс не стало в Городе Мерцающей Паутины достоянием общности, среди населения города было определенное волнение — без сомнения, вызванное в значительной степени тем фактом, что мензоберранир невольно прибыл к началу путча. Главы нескольких меньших Домов Чед Насада, увидев в безмолвии Лолс возможность улучшить свою партию в жизни, наняли банду наемников-дуэргаров для нападения на город. При общем замешательстве знать дроу надеялась захватить узды правления.

Вокруг группы началось еще больше интриг, когда Куэнтел Бэнр и Джеггред попытались выполнить свою вторичную миссию — обеспечить караван товаров от торговой компании, принадлежащей семейству Бэнр. Фаэрил Зовирр предал Хозяйку Арах-Тинилит, захватив ее и Джеггрета и используя товары для финансирования восстания ее матери. Затем заговорщики попытались захватить Фарона, Рилда и Валаса Хуна, но их планы спутались, когда наемники-дуэргары начали свою атаку на город. В последовавшем беспорядке мензоберранир сумели вырваться, освободиться от захвативших их, вернуть Куэнтел и Джеггрета и убить изменника Фаэрила, пока город горел вокруг них.

К сожалению, сражение за Чед Насад пошло совсем не так, как ожидали договаривающиеся дома. Наемники-дуэргары использовали алхимическое вещество, сжигавшее сам камень, из которого был высечен Чед Насад, и они, возможно, использовали его во время сражения слишком энергично. От огня камня дуэргаров и боевой магии защищавшихся дроу Чед Насад был разрушен. Мензоберранир лишь сумели сбежать через *портал* вместе с двумя беженцами из Чед Насада — Халисстрой Меларн и ее пленником Данифэ. Точное количество выживших после падения Чед Насада остается сомнительным, но, учитывая полное уничтожение города, кажется маловероятным, чтобы живыми смогли уйти более нескольких сотен.

Портал, через который сбежали мензоберранир, вел к древним руинам нетерезов в Анораче. После некоторых дебатов и жестокого сражения с ламиями, населявшими руины, бесстрашная банда предпочла разыскивать священника Ваэрона в надежде на то, что другому богу может удастся обнаружить, что случилось с Лолс. После долгого путешествия через Теневой План и город серых дварфов Граклстаг, мензоберранир проделали путь к Кормантиру, где основал поселение большой контингент мужчин-дроу, почитающих Бога Под Маской. За возвращение древнего магического тома от бехолдера, устроившего логово поблизости, верховный священник-ваэронит согласился транспортировать мензоберранир к Ямам Паутины Демонов, чтобы попытались обнаружить богиню и допросить ее более целенаправленно.

В то время как мензоберранир и их ваэронит-проводник астрально путешествовали к Ямам Паутины Демонов, сам Мензоберранзан столкнулся с внезапной тройной атакой. Тайное общество мужчин-дроу, называемое Джазред Чолссин, обнаружило отсутствие Лолс вскоре после жриц. С тех пор члены этой группы действовали за сценой, чтобы исполнить свою цель — свержение матриархального общества дроу и замену его своей собственной иерархией. Джазред Чолссин стояло за восстанием рабов Мензоберранзана, и его члены неосторожно помогли разрушить Чед Насад. Теперь, с армией наемников-серых дварфов и нанятыми танарруками Каанир Вхока, мужчины взяли в осаду Мензоберранзан. При помощи вероломства и предательства внутри города они одержали большую победу над мензоберранир, хотя им и не удалось взять город, как они планировали.

Тем временем в Ямах Паутины Демонов проявилась вторая угроза жизненному пути дроу. Ваэронит-священник действительно сумел привести прихожан Лолс в самое сердце царства Паучьей Королевы, и они нашли Лолс в очевидно неодушевленной форме в низшей точке ямы. Однако, ваэронит с самого начала планировал предательство. Используя свою магию, он создал *врата* и вызвал самого Ваэрона, который напал на явно коматозную Лолс и серьезно повредил ее. Бог дроу Селветарм, привлеченный атакой на свою королеву, появился и напал на Ваэрона. Два бога бились, а затем резко прорвались с паутины, на которой они бились, в пустоту под ней. Какие эффекты, если таковые вообще имеются, этот случай может возыметь на прихожан любого из богов, остается неизвестным.

Линия времени

Эта линия времени охватывает все события, описанные в этой главе. Для большего количества деталей Вы можете прочитать трилогию романов "Возвращение архиволшебников" и серию "Война Паучьей Королевы".

Дата	Случай
1371	
20 Найтал	Стена Шарнов проломлена, возвращаются фаэриммы.
26 Найтал	Келбен Арунсун ведет силы Уотердипа к Эвереске, чтобы установить <i>портал</i> и послать армию на помощь.
28 Найтал	Силы Келбена Арунсун сталкиваются с фаэриммами на Высокой Пустоши.
30 Найтал	Сражение у Гнезда Рухов — первое большое сражение при осаде Эверески. Обрик Наймеду погибает в сражении.
1372	
1 Хаммер	На Фаэрун возвращается Шейд
26 Тарсак	Шедовары создают теневую оболочку и расстилают ее над фаэриммами, окружающими Эвереску.
15 Миртул	Уотердипская армия, направляющаяся на помощь Эвереске, сталкивается с серьезным сопротивлением на Вьющейся Воде. Своевременное прибытие синего дракона — союзника шейдов поворачивает течение сражения. Шейды отменяют свое предложение союза Уотердипу.
19 Миртул	Шедовары начинают свою кампанию по уничтожению фаэриммов Миф Драннора.

21 Миртул	Галаэрон Наймеду прибывает в Кормир, неся доказательства того, что шедовары растапливают Высокий Лед и наносят вред Сердцеземью
27 Миртул	Разрушен Тилвертон
7 Флеймул	Фаэриммы просачиваются на встречу Алусэйр и предлагают перемирие.
10 Флеймул	Теневая оболочка окружает водопады Эверески.
21 Элизиас	Несколько Избранных Мистры атакуют <i>мифаллар</i> Шейда. <i>Мифаль</i> Эверески восстановлена, и фаэриммы вытеснены из города.
28 Элизиас	Замолкает Лолс
13 Марпенот	Громф Бэнр направляет Фарона Миззрима и Рилда Аргита расследовать пропажу мужчин-дроу. За Куэнтел Бэнр послан первый из нескольких демонических убийц
20 Марпенот	Солдаты дроу подавляют восстание рабов в Мензоберранзане.
26 Марпенот	Куэнтел Бэнр и ее компания отправляются в Чед Насад.
3 Укта	Дом Зовирр берет Куэнтел Бэнр в плен. Чед Насад разрушен в течение пугча.
4 Укта	Куэнтел Бэнр и ее банда начинают искать священников Ваэрона.
15 Укта	Начинается осада Мензоберранзана.
16 Укта	Куэнтел Бэнр и ее компания достигают Ям Паутины Демонов и становятся свидетелями атаки Ваэрона на Лолс. Селветарм нападает на Ваэрона в Ямах Паутины Демонов, и оба бога резко падают во тьму.

Заговоры и слухи

Следующие зацепки приключений предназначены для того, чтобы воспользоваться преимуществом недавних событий, связанных с возвращением Шейда и внезапным безмолвием Лолс. Как DM, Вы можете соответственно скроить эти идеи, приспособив их к своей собственной кампании.

Штормовая погода: Хотя шедоварам и не удалось растопить Высокий Лед и оросить Анорач, они не бросили идею восстановления в регионе его прежнего изобилия. Принцы Шейда начали стремиться к опасным союзам с церквями Талоса и других пагубных божеств штормов и погоды. Со своим мастерством Теневого Плетения они планируют радикально изменить погодные образцы Фаэруна. Если им удастся обеспечить в Анораче существенный дождь, на Севере и дальше на юг до Амна и Тетира начнется серьезная засуха.

Серебряная мифаль: Не все фаэриммы, осадившие Эвереску, были уничтожены. Горстка была просто отброшена, и теперь некоторые из этих беглецов проделали свой путь аж до Жемчужины Севера — самого Сильверимуна. Стремясь пировать под *мифалью* города, фаэриммы обратились к контролю разума и обманом заставили лидеров Сильверимуна вцепиться друг другу в глотку, надеясь ослабить город настолько, чтобы быть в состоянии пожрать его обереги.

Новый Тилвертон: Всегда выносливый и прагматичный народ, кормирианские крестьяне начали строить новый город на расстоянии нескольких миль от темного кратера, отмечающего погибший Тилвертон. Недавно, тем не менее, некая странная тварь начала преследовать сельских жителей по ночам, утаскивая их из домов и оставляя их искалеченные тела на дороге к месту старого Тилвертона. Является ли это некой новой уловкой шедоваров или чем-то, вышедшим из тьмы, охватывавшей Тилвертон? Или это может быть что-то еще?

Дроу в лесу: Начиная со внезапного затишья Паучьей Королевы, еще больше мужчин-дроу стало стекаться в поверхностные колонии в Кормантире, ища лучшей жизни, чем может предложить резко матриархальное общество дроу Подземья. Этот приток напряг ресурсы церкви Иллистри, и ее духовенство упрасивает РС помочь им удержать нелегкий мир между недавно прибывшими дроу и поверхностными эльфами.

Руины Чед Насада: В Подземье пространство всегда в цене, так что маловероятно, что руины Чед Насада надолго останутся свободными. Некий вид мощного монстра, типа глубинного дракона, может выбрать себе логовище среди осколков, или расы Подземья типа куо-тоа или пожирателей разума могут основать колонию в каньоне, ища хорошее направление для атаки на Мензоберранзан.

Опустошение на планах: Битва между Ваэроном и Селветармом может в любое время излиться из Ям Паутины Демонов в остальную часть вселенной. Затронуты колоссальные силы, поскольку сражение этих двух божеств ввергло окраины различных планов в драку и кровоточие. РС должны найти способ полностью изменить этот процесс, прежде чем случится нечто неприятное — типа того, что край Девяти Адов просочится прямо на Фаэрун. Эта зацепка для приключения будет более удовлетворительной для персонажей высокого уровня.

Приложение: Расширенная игра

Это приложение представляет определенный для Фаэруна материал с использованием "Руководства Псиоников", "Книги Возвеличенных Дел" и "Книги Мерзкой Тьмы".

Псионики на Фаэруне

Поскольку магия столь распространена на Фаэруне, ментальные силы, известные как псионика, никогда не играли важной роли в ее знаниях. Сегодня на Торице большинство людей считает псионику способностью, которой обладают лишь определенные монстры, типа пожирателей разума и ракшас. Но, по правде говоря, любой достаточно посвященный может научиться владеть псионическими силами.

Псионики и Плетение

В отличие от заклинаний, черпающих силу от Плетения (или Теневого Плетения) Фаэруна, псионическая способность выявляет лишь внутренние резервы проявляющих. В некотором смысле, каждое псионическое существо – само себе Плетение, используя магию своей жизненной силы и разума для создания псионических эффектов. Мистра и Шар не имеют никаких способностей для отмены доступа псионических существ к их силам, и они не контролируют обнаружение псионических знаний и способностей среди народных масс Фаэруна.

Хотя псионики не требуют функционирования Плетения, псионические силы – магические по своей природе. Заклинания типа *обнаружения магии* могут также обнаружить работающие псионические способности, а заклинания типа *рассеивания магии* или *антимагической оболочки* могут отменять, подавлять или полностью снимать псионические проявления. На Фаэруне псионика и магия не прозрачны друг для друга, они взаимодействуют точно так же, как магия взаимодействует с другой магией.

Псионические организации

Часто принимаемые за затворнические ордена прорицателей, чародеев или других тайных заклинателей, псионические организации необычны на Фаэруне. Большинство описанных скрытны (или по крайней мере осмотрительны) и малы.

Калиэш'эрай (Kaliesh'eraí)

Основанная в эльфийском городе Эвереска, Калиэш'эрай – свободная ассоциация эльфов, имеющих некоторую меру псионических способностей. Поскольку многие из них оттачивали свои ментальные силы столетиями, Зал Калиэш'эрай – одно из самых больших накоплений псионического знания на всем Фаэруне, и это почти наверняка самый большой центр таких знаний за пределами досягаемости пожирателей разума.

Многие из членов Калиэш'эрай проводят свое время в безмятежном созерцании своих даров, но фракция в пределах группы очарована псионическими изделиями. В результате члены Калиэш'эрай столь сильно желают приобрести еще больше таких изделий, что они будут счастливы купить или выменять их у любых посетителей Эверески. В подвалах Зала Калиэш'эрай есть много лабораторий и хранилищ, содержащих псионические изделия в пределах от простых камней силы до великих пси-корон кристальных накопителей. Некоторые говорят, что там также есть тюремные камеры, где Калиэш'эрай держат для изучения монстров с псионическими силами.

Зацепки для кампании: Вы можете приспособить любую из следующих зацепок для вовлечения персонажей в контакт с Калиэш'эрай.

- Персонажи-эльфы и полуэльфы с псионическими классами могут быть обучены Калиэш'эрай.
- РС, натолкнувшись на псионические предметы, которые они не могут использовать, могут поискать покупателя для них в Эвереске.
- Подвалы Зала Калиэш'эрай могут быть целью, привлекающей воров — или, возможно, группы, пытающиеся спасти заключенного в тюрьму куатла, ракшасу или юань-ти.
- Случайно или по наводке вору могут освободить из подвалов Калиэш'эрай некоторых из существ, удерживаемых там в плену, чтобы нанести ущерб городу.

Беспризорные Мысли (Stray Thoughts)

Возглавляемая Джасенелль Граэн (человек женщина дикарь 16), Беспризорные Мысли – базирующаяся в Сембии приключенческая компания приблизительно из двух десятков членов, все из которых имеют по крайней мере звуковую псионическую силу. Члены Беспризорных Мыслей называют своим домом пустое на вид поместье в предместьях Селгонта, но на три квартала от него миссий никогда не бывает.

Членство Беспризорных Мыслей обычно довольно устойчиво, потому что замена членов столь же трудна, как и их приход. Члены группы получают доступ к селгонтскому поместью, которое является по сути цитаделью, оберегаемой множеством псионических ловушек, но замаскированное, чтобы выглядеть ветхим. Сама Джасенелль проводит там приблизительно половину своего времени, организуя группы для работы – в пределах от охраны караванов до частных исследований (часто – торговых действий и судебных интриг). Она в общем предпочитает проявлять свои силы для защиты членов Беспризорных Мыслей.

Джасенелль сильно желает расширить Беспризорные Мысли, особенно – за пределы границ Сембии. Чтобы стать членом организации, надо просто превзойти других во время испытательной миссии, назначенной Джасенелль. Она всегда инструктирует старшего члена группы тайно контролировать испытуемых членов, уделяя особое внимание их профессионализму.

Зацепки для кампании: Вы можете приспособить любую из следующих зацепок для вовлечения персонажей в контакт с Беспризорными Мыслями.

- РС может работать в разногласии с группой членов Беспризорных Мыслей, и при этом может развиваться конкуренция (добродушная или нет).
- Псионический персонаж может предпринять испытательную миссию от Беспризорных Мыслей, надеясь стать членом.
- Джасенелль может попросить, чтобы РС более высокого уровня основали отделение Беспризорных Мыслей в другой части Фаэруна.

Форак-Эрач-Нэйк (Forak-Erach-Naek)

Эта группа дуэргарских ножей души/убийц – одна из самых пугающих организаций Подземья. Члены Форак-Эрач-Нэйк («Убийцы с Пустым Ножнами» на полузабытом дварфском диалекте) – убийцы по найму, готовые работать для любого патрона, способного оплатить их услуги золотом.

Местоположение штаба Форак-Эрач-Нэйк – плотно охраняемая тайна, но потенциальные предприниматели знают, что Пещера Двенадцати Зубов на берегах Темного Озера около столицы дуэргаров Граклстад является местом для найма убийцы Форак-Эрач-Нэйк.

Зацепки для кампании: Самый очевидный способ представить Форак-Эрач-Нэйк в вашей кампании – использовать одного из ее членов в качестве антагониста. Вы можете приспособить любую из следующих зацепок для вовлечения персонажей в контакт с Форак-Эрач-Нэйк.

- Некоторая темная сила заключила контракт на одного или нескольких РС.
- РС назначены охранять важного персонажа, помеченного на смерть Форак-Эрач-Нэйк.
- Форак-Эрач-Нэйк недавно расширила свои услуги, включив похищение для получения выкупа. Спасательная миссия для освобождения пленника из секретной крепости этой организации будет соответствующим вызовом для партии высокого уровня.

Колледж Затмения (The College of the Eclipse)

Размещенное в тетирском метрополисе Риатавин, это общество посвящено продвижению псионических способностей. Колледж Затмения работает открыто из своего подобного крепости штаба. Большинство тетирианцев полагает, что это всего лишь еще один эзотерический орден тайных заклинателей, и его члены поощряют это неправильное представление. Колледж проводит вступительные экзамены, предназначенные для того, чтобы идентифицировать псионическую способность любого, кто просит членства, и предлагает недорогое базовое обучение Искусству. Более продвинутые студенты могут также арендовать жилые помещения и получить доступ к лабораториям и библиотекам колледжа.

Дипломированный специалист основного курса эквивалентен псиону 1-го или 2-го уровня и называется товарищем. Почти все члены колледжа работают в правительстве или в квалифицированных отраслях. Выпускники часто находят себе работу как оракулы, мудрецы или советники правительственных должностных лиц или торговых компаний. Почти все они – псионы, хотя по крайней мере двое из преподавателей колледжа – дикари.

Семь регентов колледжа (все – псионы высокого уровня) увеличивают свои усилия, чтобы сдерживать членов колледжа. Они заинтересованы общественным восприятием псиоников и не хотят, чтобы своенравные псионы затрудили жизнь студентов Искусства.

Зацепки для кампании: Вы можете приспособить любую из следующих зацепок для вовлечения персонажей в контакт с Колледжем Затмения.

- Персонаж, готовый взять уровень в псионическом классе, может проучиться в колледже несколько десятидневков, платя за обучение, но получая псионические пункты в подарок и в вознаграждение за окончание.
- Регенты могут нанимать авантюристов для исследования или предчувствования псионического выпускника, направленного ко злу.
- Гильдия обычных волшебников Риатавина может нанять РС, чтобы проникнуть в Колледж Затмения и изучить тайны его «странной магии».

Зал Ментального Блеска (The Hall of Mental Splendor)

Под Уотердипом, в зловещем городе Скуллпорт, стоит маленькая твердыня, известная как Зал Ментального Блеска, в которой обитают группа псионических «шпионов по найму». Управляемый Вондрил (человек женщина псион 14), Зал Ментального Блеска обеспечивает «осторожные услуги по шпионажу» для многих из фракций, борющихся за власть в верхнем городе. Вондрил настойчиво пытается получить больше рабочих мест от клиентов за пределами Уотердипа, потому что понимает, что каждая работа создает потенциального врага, и она предпочитает, чтобы враги не жили прямо над ней.

Многие из высокоуровневых агентов Зала Ментального Блеска – познающие воры (см. ниже). Примерно месяц назад к Вондрил пришло наниматься некоторое количество доппельгангеров, но после ужасно разгоревшейся дискуссии все они ушли. С тех пор Вондрил активно ищет агентов, имеющих доступ к *полморфу* или другой магии смены формы или хотя бы к высокой степени навыков Маскировки.

Зацепки для кампании: Вы можете приспособить любую из следующих зацепок для вовлечения персонажей в контакт с Залом Ментального Блеска.

- NPC, идущий с персонажами, может быть агентом Зала Ментального Блеска, назначенный держать их под наблюдением или срывать их усилия.
- PC могут стать «субподрядчиками» Зала Ментального Блеска, особенно для миссий за пределами стен Уотердипа.
- Если PC преследуют врага-допельгангера, его след может привести их в Скуллпорт, где им придется бороться с Вондрил и Залом Ментального Блеска.

Псионический престиж-класс

Все престиж-классы из "Руководства Псиоников" соответствуют использованию на Фаэруне. Кроме того, для персонажей Торила доступен следующий престиж-класс.

Познающий вор (Cognition Thief)

Эти псионические агенты шпионажа специализируются в погружении в умы своих целей, чтобы красть их мысли — и иногда также способность рассуждать. Они выглядят скромными, не используя для достижения своих целей ни мощного оружия, ни роскошных заклинаний. Но тонкая способность познающего вора червем проникнуть глубоко в сознание цели делает его вершиной секретного агента.

Познающие воры почти всегда приходят из рядов псионов или дикарей, хотя иногда познающим вором становится монстр с пси-подобной способностью испускать *псионический взрыв*. Псионцы с дисциплиной телепатии особенно распространены.

Все познающие воры получили обучение в Зале Ментального Блеска Скуллпорта (см. выше). Основная работа для этой группы наемников – «шпионы по найму», но некоторые с тех пор удалились или порвали связь с Залом.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать познающим вором, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: По 5 разрядов в любых двух навыках из следующего списка: Блеф, Маскировка, Сбор Информации, Открывание Замка

Умения: Инквизитор ("Руководство Псиоников").

Псионика: Способность проявлять силу *псионический взрыв* ("Руководство Псиоников").

Навыки класса

Навыки класса познающего вора (и ключевая способность для каждого навыка) - Автогипноз (Мудрость), Блеф (Харизма), Ремесло (Интеллект), Поломка Устройства (Интеллект), Маскировка (Харизма), Искусство Побега (Ловкость), Подделка (Интеллект), Сбор Информации (Харизма), Скрытность (Ловкость), Знание (псионики) (Интеллект), Бесшумное Движение (Ловкость), Открывание Замка (Ловкость), Профессия (Мудрость), Пси-ремесло (Интеллект), Ловкость Рук (Ловкость), Чувство Мотива (Мудрость) и Стабилизирование Себя (Телосложение). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" и Главу 2: Навыки в "Руководстве Псиоников" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее – особенности класса престиж-класса познающий вор.

Мастерство оружия и доспехов: Познающие воры опытни со всем простым оружием и легкими доспехами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плаванья.

Пункты силы в день/открытые силы: На 2 -м, 3-м, 5-м, 6-м, 8-м и 9-м уровнях персонаж получает новые пункты силы в день (и обнаруженные силы, если применимы), как будто он также получил уровень в псионическом классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил уровни престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусные умения, метапсионические умения или умения создания предмета, очки жизни, кроме тех, которые он получает от престиж-класса, и так далее). Он получает следующие выгоды: увеличенный эффективный уровень проявления, дополнительные пункты силы и эффективные дополнительные уровни для сил пси - кристалла (если у него есть пси-кристалл). Это по существу означает, что он добавляет уровень познающего вора к уровню некоторого другого псионического класса, который персонаж имеет, и затем определяет пункты силы в день, обнаруженные силы и уровень проявления соответственно.

Если персонаж имел более одного псионического класса, прежде чем стал познающим вором, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень познающего вора с целью определения пунктов силы в день и обнаруженных сил.

Бонус известных сил: На 1 -м, 4-м, 7-м и 10-м уровнях познающий вор изучает две новых силы, выбираемые из дисциплины телепатии. Он может выбирать любую силу из списка тех, которые он способен проявить. Даже познающие воры, проявляющие свои силы как дикари, могут выбирать из списка дисциплины телепатии, который иначе запрещен для них. Эти силы приобретаются через персональное размышление, также как и новые силы, изучаемые на каждом уровне в базовом псионическом классе. Таким образом, они не занимают никакого времени и не стоят никаких ХР для изучения.

Чтение мыслей (Sp): На 1-м уровне познающий вор может использовать *чтение мыслей* (как псионическая сила с тем же названием) однажды в день. DC спасброска для этой силы - 10 + ½ уровня персонажа познающего вора + модификатор Интеллекта или Харизмы познающего вора, смотря что выше. Он может использовать эту силу дважды в день на 4-м уровне, трижды в день на 7-м уровне и по желанию на 10-м уровне.

Замешательство (Sp): На 4-м уровне познающий вор может использовать *замешательство* (как заклинание с тем же названием) однажды в день. DC спасброска для этой способности - 10 + ½ уровня персонажа познающего вора + модификатор Интеллекта или Харизмы познающего вора, смотря что выше. Он может использовать эту силу дважды в день на 7-м уровне и трижды в день на 10-м уровне.

Проба разума (Sp): На 7-м уровне познающий вор может использовать *пробу разума* (как псионическая сила с тем же названием) однажды в день. DC спасброска для этой власти силы - 10 + ½ уровня персонажа познающего вора + модификатор Интеллекта или Харизмы познающего вора, смотря что выше. Он может использовать эту силу дважды в день на 10-м уровне.

Безумие (Sp): На 10-м уровне познающий вор может использовать *безумие* (как заклинание с тем же названием) однажды в день. DC спасброска для этой способности - 10 + ½ уровня персонажа познающего вора + модификатор Интеллекта или Харизмы познающего вора, смотря что выше.

ТАБЛИЦА А-1: ПОЗНАЮЩИЙ ВОР

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Пункты силы в день/открытые силы
1-й	+0	+0	+0	+2	Бонус известных сил, <i>чтение мыслей</i> 1/день	—
2-й	+1	+0	+0	+3	—	+1 уровень существующего псионического класса
3-й	+1	+1	+1	+3	—	+1 уровень существующего псионического класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Бонус известных сил, <i>замешательство</i> 1/день, <i>чтение мыслей</i> 2/день	—
5-й	+2	+1	+1	+4	—	+1 уровень существующего псионического класса
6-й	+3	+2	+2	+5	—	+1 уровень существующего псионического класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Бонус известных сил, <i>замешательство</i> 2/день, <i>проба разума</i> 1/день, <i>чтение мыслей</i> 3/день	—
8-й	+4	+2	+2	+6	—	+1 уровень существующего псионического класса
9-й	+4	+3	+3	+6	—	+1 уровень существующего псионического класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Бонус Известных Сил, <i>Замешательство</i> 3/день, <i>Безумие</i> 1/день, <i>Проба Разума</i> 2/день, <i>Чтение Мыслей</i> по желанию	-

Возвеличенные дела и мерзкая тьма

"Книга Мерзкой Тьмы" и "Книга Возвеличенных Дел" представляют в игре "Подземелья и Драконы" углубленные темы развращенного зла и высокого добра, и некоторые из этих тем могут также соответствовать кампании Забытых Царств. Даже если Вы не используете эти книги в вашей игре и не имеете никакого особого интереса к обеспечению углубленных тем в вашей кампании, Вы все же можете при необходимости использовать престиж-классы, умения и другой материал, представленный в этой секции.

Умения

Умения из этой секции (в противоположность таковым из Главы 1) – мерзкие или возвеличенные умения. Поскольку такие умения нужно предоставлять персонажу, который является мощным представителем добра или зла, они по существу сверхъестественны для персонажа. Неписаная предпосылка для каждого мерзкого умения – злое мировоззрение, и аналогично доброе мировоззрение требуется для каждого возвеличенного умения. Персонажи, которые будут не в состоянии соответствовать идеалам своего мировоззрения, могут фактически потерять выгоды от своих мерзких или возвеличенных умений.

Подобно другим правилам из этой главы, эти новые умения привязаны к некоторым из самых злых или самых добрых объектов и организаций Фазуна, включая божества, общества и даже определенных индивидуумов. Когда предпосылки умения подразумевают сделку со злым существом или некоторую договоренность с добрым, прерогатива DMа – потребовать, чтобы персонажи исполнили особый ритуал или заключили сделку для его приобретения. Например, умение Благословенный Семи Сестер предполагает персональную связь с одной из Семи Сестер. Игроки не должны просто предположить, что их персонажи могут приобрести соответствующую связь вне контекста отыгрыша роли в игре. DM должен позволить взять это умение лишь персонажам, четко развившим этот вид отношений.

Благословенный Семи Сестер [возвеличенное] (Blessed of the Seven Sisters)

В результате персональной связи с одной из Семи Сестер у Вас есть особое покровительство Мистры.

Предпосылки: Способность читать тайные заклинания 6-го уровня.

Выгода: Вы можете добавить следующие заклинания к списку заклинаний одного тайного колдовского класса, который предоставляет Вам доступ к заклинаниям 6-го уровня.

1-й уровень: *Луч надежды, видение небес.*

2-й уровень: *Непринужденность боли.*

3-й уровень: *Благословенный взгляд.*

4-й уровень: *Меч совести.*

5-й уровень: *Корона пламени, священный страж.*

6-й уровень: *Корона сверкания.*

7-й уровень: *Справедливая улыбка.*

Если у Вас есть книга заклинаний, Вы можете добавить эти заклинания в вашу книгу заклинаний как обычно. Если Вы читаете заклинания спонтанно, как колдун или бард, Вы можете немедленно, в качестве дополнительной выгоды этого умения, обменять любое заклинание, которое Вы знаете, на заклинание того же уровня из вышеупомянутого списка. После того, как Вы берете это умение, Вы можете менять известные заклинания согласно обычным правилам для вашего класса.

Одобренный зулкиров [мерзкое] (Favored of the Zulkirs)

Через ваше престижное положение среди Красных Волшебников Вы получили доступ к тайнам злой магии, известных немногим, кроме самих зулкиров.

Предпосылки: Красный Волшебник 5-го уровня, Испорченное Заклинание ("Книга Мерзкой Тьмы").

Выгода: Когда Вы читаете испорченное заклинание, урон способности, который Вы берете, уменьшен на 1 пункт.

Дар пронизательности [возвеличенное] (Gift of Discernment)

Вы можете полагаться на свою совесть, чтобы удержаться от злых дел.

Выгода: Если у вас есть момент (свободное действие), чтобы рассмотреть действие, которое Вы собираетесь исполнить, Вы знаете с уверенностью, затронет ли это действие неблагоприятно ваше мировоззрение и отношения с вашим божеством (если оно есть). Это знание идентично обеспеченному *филактерией верности*.

Благословение Ллииры [возвеличенное] (Lliira's Blessing)

Благодаря покровительству богини свободы Вас трудно ограничить.

Предпосылка: Искусство Побега 1 разряд, Нимб Света ("Книга Возвеличенных Дел").

Выгода: Вы получаете +2 священный бонус на проверки Искусства Побега и +2 священный бонус на спасброски против любого эффекта, который заставил бы Вас стать парализованным, удержанным или запутанным. Если Вы проваливаете спасбросок против такого эффекта, Вы можете сделать попытку второго спасброска 1 раунд спустя. Если Вы преуспеваете на втором спасброске, на Вас воздействует так, как будто Вы преуспели на первом.

Укус паука [мерзкое] (Spider Bite)

Вы получаете ядовитый укус, подобный таковому паука.

Предпосылки: Друг Паразитов ("Книга Мерзкой Тьмы"), божество-покровитель Лолс.

Выгода: Ваша слюна ядовита, когда она проглочена другим существом или выпущена в его кровоток. Вы можете вводить этот яд, захватив противника, подставившего кожу, делая успешную проверку захватывания. DC Стойкости для сопротивления этому яду - 10 + ½ вашего уровня персонажа + ваш модификатор Телосложения. Начальный и вторичный урон - один и тот же (1d4 пунктов урона Силы). Ваш поцелуй также ядовит, и Вы можете использовать вашу слюну, чтобы отравить продовольствие или питье, хотя при глотании яда DC спасброска уменьшается на 2.

Вашараны и джеррены на Фаэруне?

"Книга Мерзкой Тьмы" представляет две новых подрасы гуманоидного типа. Это полностью злые версии нормальных людей и халфлингов, называемые вашаранами и джерренами. Вашараны полностью описаны в "Книге Мерзкой Тьмы", начиная с того, как магический артефакт, именем которого названа эта книга, повлиял на их историю. Но вашараны не являются частью истории Фаэруна, так что введение этого материала в кампанию Забытых Царств может причинить некоторую головную боль DM-у.

Один из вариантов – включить вашаран и джерренов в Фаэрун так же, как они изображаются в "Книге Мерзкой Тьмы", поместив их в отдаленных регионах, которые позволили бы им столетиями развиваться в стороне от господствующей цивилизации. Например, плато Вашар может лежать где-нибудь на Сияющем Юге, в то время как джеррены могут населять особенно пустынные пределы Восточного Шаара.

Другой вариант – влиять эти расы в существующие культуры Фаэруна. Например, вашаран можно приравнять к правителям древней Империи Шуун в Калимшане или к правителям-мулан Тэя. Джеррены могут быть малой расой халфлингов Люирена.

Третий вариант – просто игнорировать вашаран и джерренов. Для заклинаний или магических изделий, отмеченных как возникшие среди вашаран, можно просто игнорировать эту информацию и заменить ее происхождением по вашему собственному выбору.

Касание ненависти [мерзкое] (Touch of Hate)

Поскольку к Вам благоволит Бэйн, Вы можете преобразовывать животных в злых миньонов.

Предпосылки: Оскверняющее Заклинание ("Книга Мерзкой Тьмы"), способность читать божественные заклинания 5-го уровня, божество-покровитель Бэйн.

Выгода: Раз в десятидневку вы касаетесь животного и преобразовываете его в тварь Бэйна (как тварь Звима в "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна"). Животное может иметь не более Hit Dice до преобразования, чем Ваш уровень клерика. Целевое существо может сопротивляться преобразованию, делая успешный спасбросок Воли (DC 10 + ½ вашего уровня клерика + ваш модификатор Мудрости). Если животное – компаньон другого персонажа, оно может использовать базовый бонус спасброска Воли этого персонажа вместо своего собственного, применяя свои модификаторы способностей. Если оно проваливает спасбросок, то мгновенно преобразовывается в тварь Бэйна и следует вашим командам.

Тварь Бэйна, которую Вы создаете, наносит мерзкий урон своей способностью поражать добро. Мерзкий урон может быть излечен только магией в пределах области заклинания *посвящение* или *освящение*.

Мерзкие и возвеличенные престиж-классы

В отличие от престиж-классов из Главы 2, все классы из этой секции в некоторой степени полагаются на правила "Книги Мерзкой Тьмы" и "Книги Возвеличенных Дел". Некоторые имеют мерзкие или возвеличенные умения в качестве предпосылок, другие предоставляют заклинания или другие способности, описанные в одной из этих книг. Все они представляют высшее добро и низшее зло, которые может предложить Фаэрун – высоты добра и глубины зла.

Охотник Черной Крови (Black Blood Hunter)

Народ Черной Крови, описанный в "Установке Кампании Забытых Царств" – ликантропы, объединенные только своим почтением к Малару, Лорду Тварей. Основное кредо церкви Малара — выживание самых пригодных и отсеивание слабых — зло и беспристрастно, но бог предоставляет исключительную силу тем, кто разбавляют этот скотский уровень зла пытками, насилием и другими действительно мерзкими действиями.

Охотники черной крови приходят из всех классов, и сокрушенные, и естественные ликантропы имеют право на этот престиж-класс. Рейнджеры, друиды и варвары обычны среди охотников, но лишь потому, что они обычны среди Народа Черной Крови. Клерики Малара также часто выбирают этот путь, потому что они любят иметь способность читать заклинания в животной форме.

Охотники черной крови не имеют никакой организационной структуры. Одни банды Народа Черной Крови включают охотников, другие – нет. Некоторые из охотников поднялись до лидерства в своих стаях, в то время как другие желают лишь участвовать в охоте.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать охотником черной крови, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Любой ликантроп.

Навыки: Контроль Формы 8 разрядов (только сокрушенный ликантроп), Прыжок 6 разрядов, Знание (природа) 4 разряда, Выживание 6 разрядов.

Умение: Силовая Атака, Мерзкая Естественная Атака ("Книга Мерзкой Тьмы").

Божество-покровитель: Малар.

Навыки класса

Навыки класса охотника черной крови (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Скрытность (Ловкость), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (природа) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Обнаружение (Мудрость), Выживание (Мудрость) и Плавание (Сила). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса охотника черной крови.

Мастерство оружия и доспехов: Охотники черной крови не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Великое проклятие ликантропии (Su): DC спасбросков Стойкости, требуемых для избежания получения ликантропии от атаки укусом персонажа, увеличивается на количество его уровней охотника черной крови.

Ликантропическое заклинание (Ex): Охотник черной крови с колдовской способностью может читать заклинания как обычно в своей животной или гибридной форме, как если бы он был друидом в дикой форме, используя умение Естественное Заклинание.

Дикие изделия (Ex): Охотник черной крови может использовать доспех с дикой специальной способностью, *застежкой дикости* или любые подобные предметы, разработанные для друида, использующего их, находясь в дикой форме. С точки зрения использования таких изделий все ликантропические формы охотника черной крови считаются дикими формами.

Животный аспект (Su): Начиная со 2-го уровня, охотник черной крови получает способность брать ограниченные характеристики своей животной формы, сохраняя свою гуманоидную форму. Однажды в день он может получать Силу, Ловкость или Телосложение своей животной формы, фактически не принимая ее. Кроме того, его естественный бонус доспеха увеличивается +2. Все эти изменения длятся в течение 1 минуты на уровне охотника черной крови. Охотник черной крови может использовать эту способность дважды в день на 4-м уровне, трижды в день на 6-м уровне, четыре раза в день на 8-м уровне и пять раз в день на 10-м уровне.

Сочувствие дикому (Ex): Охотник черной крови 2-го уровня или выше может использовать язык тела, звуки и поведение для улучшения отношений с животными. Эта способность функционирует подобно особенностям класса друида с тем же названием, за исключением того, что персонаж добавляет к броску 1d20 свой уровень охотника черной крови вместо уровня друида. Кроме того, он получает +8 расовый бонус (вместо нормального +4) при использовании этой способности с нормальными или ужасными животными того же самого вида, что и его животная форма.

Если охотник черной крови также имеет способность сочувствия дикому от другого класса (типа друида или рейнджера), уровни этого класса складываются с его уровнями охотника черной крови с целью определения бонуса по проверке сочувствия.

Улучшенная гибридная форма (Ex): На 3-м уровне охотник черной крови получает способность использовать специальные атаки своей животной формы, находясь в гибридной форме.

Улучшенная мерзкая естественная атака (Su): На 4-м уровне охотник черной крови наносит дополнительные 1d4 пунктов мерзкого урона с каждой успешной естественной атакой, вместо 1 пункта, позволенного умением Мерзкой Естественной Атаки. Мерзкий урон может быть излечен только магией в пределах области заклинания *посвящение* или *освящение*.

Когда он достигает 8-го уровня, мерзкий урон, наносимый естественными атаками, увеличивается до 1d6 пунктов.

Улучшенное уменьшение урона (Su): Когда охотник черной крови достигает 5-го уровня, его ликантропическое уменьшение урона улучшается на 5 пунктов — до 10/серебро, если он сокрушенный ликантроп, или до 15/серебро, если он является естественным ликантропом. Когда он достигает 10-го уровня, его уменьшение урона может быть обойдено только магическим серебряным оружием.

Ускоренное изменение (Ex): Охотник черной крови по крайней мере 6-го уровня может изменяться к или из животной или гибридной формы скорее как действие движения, чем как стандартное действие.

Быстрое изменение (Ex): Охотник черной крови 9-го уровня или выше может изменяться к или из животной или гибридной формы как свободное действие.

ТАБЛИЦА А-2: ОХОТНИК ЧЕРНОЙ КРОВИ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+2	+2	+0	Великое проклятие ликантропии, ликантропическое заклинание, дикие изделия
2-й	+1	+3	+3	+0	Животный аспект 1/день, сочувствие дикому
3-й	+2	+3	+3	+1	Улучшенная гибридная форма
4-й	+3	+4	+4	+1	Животный аспект 2/день, улучшенная мерзкая естественная атака 1d4
5-й	+3	+4	+4	+1	Улучшенное уменьшение урона (+5/серебро)
6-й	+4	+5	+5	+2	Животный аспект 3/день, ускоренное изменение
7-й	+5	+5	+5	+2	-
8-й	+6	+6	+6	+2	Животный аспект 4/день, улучшенная мерзкая естественная атака 1d6
9-й	+6	+6	+6	+3	Быстрое изменение
10-й	+7	+7	+7	+3	Животный аспект 5/день, улучшенное уменьшение урона (магия и серебро)

Празднующий Шаресс (Celebrant of Sharess)

Шаресс - парадоксальное божество. Первоначально она была богиней войны мулхорандского пантеона — чемпионом в войне против Сета и его сил зла. Теперь, однако, она – богиня страсти и секса, чаще упоминаемая как Мадам Фестхолла, чем как Противник Сета. Большинство ее священников забывает ее великопепное прошлое и проводит свое время, управляя борделями и празднуя Бесконечную Пирушку Жизни, почти постоянный парад фестивалей в честь их богини.

Но празднующие Шаресс не таковы. Они не пренебрегают Шаресс в ее существующем аспекте богини удовольствия и жаждания, но при этом они не забывают о древнем Противнике Сета, бывшем лейтенанте Анура. Празднующие Шаресс - соблазнительницы и воины, гедонисты и набожные чемпионы добра. Хотя многие из последователей богини хаотично-нейтральны, а некоторые даже склоняются ко злу, празднующие – вездесущее напоминание того, что зло – враг и что удовольствием стоит наслаждаться и делиться им со всеми в знак добра. Хотя празднующие Шаресс – не клерики, во многом они представляют более истинное воплощение характера своего божества, чем многие из ее клериков.

Большинство празднующих ранее были бардами. Клерики, принимающие этот престиж-класс, оставляют свое продвижение в божественном колдовстве, так что это непривлекательный путь для них. Иногда в ряды празднующих вливаются варвары/барды, и жулики среди них также нередки.

Празднующие-NPC редки, и они не особенно приветствуются в декадентской церкви Шаресс. Празднующие начали в пределах церкви реформаторское движение, пытаясь изменить интерпретацию догмы Шаресс и помнить о добром аспекте ее мировоззрения так же, как и о хаотическом.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать празднующим Шаресс, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Хаотически доброе.

Навыки: Дипломатия 7 разрядов, Исполнение (любое) 7 разрядов. **Умения:** Священная Клятва ("Книга Возвеличенных Дел"), Клятва Чистоты ("Книга Возвеличенных Дел").

Навыки класса

Навыки класса празднующего Шаресса (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Прыжок (Сила), Слушание (Мудрость), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость), Ловкость Рук (Ловкость), Колдовство (Интеллект) и Кувырок (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса празднующего Шаресс.

Мастерство оружия и доспехов: Празднующие Шаресс не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания: Начиная с 1-го уровня, празднующий Шаресс получает способность читать некоторое количество тайных заклинаний. Чтобы читать заклинание, празднующий должен иметь показатель Харизмы по крайней мере 10 + уровень заклинания, так, празднующий с Харизмой 10 или ниже не может читать эти заклинания. Бонусные заклинания празднующего Шаресс основаны на Харизме, и спасброски против этих заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + бонус Харизмы празднующего (если есть). Когда празднующий получает 0 заклинаний в день на данном уровне заклинаний (например, заклинания 1-го уровня для празднующего 1-го уровня), он получает только бонусные заклинания, если имеет на них право на основании своего показателя Харизмы для этого уровня заклинаний. Список заклинаний празднующего дан ниже. Празднующий Шаресс читает заклинания так же, как бард.

По достижении 6-го уровня и на каждом четном уровне после этого (8-й и 10-й) празднующий Шаресс может предпочесть изучить новое заклинание вместо уже известного ему. Уровень нового заклинания должен быть таким же, как таковой обмениваемого заклинания, и оно должно быть по крайней мере на два уровня ниже максимального уровня, который персонаж-празднующий Шаресс может читать. Например, после достижения 6-го уровня празднующий Шаресс может сменить отдельное заклинание 1-го уровня (на два уровня заклинаний ниже самого высокого уровня заклинаний празднующего, которое он может читать, который является 5-м) на другое заклинание 1-го уровня. На 8-м и 10-м уровнях он может поменять отдельное заклинание 1-го или 2-го уровня (так как он теперь может читать заклинания празднующего 4-го уровня) на другие заклинания того же самого уровня. Празднующий Шаресс может менять только одно заклинание на любом данном уровне, и он должен выбрать, менять ли заклинание, когда он получает новые известные заклинания этого уровня.

Увлечение (Sp): Празднующий Шаресс может использовать свои способности флирта (см. ниже), чтобы заставить одно или нескольких существ увлечься им. Каждое существо, которое будет увлечено, должно быть в пределах 90 футов от празднующего и быть способно видеть, слышать и обращать внимание на него. Празднующий должен также быть способен видеть существо. Отвлечение близлежащим боем или другой опасностью предотвращает работу способности. На каждые три уровня празднующего после 1-го он может затрагивать одно дополнительное существо при одиночном использовании этой способности (два на 4-м уровне, три на 7-м уровне и четыре на 10-м уровне).

Чтобы использовать эту способность, празднующий делает проверку Исполнения. Результат проверки – DC для спасброска Воли каждого из существ под воздействием против этого эффекта. Если спасбросок существа преуспевает, празднующий не может пытаться увлечь это существо снова в течение 24 часов. Если его спасбросок проваливается, существо сидит спокойно и смотрит на празднующего, не предпринимая никаких других действий, пока он продолжает исполнение и концентрацию (до максимума в 1 раунд на уровень празднующего Шаресс). Пока она увлечена, цель берет -4 штраф по проверкам навыков, сделанным как реакция, типа проверок Обнаружения и Слушания. Любая потенциальная угроза (типа того, что союзник празднующего приближающегося к увлеченному существу) требует, чтобы празднующий делал новую проверку Исполнения, и существу позволяется новый спасбросок против DC, равного новому результату проверки Исполнения. Любая очевидная угроза (типа того, как кто-то обнажает оружие, читает заклинание или нацеливает дальнобойное оружие на цель) автоматически нарушает эффект. *Увлечение* - зачарование (принуждение), воздействующая на разум способность.

Кошачий фамилляр (Ex): Празднующий Шаресс может получить кота в качестве фамиляра. Выполнение этого занимает 24 часа, но не стоит ничего (в отличие от способности вызова фамиляра колдуна или волшебника). Кот служит компаньоном и слугой. По мере продвижения празднующего в уровне сила его фамиляра также увеличивается. Этот фамилляр-кот следует всем правилам для фамиляра колдуна или волшебника, за исключением того, что эффективный уровень класса празднующего с целью определения выгод фамиляра – его удвоенный уровень празднующего Шаресс. Таким образом, фамилляр празднующего 3-го уровня может говорить со своим владельцем, как будто празднующий – колдун или волшебник 6-го уровня.

Празднующий не может иметь более одного фамиляра, и его уровни празднующего не складываются с уровнями любого другого класса с целью определения способностей его фамиляра. Если он имеет уровни в другом классе, который

может вызывать фамильяра, используется его уровень в этом классе или удвоенный уровень празднующего Шаресс, смотря что выше, для определения выгод фамильяра.

Флирт (Su): Однажды в день на уровень празднующего Шаресс персонаж может комбинировать свой навык Исполнения со своими талантами во флирте и соблазнении, чтобы произвести магические эффекты, подобные таковым способности бардской музыки, на тех, кто вокруг него.

Начало эффекта флирта – стандартное действие. Некоторые эффекты флирта требуют концентрации, что означает, что празднующий должен использовать стандартное действие каждый раунд для поддержания эффекта. Даже при использовании способности флирта, не требующей концентрации, празднующий не может читать заклинания или активизировать магические изделия завершением заклинания (типа свитков) или командным словом (типа жезлов).

ТАБЛИЦА А-4: ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПРАЗДНУЮЩЕГО ШАРЕСС

Уровень	1-й	2-й	3-й	4-й
1-й	2*	—	—	—
2-й	3	—	—	—
3-й	3	2*	—	—
4-й	4	3	—	—
5-й	4	3	2*	—
6-й	4	4	3	—
7-й	4	4	3	2*
8-й	4	4	4	3
9-й	4	4	4	3
10-й	4	4	4	4

* Если празднующий Шаресс имеет достаточную Харизму для получения бонусного заклинания этого уровня.

Ярость тигрицы (Ex): На 2-м уровне празднующий Шаресс может входить в состояние ярости, получая феноменальную силу и долговечность, но становясь опрометчивым и менее способным защититься. Он временно получает +4 бонус к Силе, +4 бонус к Телосложению и +2 бонус морали на спасброски Воли, но берет -2 штраф Классу Доспеха. Эта способность функционирует в точности подобно варварской ярости. Празднующий Шаресс может входить в это состояние однажды в день на 2-м уровне, дважды в день на 6-м уровне и трижды в день на 10-м уровне.

Предложение (Sp): Празднующий Шаресс 4-го уровня или выше может делать *предложение* (как заклинание) существу, которое он уже очаровал (см. выше). Использование этой способности не нарушает концентрацию празднующего на эффекте *увлечения* и не вычитается из его ежедневного лимита на эффекты флирта. Спасбросок Воли (DC 10 + уровень празднующего Шаресс + модификатор Харизмы празднующего Шаресс) отменяет эффект. Эта способность воздействует только на отдельное существо. *Предложение* – зачарование (принуждение), воздействующая на разум, основанная на языке способность.

Наскок тигрицы (Ex): На 5-м уровне празднующий Шаресс может делать полную атаку в конце разгона.

Санктуарий (Sp): Празднующий Шаресс по крайней мере 7-го уровня может не позволять существам нападать на него или на его союзников в манере, подобной эффекту заклинания *санктуарий*. Чтобы использовать эту способность, празднующий делает проверку Исполнения. Результат проверки – DC для спасброска Воли каждого существа для противодействия эффекту. Любой противник, пытающийся ударить или иначе непосредственно напасть на празднующего или любого из его союзников, даже с нацеливаемым заклинанием, должен сделать попытку спасброска Воли. Успех означает, что противник может атаковать как обычно и не затрагивается использованием способности флирта. Если спасбросок проваливается, противник не может выполнять атаку, эта часть его действия теряется, и он не может непосредственно затрагивать празднующего или его союзников на время действия эффекта. Существа, не делающие попыток атаковать, остаются незатронутыми. Этот эффект не запрещает противникам использовать заклинания по области или эффекты, способные повредить празднующему или его союзникам. Если празднующий нападает на другое существо или это делают его союзники, эффект *санктуария* нарушается.

Стремительность тигрицы (Ex): Когда он достигает 8-го уровня, празднующий Шаресс может функционировать как будто под воздействием заклинания *спешка*. Эта выгода продолжается в течение количества раундов в день, равного его уровню празднующего Шаресс. Эта потребность продолжительности не обязательно разовая – празднующий Шаресс может прекращать ее всего за 1 раунд, если пожелает. Окончание эффекта – свободное действие.

Вдохновить желание (Su): На 10-м уровне празднующий Шаресс может использовать свою способность флирта, чтобы вдохновить любовь или желание в существе, которое он уже очаровал. Использование этой способности не нарушает концентрацию празднующего на эффекте *увлечения*, но вычитается из его ежедневного лимита на эффекты флирта. Спасбросок Воли (DC 10 + уровень празднующего Шаресс + модификатор Харизмы празднующего Шаресс) отменяет эффект. Эта способность воздействует только на отдельное существо.

Эффект любви от этой способности заставляет цель влюбиться в указанное существо, которое или должно быть в пределах видимости целевого существа во время использования эффекта, или иначе быть определено просто как «первое существо, которое Вы увидите». Субъект использует любую возможность, чтобы быть около объекта своей привязанности, и прилагает все усилия, чтобы заполучить любовь этого существа.

Эффект желания подобен эффекту любви, за исключением того, что цель ищет любую возможность стать физически близкой с указанным существом, за исключением нанесения ему физического вреда.

Вдохновение желание – зачарование (принуждение), воздействующая на разум способность.

Список заклинаний празднующего Шаресс

Празднующий Шаресс выбирает свои заклинания из следующего списка:

1-й уровень: *Причинить страх, зачарование персоны, меньшее замешательство, ошеломление, маскировка себя, гипноз, колыбельная, луч надежды* *, *читать магию, удалить страх, сон, отвратительный смех Таши.*

2-й уровень: Изменить себя, спокойные эмоции, кошачья грация, ошеломление монстра, обнаружение мысли, блеск орла, непринужденность боли *, восторг *, привести в восторг, гимн Фаэринаала*, героизм, удержание персоны, гипнотический образ, ярость, паника, предложение, языки, хомут милосердия *.

3-й уровень: Зачарование монстра, замешательство, сокрушительное отчаяние, глубокая дрема, страх, добрая надежда, меньшее задание, отдых *, замедление, военный крик *.

4-й уровень: Ослепляющая красота *, сломать зачарование, доминирование над персонай, удержание монстра, массовое предложение, изменить память, радужный образ.

* Описано в "Книге Возвеличенных Дел".

ТАБЛИЦА А-3: ПРАЗДНУЮЩИЙ ШАРЕСС

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специальный	Заклинания			
						1-й	2-й	3-й	4-й
1-й	+0	+0	+0	+2	Увлечение, кошачий фамильяр, флирт	0	—	—	—
2-й	+1	+0	+0	+3	Ярость тигрицы 1/день	1	—	—	—
3-й	+1	+1	+1	+3	—	2	0	—	—
4-й	+2	+1	+1	+4	Предложение	3	1	—	—
5-й	+2	+1	+1	+4	Наскок тигрицы	3	2	0	—
6-й	+3	+2	+2	+5	Ярость тигрицы 2/день	3	3	1	—
7-й	+3	+2	+2	+5	Санктуарий	3	3	2	0
8-й	+4	+2	+2	+6	Стремительность тигрицы	3	3	3	1
9-й	+4	+3	+3	+6	—	3	3	3	3
10-й	+5	+3	+3	+7	Ярость тигрицы 3/день, вдохновить желание	3	3	3	3

Образец Арфистов (Harper Paragon)

Хотя все Арфисты более или менее преданы борьбе со злом – особенно сражению со злыми церквями и организациями, пытающимися распространить свое влияние по Фаэруну – из этого не обязательно следует, что Арфисты добры. Однако, образец Арфистов посвящен как противостоянию злу, так и наведению добра. Он активно продвигает благосостояние других существ, не позволяя злым силам охотиться за невинными.

Большинство образцов Арфистов имеет обучение рейнджеров или агентов Арфистов, и многие также были бардами. Клерики и паладины, посвященные Денеиру, Тиморе или Ллиуре, также часто становятся образцами Арфистов.

Образцы Арфистов обычно всего среди Арфистов, работающих под руководством Леди Силирии в Бердуске. Лишь нескольких можно найти в рядах политически управляемых «Лунных Звезд» под лидерством Келбена Арунсуна или среди независимых авантюристов, работающих из Шэдоудейла. Образцы Арфистов редко испытывают какие-либо конфликты с интересами отделения организации в Бердуске, но могут регулярно относиться к другому отделению организации.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать образцом Арфистов, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Дипломатия 8 разрядов, Исполнение 5 разрядов, Чувство Мотива 4 разряда, Выживание 2 разряда.

Умения: Священная Клятва ("Книга Возвеличенных Дел"), Клятва Повиновения ("Книга Возвеличенных Дел").

Специально: Одобренный враг: Персонаж должен иметь одного из следующих чудовищных видов или злых организаций в качестве одобренного врага: гуманоид (гоблиноид), гуманоид (гнолл), гуманоид (орк), гуманоид (рептилиан), аутсайдер (зло), нежить, церковь Бэйна, Культ Дракона, Железный Трон, малагримы, Красные Волшебники или Жентарим.

Навыки класса

Навыки класса образца Арфистов (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценивание (Интеллект), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Искусство Побега (Ловкость), Сбор Информации (Харизма), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (все) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Исполнение (Харизма), Очистка Карманов (Ловкость), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость), Говорить на Языке (Интеллект), Выживание (Мудрость), Плавание (Сила) и Кувырок (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее – особенности класса престиж-класса образца Арфистов.

Мастерство оружия и доспехов: Образцы Арфистов не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень образца Арфистов, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, улучшенный шанс изгнания или упрека нежити и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу

означает, что он добавляет уровень образца Арфистов персонажа к уровню некоторого другого колдовского класса, который он имеет, и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного колдовского класса прежде, чем стал агентом Арфистов, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень образца Арфистов с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Аура добра (Ex): Сила ауры добра персонажа равна его уровню образца Арфистов. Если он имеет способность ауры добра от другого класса, уровни этого класса складываются с его уровнями образца Арфистов для этой способности.

Обнаружение зла (Sp): По желанию образец Арфистов может использовать *обнаружение зла*, как заклинание.

Знания Арфистов (Ex): На 1-м уровне образец Арфистов получает доступ к знанию так же, как и бард. Эта способность функционирует подобно способности бардского знания, за исключением того, что бонус проверки равняется уровню образца Арфистов персонажа + его модификатор Интеллекта. Если образец Арфистов имеет другую такую способность знаний из другого источника (типа уровней барда, мастера знаний или агента Арфистов), его уровни образца Арфистов складываются с уровнями всех других классов, предоставляющих такую способность, с целью проверок знания Арфистов.

Одобренный враг (зло) (Ex): На 2-м уровне образец Арфистов получает злых существ всех видов в качестве одобренного врага. Он получает +1 бонус на проверки Блефа, Слушания, Чувства Мотива, Обнаружения и Выживания, когда использует эти навыки против злых существ. Он также получает +1 бонус на броски урона оружия против злых существ. Если образец Арфистов имеет способность одобренного врага от другого класса (типа рейнджера) и специфическое злое существо также квалифицируется как одобренный враг для этого класса, бонусы складываются.

Небесные заклинания (Ex): После достижения 3-го уровня образец Арфистов может читать заклинания, как будто он селестиал. Определенно, он может изучать и читать любое заклинание из "Книги Возвеличенных Дел", которое имеет небесный компонент, пока он квалифицирован для чтения заклинания. (То есть заклинание должно быть в его списке заклинаний и иметь уровень заклинания, который он может читать, и показатель способности, который управляет его колдовством, должен быть достаточно высок, чтобы позволить ему читать заклинания этого уровня). Образец Арфистов может также читать заклинания, которые имеют определенный вид небесного компонента, соответствующий его мировоззрению – архон, если он законно-добрый, гвардинал, если он нейтрально-добрый, или эладрин, если он хаотически-добрый.

Возвеличенный компаньон (Ex): На 4-м уровне образец Арфистов получает умение Возвеличенный Компаньон (см. "Книгу Возвеличенных Дел") как бонусное, если он еще не имеет его. Если он еще не имел животного компаньона, он получает его теперь, как если бы он был друидом уровня, равного его уровню образца Арфистов. Если он имеет способность вызова животного компаньона от другого класса (типа друида или рейнджера), его уровни образца Арфистов складываются с уровнями любых классов, предоставляющих эту выгоду, с целью определения вида возвеличенного компаньона, которого он получит от этой способности.

Одобренный враг (Ex): На 5-м уровне и снова на 10-м уровне образец Арфистов может выбирать одного дополнительного одобренного врага из следующего списка: церковь Бэйна, Культ Дракона, Железный Трон, малагримы, Красные Волшебники или Жентарим. Образец Арфистов получает +2 бонус на проверки Блефа, Слушания, Чувства Мотива, Обнаружения и Выживания при использовании этих навыков против существ этого типа. Аналогично, он получает +2 бонус на броски урона оружия против таких существ. Кроме того, бонус против любого одобренного врага на его выбор (независимо от класса, в котором он выбрал его) увеличивается на 2.

Поразить зло (Su): Однажды в день образец Арфистов по крайней мере 6-го уровня может попытаться ударить злое существо одной нормальной рукопашной атакой. Он добавляет свой бонус Харизмы (если есть) к броску атаки и наносит 1 дополнительный пункт урона на уровень образца Арфистов. Например, образец Арфистов 6-го уровня, вооруженный длинным мечом, нанесет 1d8+6 пунктов урона, плюс любые дополнительные бонусы от высокой силы или магических эффектов, которые будут обычно применяться. Если образец Арфистов случайно ударяет незлое существо, удар не имеет никакого эффекта, но все же исчерпывается в течение этого дня.

Образец Арфистов может использовать эту способность дважды в день на 8-м уровне и трижды в день на 10-м уровне.

ТАБЛИЦА А-5: ОБРАЗЕЦ АРФИСТОВ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/ известные заклинания
1-й	+0	+0	+2	+0	Аура добра, <i>обнаружение зла</i> , знания Арфистов	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+0	+3	+0	Одобренный враг (зло)	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+2	+1	+3	+1	Небесные заклинания	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+3	+1	+4	+1	Возвеличенный компаньон	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+3	+1	+4	+1	Одобренный враг	+1 уровень существующего колдовского класса
6-й	+4	+2	+5	+2	Поразить зло 1/день	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+5	+2	+5	+2	—	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+6	+2	+6	+2	Поразить зло 2/день	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+6	+3	+6	+3	—	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+7	+3	+7	+3	Одобренный враг, Поразить зло 3/день	+1 уровень существующего колдовского класса

Дева Боли (Maiden Of Pain)

Богиня Ловиатар – божественное воплощение многих злых действий и фетишей, описанных в "Книге Мерзкой Тьмы". Законченный садист и покровитель садистов и мазохистов, Желаящий Кнут посвящена причинению боли и наказания. Самые посвященные слуги Ловиатар, девы боли, развращенные женщины, буквально делающие боль своей едой и питьем. Они добавляют к своей склонности наносить боль склонность к агонии – препарату, также известному как жидкая боль.

Девы боли выходят из элитных рядов существенно искривленного духовенства Ловиатар, и они – самые исковерканные из ее клериков. Некоторые имеют уровни в других классах, помимо клерика, обычно – жулик или убийца.

Дева боли-NPC работает за пределами господства церкви Ловиатар, перемещаясь с места на место, чтобы гарантировать, что воля богини будет выполнена. Они служат посланниками, секретными агентами и исследователями церкви.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать девой боли, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Пол: Женщина.

Навык: Запугивание 4 разряда.

Умение: Жестокое Заклинание ("Книга Мерзкой Тьмы").

Заклинания: Способность читать *мазохизм* и *садизм* как божественные заклинания ("Книга Мерзкой Тьмы").

Божество-покровитель: Ловиатар.

Специально: Кандидат должен был использовать наркотик агонии (жидкая боль) ("Книга Мерзкой Тьмы").

Навыки класса

Навыки класса девы боли (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Запугивание (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость), Колдовство (Интеллект), и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса девы боли.

Мастерство оружия и доспехов: Девы боли получают мастерство с кнутом, но не с каким-либо доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавание.

Заклинания в день/известные заклинания: Начиная со 2-го уровня, когда получен новый уровень девы боли, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто она также получила уровень клерика. Она не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежитьи и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что она добавляет уровень девы боли к уровню клерика, и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Склонность к агонии (Ex): Дева боли получает постоянную склонность к ломке от наркотика, также известного как жидкая боль. Однако, ее склонность к наркотику умеренна и не может ухудшаться. Каждый день, который она проводит без дозы, она получает 1d3 пунктов урона Ловкости. Кроме того, отрицательные эффекты наркотика блокируются ее близкими дружественными отношениями с болью. Начальный эффект дозы должен ошеломить ее на 1d4-1 раундов и вынуждает ее брать только одно действие каждый раунд в течение 1d4 минут после этого.

Дополнительный домен: Дева боли 1-го уровня получает доступ к домену Боли, если она еще не имеет его, или к другому домену, предлагаемому Ловиатар, если она его уже имеет. Она получает предоставленную силу этого третьего домена и может выбирать из его списка заклинаний, также как и из таковых других своих доменов, выбирая свои заклинания домена в течение дня. Она может все же читать только одно заклинание домена на каждом уровне (с 1-го по 9-й) в день, но теперь она имеет три варианта на выбор вместо двух на каждом уровне заклинаний.

Хлестание (Su): Дева боли может использовать кнут, чтобы доставлять атаки касанием. Эта способность по сути дает ей 15-фт досягаемость с заклинаниями касанием или с ее способностью касания боли. Если она желает, она может делать нормальную атаку кнутом при доставке эффекта касания, но в этом случае она должна скорее сделать успешную рукопашную атаку, чем атаку касанием. Дева боли может доставлять заклинание касанием через свой кнут даже существам, которые обычно не затрагиваются атаками кнутом.

Касание боли (Su): Однажды в день дева боли 1-го уровня может использовать рукопашную атаку касанием, чтобы доставить разрушающую боль отдельному противнику. Если она преуспевает в атаке касанием, противник должен делать спасбросок Стойкости (DC 10 + уровень девы боли + модификатор Мудрости девы боли). Существо, которое проваливает этот спасбросок, ошеломлено на 1 раунд, как раз до следующего действия девы боли. Конструкции, илы, растения, нежить, бестелесные существа и существа, иммунные к критическим попаданиям, не могут быть ошеломлены. Дева боли может использовать эту способность дважды в день на 4-м уровне, трижды в день на 6-м уровне и четыре раза в день на 10-м уровне.

Улучшенная подсечка (Ex): На 3-м уровне дева боли получает выгоды от умения Улучшенная Подсечка, когда она использует кнут, чтобы делать попытку подсечки. Она не должна выполнять предпосылки умения, но она может использовать его только при владении кнутом.

Улучшенное разоружение (Ex): Дева боли 6-го уровня получает выгоды от умения Улучшенное Разоружение, когда она использует кнут, чтобы сделать попытку разоружения. Она не должна выполнять предпосылки умения, но она может использовать его только при владении кнутом.

ТАБЛИЦА А-6: ДЕВА БОЛИ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+2	+0	Склонность к ломке, дополнительный домен, хлестание, касание боли 1/день	—
2-й	+1	+0	+3	+0	—	+1 уровень клерического класса
3-й	+2	+1	+3	+1	Улучшенная подсечка	+1 уровень клерического класса
4-й	+3	+1	+4	+1	Касание боли 2/день	+1 уровня клерического класса
5-й	+3	+1	+4	+1	—	+1 уровень клерического класса
6-й	+4	+2	+5	+2	Улучшенное разоружение	+1 уровень клерического класса
7-й	+5	+2	+5	+2	Касание боли 3/день	+1 уровня клерического класса
8-й	+6	+2	+6	+2	—	+1 уровень клерического класса
9-й	+6	+3	+6	+3	—	+1 уровень клерического класса
10-й	+7	+3	+7	+3	Касание боли 4/день	+1 уровень клерического класса

Мученический чемпион Илматера (Martyred Champion of Ilmater)

Церковь Илматера известна и количеством мучеников, которых она производит, и высокой степенью почтения, которым она платит им. Это – единственная церковь, которая имеет святого, называемого "Дважды-Мученическим", и многие из последователей Илматера надеются последовать примеру Св.Соллара. Мученический чемпион Илматера стоит на полпути к этому. Уже предлагавший некогда свою жизнь в героической жертве, он упорно продолжает заниматься в вере Илматера, готовый и желающий снова быть мучеником, если того потребуют обстоятельства.

Мученические чемпионы Илматера приходят из всех классов персонажей, так как дорога к муке универсальна. Класс предлагает смесь уникальных выгод и продвижения в предыдущей карьере персонажа.

Мученические чемпионы стоят вне иерархии церкви Илматера, так как они и так уже являются объектами почитания. Они – свободные агенты, крайне преданные побуждениям своего божества, и мощные чемпионы в борьбе против зла и страдания.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать мученическим чемпионом Илматера, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Законно доброе.

Навыки: Знание (религия) 4 разряда, любой навык 9 разрядов.

Умения: Выносливость, Нимб Света ("Книга Возвеличенных Дел").

Божество-покровитель: Илматер.

Специально: Должен был умереть в героической жертве и быть возвращен к жизни.

Навыки класса

Навыки класса мученического чемпиона Илматера (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Излечение (Мудрость), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Интеллект), Поездка (Ловкость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее – особенности класса престиж-класса мученического чемпиона Илматера.

Мастерство оружия и доспехов: Мученические чемпионы Илматера не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда персонаж достигает четного уровня мученического чемпиона, у него есть выбор. Он может получать новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс, или он может получать бонусное умение на свой выбор. Он должен выполнять любые предпосылки для умения, чтобы выбрать его. Если он выбирает колдовской уровень, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса

(бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, улучшенный шанс изгнания или упрека нежити и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что он добавляет уровень мученического чемпиона к уровню некоторого другого колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного колдовского класса, прежде чем он стал мученическим чемпионом Илматера, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень мученического чемпиона с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Мученический чемпион Илматера свободен выбрать бонусное умение в противовес колдовскому уровню в следующий раз, когда возникает такое решение, или наоборот. Персонаж, не являющийся заклинателем, должен выбрать бонусное умение.

Непреклонный (Ex): На 1-м уровне мученический чемпион Илматера получает Непреклонный как бонусное умение, если он еще не имеет его.

Невооруженный удар (Ex): Мученический чемпион Илматера бьется как его божество – невооруженным. На 1-м уровне он получает Улучшенный Невооруженный Удар как бонусное умение, если он еще не имеет его. Подобно монаху, мученический чемпион может атаковать каждым кулаком попеременно или локтями, коленями или ногами. Эта способность позволяет ему делать невооруженные удары руками полностью и никогда не считаться атакой неосновной рукой.

Обычно невооруженные удары мученического чемпиона наносят смертельный урон, но он может предпочесть вместо этого наносить несмертельный урон без штрафа на бросок атаки. Он имеет одинаковый выбор – нанести смертельный или несмертельный урон при захватывании.

Невооруженный удар мученического чемпиона считается и изготовленным оружием, и естественным оружием с точки зрения заклинаний и эффектов, зачаровывающих или улучшающих любой из типов (типа заклинаний *магический клык* и *магическое оружие*).

На 1-м уровне невооруженный удар мученического чемпиона наносит 1d6 пунктов урона, если он Средний, 1d4, если он Маленький, или 1d8, если он Большой. На 4-м уровне этот урон увеличивается до 1d8, если он Средний, 1d6, если он Маленький, или 1d10, если он Большой. На 8-м уровне его невооруженный урон увеличивается до 1d10, если он Средний, 1d8, если он Маленький или 2d8, если он Большой.

Иммунитет у страху (Ex): Мученический чемпион Илматера 2-го уровня иммунен к страху (магическому или иному).

Великая выносливость (Ex): На 3-м уровне мученический чемпион получает +4 священный бонус по всем проверкам и спасброскам, улучшенным умением Выносливость. Поскольку это – священный бонус, он складывается с выгодой умения Выносливость.

Божественная льгота (Su): На 4-м уровне мученический чемпион Илматера получает бонус, равный его бонусу Харизмы (если есть), на все спасброски.

Святое страдание (Su): Начиная с 5-го уровня, всякий раз, когда мученический чемпион Илматера получает по крайней мере 50 пунктов урона в отдельном раунде и выживает, он окружается сияющим жаром, сигнализирующим о покровительстве Илматера. Он получает священный бонус на броски атаки, спасброски и проверки навыков, равный +1 на каждые 10 пунктов урона, полученных им в предыдущем раунде. Этот эффект продолжается в течение количества раундов, равных его уровню мученического чемпиона. Хотя этот эффект подобен таковому заклинания *мазохизм*, эта способность не злая.

Уменьшение урона (Su): На 7-м уровне мученический чемпион получает уменьшение урона 10/зло. На 10-м уровне его уменьшение урона улучшается до 15/зло.

Общение (Su): Начиная с 9-го уровня, мученический чемпион Илматера настолько близок со своим божеством, что он может задавать отдельный вопрос каждый день, как будто читая заклинания *общение*. Использование этой способности стоит 10 XP.

Пропитание (Ex): Мученический чемпион Илматера 9-го уровня больше не должен есть, пить или дышать. Он все же переносит муки голода и горение в легких, если он не ест или не дышит, но такое должно ожидаться и – подобно большинству боли – не указывает на реальную потребность. Он не получает несмертельного урона и не переносит никаких других болевых эффектов от голода, жажды, удушья или утопления.

ТАБЛИЦА А-7: МУЧЕНИЧЕСКИЙ ЧЕМПИОН ИЛМАТЕРА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/ известные заклинания
1-й	+0	+0	+2	+0	Непреклонный, невооруженный удар 1d6	—
2-й	+1	+0	+3	+0	Иммунитет к страху	+1 уровень существующего колдовского класса или бонусное умение
3-й	+2	+1	+3	+1	Великая выносливость	—
4-й	+3	+1	+4	+1	Божественная льгота, невооруженный удар 1d8	+1 уровень существующего колдовского класса или бонусное умение
5-й	+3	+1	+4	+1	Святое страдание	—
6-й	+4	+2	+5	+2	—	+1 уровень существующего колдовского класса или бонусное умение
7-й	+5	+2	+5	+2	Уменьшение урона 10/зло	—
8-й	+6	+2	+6	+2	Невооруженный удар 1d10	+1 уровень существующего колдовского класса или бонусное умение
9-й	+6	+3	+6	+3	Общение, пропитание	—
10-й	+7	+3	+7	+3	Уменьшение урона 15/зло	+1 уровень существующего колдовского класса или бонусное умение

Лорд слизи (Slime Lord)

Хотя Гонадор – член пантеона дроу, он не бог дроу в общем. Лорд Слизе – исконное божество слизи и илов, уважаемых аболетами и роперами, а также дроу-изгоями и ренегатами. Лорды слизи, самые одобренные из слуг Гонадора – не клерики; они – шпионы и проникающие, способные изменять свои формы, чтобы двигаться незамеченными среди членов любой расы. Хотя большинство начинают свои карьеры как гуманоиды, через какое-то время они становятся все более и более подобными слугам-аберрациям Гонадора, известным как гонаданы.

Лорды слизи приходят отовсюду, но большинство были некогда жуликами или жуликами/бойцами. Клерики Гонадора также иногда уступают свою прогрессию в заклинаниях становлению лордами слизи, а некоторые просто балуются, добавляя класс лорда слизи к своей божественной магии.

Большинство лордов слизи – дроу, хотя они могут происходить из любой расы. Как служащие бога изгоев, они – изгои в любом обществе – дроу, поверхностных эльфов или в любом другом. В Подземье они возглавляют маленькие культы последователей Гонадора, обычно мятежные против правления духовенства Лолс в городах дроу.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать лордом слизи, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое злое.

Базовый бонус атаки: +4.

Навык: Маскировка 6 разрядов.

Умения: Желаемое Уродство ("Книга Мерзкой Тьмы").

Божество-покровитель: Гонадор.

Навыки класса

Навыки класса лорда слизи (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценка (Интеллект), Блеф (Харизма), Ремесло (Интеллект), Маскировка (Харизма), Искусство Побега (Ловкость), Подделка (Интеллект), Скрытность (Ловкость), Запугивание (Харизма), Знание (Создание подземелий) (Интеллект), Бесшумное Движение (Ловкость) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса лорда слизи.

Мастерство оружия и доспехов: Лорды слизи не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Паралитическая слизь (Ex): Псевдостручки лорда слизи покрыты слизью, которая может парализовать противника. Любое существо, пораженное естественной атакой лорда слизи, должно сделать спасбросок Стойкости (DC 10 + уровень лорда слизи + модификатор Телосложения лорда слизи) или быть парализованным на 1d4+1 раундов.

Псевдостручки (Ex): Физическая форма лорда слизи более изменчива, чем таковая нормального существа его типа. Как действие движения, лорд слизи может преобразовать свои руки в псевдостручки или обратно в нормальные руки. Он может делать две естественные атаки своими псевдостручками как действие полной атаки или одну атаку как стандартное действие. Каждая успешная атака наносит 1d6 пунктов урона. Преобразование продолжается до 1 раунда на уровень лорда слизи, хотя персонаж может изменить свои псевдостручки обратно в руки до истечения эффекта как действие движения.

Лорд слизи может использовать эту способность однажды в день на 1-м уровне. После этого он получает одно дополнительное использование в день на каждые два уровня лорда слизи. Таким образом, он может использовать способность дважды в день на 3-м уровне, три раза в день на 5-м уровне, четыре раза в день на 7-м уровне и пять раз в день на 9-м уровне.

Зачаровательный взгляд (Su): Лорд слизи по крайней мере 3-го уровня может активизировать зачаровательный взгляд на 1 раунд. Любое существо, встречающее взгляд лорда слизи, должно делать спасбросок Воли (DC 10 + уровень лорда слизи + модификатор Харизмы лорда слизи) или попасть под воздействие заклинания *зачарование монстра* (уровень заклинателя равен уровню персонажа лорда слизи). Эта способность употребляема раз в день на уровень лорда слизи.

Иммунитет ко сну (Ex): Лорд слизи 4-го уровня или выше иммунен к эффектам сна.

Изменить себя (Su): Лорд слизи 5-го уровня или выше изменяет свою форму, как если бы он был под влиянием заклинания *изменить себя*. Он может использовать эту способность по желанию, и любое изменение его формы продолжается, пока он не использует способность снова или не пожелает вернуться к своей естественной форме.

Уменьшение урона (Ex): Когда лорд слизи достигает 7-го уровня, его тело настолько изменчиво, что он получает уменьшение урона 5/режущий или колющий.

Иммунитет к полиморфу (Ex): Лорд слизи 8-го уровня или выше иммунен к полиморфу.

Слепое видение (Ex): Когда лорд слизи достигает 9-го уровня, все его тело действует как сенсорный орган, предоставляя ему слепое видение до 60 футов.

Нет заметной анатомии (Ex): Форма лорда слизи 10-го уровня настолько аморфна, что он больше не подвержен критическим попаданиям или атакам крадучись. Кроме того, он получает иммунитет к отравлению, параличу и ошеломлению.

ТАБЛИЦА А-8: ЛОРД СЛИЗИ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+0	+2	+0	Паралитическая слизь, псевдостручки 1/день
2-й	+1	+0	+3	+0	—
3-й	+2	+1	+3	+1	Зачаровательный взгляд, псевдостручки 2/день
4-й	+3	+1	+4	+1	Иммунитет ко сну
5-й	+3	+1	+4	+1	Изменить себя, псевдостручки 3/день
6-й	+4	+2	+5	+2	—
7-й	+5	+2	+5	+2	Уменьшение урона 5/режущий или колющий, псевдостручки 4/день
8-й	+6	+2	+6	+2	Иммунитет к полиморфу
9-й	+6	+3	+6	+3	Слепое видение, псевдостручки 5/день
10-й	+7	+3	+7	+3	Нет заметной анатомии

Ятринши (Yathrinshee)

Поскольку она – богиня немерти, Киарансали предпочитает служителей, объединяющих свое клерическое мастерство нежити с тайным исследованием негативной энергии и некромантии. Ятринши, элитный ранг священников Киарансали – мощные владыки некромантской магии – и тайной, и божественной.

Чтобы стать ятринши, жрица должна иметь доступ к божественной, и к тайной магии. Фактически все ятринши были перед принятием престиж-класса клериками и волшебницами, хотя очень немногие были скорее колдуньями, чем волшебницами. Большинство – скорее некроманты-специалисты, чем обычные волшебницы. Строгие требования колдовства не пропускают членов других классов в класс ятринши.

Ятринши – лидеры скрытной церкви Киарансали везде, где ее можно найти. Они ведут последователей Киарансали в поклонении и в преследовании целей церкви – заговоры мести против врагов их богини, убийство ее противников и оживление их как нежить.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать ятринши, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Дроу

Пол: Женщина.

Навыки: Знание (тайны) 7 разрядов, Знание (религия) 7 разрядов, Исполнение (пение) 5 разрядов.

Умения: Любовь Лича ("Книга Мерзкой Тьмы"), Фокус Заклинания (некромантия).

Заклинания: Способность читать *оживление мертвого* как божественное заклинание и *спектральную руку* как тайное заклинание.

Божество-покровитель: Киарансали.

Навыки класса

Навыки класса ятринши (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее – особенности класса престиж-класса ятринши.

Мастерство оружия и доспехов: Ятринши не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехом или щитом. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспеха, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: На 2-м, 3-м, 5-м, 6-м, 8-м и 9-м уровнях персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто она также получила уровень в тайном или божественном колдовском классе, к которому она принадлежала прежде, чем добавила уровень престиж-класса. Она не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета и так далее), кроме увеличения эффективного уровня заклинателя. Это по существу означает, что она добавляет уровень ятринши к уровню некоторого другого тайного и божественного класса персонажа, которые она

Город Паучьей Королевы и Книга Мерзкой Тьмы

Культ Киарансали поднимается среди дроу Фаэруна (как частично описано в приключении "Город Паучьей Королевы"). Как божество немерти и мести, Киарансали имеет много общего с принцем демонов Оркусом, которого она когда-то убила и который остается теперь, после возрождения, ее самым непримиримым противником. Последователи Киарансали часто используют какие-либо варианты из "Книги Мерзкой Тьмы", которые касаются нежити, включая умение Любовь Лича (Lichloved), престиж-класс пьющий жизнь (lifedrinker), новые заклинания некромантии и новых существ нежити.

Престиж-класс ятринши – новый мерзкий вариант для клериков Киарансали. Если Вы ведете приключение "Город Паучьей Королевы", Вы можете перевоплотить Ирзи Т'сарран и Карбата Нелиндерра в ятринши вместо одноклассовых клериков. Если вы решите сделать это, убедитесь, что также оснастили их набором мерзких заклинаний и умений.

имеет, и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно. Например, клерик 5/волшебник 3, берущая три уровня ятринши, имеет такой же доступ к заклинаниям, как клерик 7-го уровня и волшебник 5-го уровня. Однако, ее фамильяр волшебника не получает никаких новых способностей.

Если персонаж имела более одного тайного колдовского класса или более одного божественного колдовского класса, прежде чем она стала ятринши, она должна решить, к которому классу она добавляет каждый уровень ятринши с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Упрек нежити (Su): Уровни ятринши персонажа складываются с ее уровнями клерика с целью упрека или командования нежитью. Например, клерик 5/волшебник 3/ятринши 2 упрекает нежить как клерик 7-го уровня.

Некромант (Ex): Ятринши имеет непревзойденную власть над смертью. Когда она читает заклинания из школы некромантии, все ее уровни заклинателя складываются с целью определения ее эффективного уровня заклинателя. Она не получает заклинания более высокого уровня быстрее обычного и не получает дополнительных заклинаний в день, но заклинания, которые она читает, намного эффективнее.

Например, клерик 5/волшебник 3/ятринши 3 получит два увеличения эффективного уровня заклинателя и в своем классе клерика, и в классе волшебника, что дает ей колдовскую способность клерика 7-го уровня и волшебника 5-го уровня. Таким образом, когда она читает любое заклинание некромантии, тайное ли оно или божественное, ее эффективный уровень заклинателя 12-й (клерик 7-й + волшебник 5-й).

Погребальное пение (Su): Однажды в день ятринши 2-го уровня или выше может петь песню глубокого переживания, способную расстраивать противников, занятых боем с существами нежити. В действительности, любая нежить в пределах 30 футов от ятринши получает атаку взглядом, идентичную расстраивающему взгляду цепного дьявола. Любое существо, которое встречается глазами с ятринши, должно делать спасбросок Воли (DC 10 + уровень ятринши + модификатор Харизмы ятринши) или брать -2 штраф на броски атаки на 1d3 раундов, потому что видит лица ушедших любимых или ожесточенных врагов.

Если существо нежити – фактически оживленный труп друга или компаньона противника ятринши, DC спасбросков увеличивается на 2, и штраф удваивается (до -4).

Оберег смерти (Su): Ятринши 4-го уровня или выше иммунны к смертельным эффектам и негативной энергии, как защищенные заклинанием *оберег смерти*. Ятринши-нежить вместо этого получает сопротивление изгнанию +4. Эта выгода складывается с любым существующим сопротивлением изгнанию.

Проклятие ревенанта (Su): Любое существо, убитое ятринши 5-го уровня или выше, немедленно поднимается как зомби под ее контролем.

Зона осквернения (Su): На 7-м уровне ятринши непрерывно окружена аурой негативной энергии 20-фт радиуса. Эффект в остальном идентичен таковому заклинания *осквернение*.

Острота (Su): На 10-м уровне ятринши могут заостриться однажды в день. Эта способность работает подобно заклинанию *воплъ баньши*, за исключением того, что она затрагивает любое количество существ в пределах распространения 30-фт радиуса, сосредоточенного на ятринши.

ТАБЛИЦА А-9: ЯТРИНШИ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Некромант, упрек нежити	—
2-й	+1	+0	+0	+3	Погребальное пение	+1 уровень тайного и божественного колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	—	+1 уровень тайного и божественного колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Оберег смерти	—
5-й	+2	+1	+1	+4	Проклятие ревенанта	+1 уровень тайного и божественного колдовского класса
6-й	+3	+2	+2	+5	—	+1 уровень тайного и божественного колдовского класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Зона осквернения	—
8-й	+4	+2	+2	+6	—	+1 уровень тайного и божественного колдовского класса
9-й	+4	+3	+3	+6	—	+1 уровень тайного и божественного колдовского класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Острота	—

Мерзкие и возвеличенные божества

Фаэрун благословлен (или проклят) большим пантеоном божеств, все из которых играют очень активную роль в ходе истории континента. Многие из этих божеств по-разному воплощают идеалы добра и зла. У некоторых из них есть чемпионы, представленные среди престиж-классов предыдущей секции, или особые умения, связанные с поклонением им. Другие проявляют свои мерзкие или возвеличенные характеры в заклинаниях, которые они предоставляют своим клерикам.

Многие из доменов, включенных в "Книгу Мерзкой Тьмы" и "Книгу Возвеличенных Дел", фаэрунские божества могут предоставлять своим клерикам. Фаэрунский пантеон включает несколько близких параллелей с мерзкими и возвеличенными божествами, описанными в этих двух книгах. Малар, например, очень подобен Караану, Богу Тварей, описанному в "Книге Мерзкой Тьмы", и будет весьма соответствующим добавить Тварский домен к списку доступных доменов Малара. Таблица указывает, которые из божеств фаэрунского и других пантеонов могут предоставлять доступ к мерзким и возвеличенным доменам, представленным в этих двух приложениях.

ТАБЛИЦА А-10: МЕРЗКИЕ И ВОЗВЕЛИЧЕННЫЕ ДОМЕНЫ

Домены	Божества
Тварский (Bestial)	Малар (эквивалент Караана), Йеногу
Небесный (Celestial)	Домизл, Пистис София
Сообщество (Community)	Берронар Истинно Серебряная, Цирроллали, Эльдат, Хатор
Коррупция (Corruption)	Демогоргон, Горгот, Юртрус
Тьма (Darkness) *	Граз'зт, Лолс, Маск, Сет, Шар, Шаргаас
Демонический (Demonic)	Демогоргон, Граз'зт, Лолс +, Йеногу
Дьявольский (Diabolic)	Асмодеус, Баазебул, Маммон, Мефистофель
Выносливость (Endurance)	Илматер (эквивалент Файирана)
Фей (Fey)	Льюру (эквивалент Валариан), Милики, Нобэньон, Риллифейн Раллатил
Слава (Glory)	Хорус-Ре, Латандер
Жадность (Greed)	Аббатор, Тиамат, Урдлен
Геральд (Herald)	Баррачизл
Радость (Joy)	Ллиира
Боль (Pain)	Цирик (эквивалент Ралластера), Ловиатар (эквивалент Скароссар)
Удовольствие (Pleasure)	Ханали Селанил, Шаресс (эквивалент Листаи), Суни
Гнев (Wrath)	Хараш, Тир

* Клерик, имеющий доступ к домену Тьмы, может использовать или домен Тьмы, представленный в Главе 4 этой книги, или таковой из "Книги Мерзкой Тьмы".

+ Клерик-драэглот Лолс может выбирать Демонический в качестве одного из своих доменов.

Архиизверги и образцы

Архиизверги из "Книги Мерзкой Тьмы" – принцы демонов и архидьяволы – также населяют слои Девяти Адов и Абисса, как отмечено в той книге. Из принцев демонов, описанных там, Оркус и ранее Граз'зт, вероятно, играли самые существенные роли на Фаэруне, в то время как другие, не детализированные там, заняли более видные позиции, чем Демогоргон, Джуилблекс (имя и облик которого были приспособлены к Фаэруну в виде Гонадора) и другие. Чисто фаэрунские принцы демонов включают Бафомета, Эльтаба, Костчтчи, Пазраэля и Йеногу. Чужеземные принцы дьяволов включают Горгота (теперь бог) и Малкизида.

Образцы Селестии, описанные в "Книге Возвеличенных Дел" – правители архонов. В космологии Фаэруна архоны живут в Доме Триады, домашнем плане Тира, Торма, Илматера и Хелма. Архоны-образцы – высшие слуги этих божеств, и они более подчинены им, чем описанные в "Книге Возвеличенных Дел". Зафкиэл, величайший из этих архонов, является тайной фигурой, происхождение и истинная природа которой неизвестны никому, кроме, как говорят легенды, самого Тира.

Талисид и Пять Компаньонов, образцы гвардиналов, живут в Доме Природы наряду с большим количеством божеств, сферы которых связаны с природой. На плане, столь хорошо населенном мощными существами, образцы-гвардиналы обычно гармонируют со всем, но сохраняют свою фокусировку на защите своего домашнего плана от любого вторжения злых сил.

Эладрины приходят с двух планов космологии Фаэруна: Арвандора (дома эльфийского пантеона) и Врат Луны, где живет Селунэ. Королева Морвел живет во Вратах Луны со своим супругом Фаеринаалом, в то время как Гвинарвайф блуждает по этим двум планам независимо от общества эладринов.

Вариант: расы с регулировкой уровня

Что Вы можете сделать, если Вы хотите играть дженази, дроу или свирфнеблином, но ваша партия начинается на 1-м уровне?

Учитывая основные правила для играющих персонажами с регулировкой уровня, Вы не можете создавать персонажа 1-го уровня расы, достаточно мощной, чтобы иметь регулировку уровня. В то время как "Дикие Разновидности" представляет классы монстров, которые обеспечивают способ играть почти любым интеллектуальным монстром с 1-го уровня, она не охватывает случаи с гуманоидной расой с одним расовым Hit Die (обычно вытесняемым Hit Dice уровня персонажа) и регулировкой уровня +1 или выше. Эта ситуация соответствует множеству необычных рас и подрас "Установки Кампании Забытых Царств".

В следующих секциях представлены две различные системы. Обе они обеспечивают способы старта персонажем мощной расы с партией авантюристов 1-го уровня.

Мощные расы на 1-м уровне

Используя этот вариант правил, Вы можете создавать персонажа 1-го уровня, используя любую из мощных рас, описанных в этой книге. Такой персонаж начинает игру со всеми нормальными характеристиками для своей расы и всеми нормальными особенностями класса персонажа 1-го уровня его класса. Он также начинает игру с количеством отрицательных регулировок уровня, равных регулировке уровня его расы. Для каждой отрицательной регулировки уровня он берет следующие штрафы.

- -1 на проверки навыков и способностей.
- -1 на броски атаки и спасброски.
- -1 по проверкам уровня (включая проверки уровня заклинателя).

- -1 к DC для любого заклинания, которое он читает, или любой другой способности, которую он использует, которая позволяет сбросить.
- -1 к любому постоянному бонусу Класса Доспеха, предоставленному расой, типа естественного бонуса доспеха или постоянного бонуса увертливости свирфнеблина.
- -1 к расовой регулировке уровня (чтобы по сути сделать персонаж первоуровневым).

Когда персонаж получает достаточно опыта для повышения уровня, он фактически не получает уровень класса. Вместо этого его отрицательная регулировка уровня уменьшается на 1 на каждом новом достигнутом уровне, пока не достигает 0. В этой точке персонаж «искупает» свою расовую регулировку уровня. Он имеет один уровень класса и свою полную расовую регулировку уровня, так что его эффективный уровень персонажа (ECL) равен 1 + его регулировка уровня.

Например, тифлинг имеет +1 регулировку уровня, так что персонаж-тифлинг 1-го уровня будет иметь -1 отрицательную регулировку уровня. Его эффективный уровень персонажа 1-й, так как его отрицательная регулировка уровня отменяется его расовой регулировкой уровня. Когда он получает 1,000 XP (достаточно для продвижения до 2-го уровня), он не получает уровень класса, но его отрицательная регулировка уровня устраняется, делая его эквивалентным персонажу 2-го уровня (один уровень класса +1 регулировка уровня).

Аналогично, персонаж-дроу 1-го уровня начинает игру с -2 регулировкой уровня. Когда он получает 1,000 XP, его отрицательная регулировка уровня уменьшается до -1. Когда он получает общее количество 5,000 XP, она устраняется полностью. В этот момент он становится эквивалентным персонажу 3-го уровня, с одним уровнем класса и +2 регулировкой уровня.

Меньшие версии

Как альтернатива использованию отрицательных регулировок уровня для возмещения расовых регулировок уровня на самых низких уровнях персонажа, этот вариант предлагает отличающиеся версии мощных рас, которые не столь мощны. «Меньший дроу», например, не имеет всех черт и способностей стандартного персонажа-дроу, но он может быть сыгран как персонаж 1-го уровня вместе с персонажами других рас. Так как такие персонажи никогда не должны волноваться о регулировке уровня, их иногда приятнее играть, чем персонажа с отрицательной регулировкой уровня, даже если они испытывают недостаток некоторых захватывающих особенностей расы.

Если Вы используете эти меньшие расовые версии в вашей кампании, Вы должны использовать их везде – для NPC также, как и для игровых персонажей. Таким образом, партия, включающая меньшего дроу, никогда не должна столкнуться в вашей игре с дроу из "Руководства Монстров". Вместо этого все дроу вашей кампании должны быть меньшими дроу. Конечно, никто не называет их «меньшие дроу», так как все дроу в игре имеют те же самые расовые характеристики.

Меньшие серые дварфы

Меньший дуэргар имеет следующие расовые черты.

Расовые способности: Эти черты дополняют стандартные способности дварфа из "Руководства Игрока", кроме отмеченного.

- +2 Телосложение, -4 Харизма: Меньший дуэргар чрезвычайно замкнут и охраняет себя. Эта регулировка заменяет регулировку способности, данную для дварфов в "Руководстве Игрока".
- Дружественность с оружием: В отличие от других дварфов, меньший дуэргар не имеет дружественности с оружием с дварфским военным топором или дварфским ургрошем.
- +2 расовый бонус на спасброски против яда, фантазма и паралича: Эта черта заменяет +2 расовый бонус дварфа на спасброски против яда, как дано в "Руководстве Игрока".
- +2 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения: Меньшие серые дварфы превосходят других в скрытном движении.
- Подобные заклинаниям способности: 1/день — *увеличение персоны*. Уровень заклинателя равен удвоенному уровню класса меньшего дуэргара (минимум 3-й). Эти способности затрагивают только меньшего дуэргара, независимо от того, что он несет.
- Чувствительность к свету: Меньший дуэргар ослеплен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Меньшие дроу

Меньший дроу имеет следующие расовые черты.

Расовые способности: Эти черты дополняют стандартные способности эльфа из "Руководства Игрока", кроме отмеченного.

- +2 Ловкость, -2 Телосложение: Меньшие дроу за бесчисленные поколения безжалостно выбрали проворство за счет выносливости. Эта регулировка заменяет регулировку способности, данную для эльфов в "Руководстве Игрока".
- Темновидение: Меньший дроу может видеть в темноте до 60 футов. Темновидение черно-белое, но в остальном оно подобно нормальному видению, и меньший дроу может также хорошо функционировать без света вообще. Эта способность заменяет видение при слабом освещении, отмеченное для эльфов в "Руководстве Игрока".
- Мастерство оружия: Меньший дроу автоматически опытен с ручным арбалетом, рапирой и коротким мечом. Эти мастерства заменяют таковые стандартных эльфов.
- +2 расовый бонус на спасброски Воли против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов.
- Подобные заклинаниям способности: Меньший дроу с показателем Харизмы по крайней мере 10 имеет следующие подобные заклинаниям способности: 1/день — *танцующие огни, ошеломление, касание усталости*. Уровень заклинателя равен уровню класса меньшего дроу.
- Слепота при свете: Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет меньшего дроу на 1 раунд. В последующие раунды он ослеплен, пока остается в области воздействия.
- Одобренный класс: Волшебник (мужчина) или клерик (женщина). Эта черта заменяет запись одобренного класса для эльфов из "Руководства Игрока".

Меньшие затронутые планами

Все меньшие затронутые планами имеют следующие общие расовые черты, в дополнение ко всем расовым чертам, детализированным в других местах этой книги.

- Затронутый планами: Затронутые планами – гуманоиды (а не аутсайдеры) с подтипом затронутых планами. Они восприимчивы к заклинаниям и эффектам, нацеленным и на гуманоидов, и на аутсайдеров. Против них работают и *зачарование персоны*, и *изгнание*. Эта черта заменяет запись аутайдера в каждом из описаний затронутых планами.

Меньшие глубинные гномы

Меньший свирфнеблин имеет следующие расовые черты.

Расовые способности: Эти черты дополняют стандартные способности гномов из "Руководства Игрока", кроме отмеченного.

- 2 Сила, +2 Ловкость: Меньшие глубинные гномы быстры, но не особенно сильны. Эта регулировка заменяет регулировку способности, данную для гномов в "Руководстве Игрока".
- Темновидение: Меньший свирфнеблин может видеть в темноте до 60 футов. Темновидение черно-белое, но в остальном оно подобно нормальному видению, и свирфнеблин может также хорошо функционировать без света вообще.
- Знание камня: Эта способность предоставляет меньшему свирфнеблину +2 расовый бонус по проверкам Поиска, чтобы заметить необычную каменную кладку, типа скользящих стен, ловушек каменной кладки, нового строительства (даже построенного для соответствия старому), опасных каменных поверхностей, шатких каменных потолков и т.п.. Что-либо, что не каменное, но замаскировано под камень, также считается необычной каменной кладкой. Меньший свирфнеблин, просто проходящий в пределах 10 футов от необычной каменной кладки, может делать проверку Поиска, как будто он активно искал ее, и свирфнеблин может использовать навык Поиска для нахождения ловушек каменной кладки, как жулик. Меньший свирфнеблин может также чувствовать глубину, ощущая свое приблизительное заглубление так же естественно, как человек может ощущать, который путь ведет вверх. Меньший свирфнеблин имеет шестое чувство в отношении каменной кладки – врожденная способность, которую он получает множество возможностей практиковать и оттачивать в своем подземном доме.
- +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов: Меньший свирфнеблин стоек к магии. Эта черта заменяет +2 расовый бонус на спасброски против иллюзий, данный для гномов в "Руководстве Игрока".
- +1 бонус увертливости к Классу Доспеха против всех существ: Эта черта заменяет +4 бонус увертливости против монстров гигантского типа, данного для гномов в "Руководстве Игрока".
- Дружественность с оружием: Меньший свирфнеблин может обращаться с гномским крюковым молотом скорее как с военным оружием, чем как с экзотическим.
- Добавляется +1 к DC для всех спасбросков против заклинаний иллюзии, прочитанных меньшим свирфнеблином.
- Подобные заклинания способности: 1/день — *сопротивление*, *ошеломление*, *колыбельная*. Уровень заклинателя равен половине уровня персонажа, DC 10 + уровень заклинания + модификатор Харизмы.
- +2 расовый бонус по проверкам Скрытности: Свирфнеблин – эксперт в сохранении невидимости. Этот бонус улучшается до +4 под землей.
- Одобренный класс: Жулик. Эта черта заменяет запись одобренного класса для гномов из "Руководства Игрока".