



WARRIOR & WIZARD

COMPARE & CONTRAST



A warrior's armor can consist of metal, wood, bone or leather. Anything that will deflect a physical assault.

The magic user is partially protected with anything that is light and offers a degree of deflection.

A spell casters defense can be from various aspects of magic.

The shield is usually made of metal and wood, and can stop physical damage.



ПЕРСОНАЖИ

ШЕСТАЯ ГЛАВА

Содержимое этой главы – набор вариантов для ИП и НИП, включая альтернативные системы набрасывания показателей параметров, новые расы и новые классы. Здесь также приведены правила по улучшению персонажей, новые талисманы и эпические персонажи.

ПОКАЗАТЕЛИ ПАРАМЕТРОВ

В дополнение к представленному в *Руководстве Игрока* стандартному методу набрасывания игровых параметров (бросок 4d6, и отбрасывание минимального показателя, а также расстановка по желанию).

1. Стандартная Покупка Пунктов. Все параметры начинаются с 8. Вы получаете 25 пунктов для их распределения среди всех параметров. Пункт параметра для показателя 14 и ниже стоит 1 пункт – 1 единица параметра. Пункт параметра выше 14 стоит немного дороже (смотрите таблицу ниже). Этот метод позволяет максимально разнообразить параметры, но при таком методе у ИП должен быть как минимум один очень высокий показатель параметра.

Стоимость Пункта Параметра

Показатель Параметра	Стоимость Пункта	Показатель Параметра	Стоимость Пункта
9	1	14	6
10	2	15	8
11	3	16	10
12	4	17	13
13	5	18	16

2. Нестандартная Покупка Пунктов: Используйте метод стандартной покупки пунктов, но за исключением того, что у игрока есть больше или меньше пунктов на приобретение, как показано в таблице ниже:

Тип Компании	Разрешенные Пункты
Низкомощная Компания	15 пунктов
Компания с Вызовом	22 пункта
Трудная Компания	28 пунктов
Высокомощная Компания	32 пункта

3. Элитная Расстановка: Используйте ниже следующие показатели, расставляя их по своему желанию: 15, 14, 13, 12, 10 и 8. Эти числа (принимается, что они соответственно расставлены) позволяют создать персонажа с минимально необходимыми показателями в каждом из параметров, которые важны для класса персонажа. Этот метод более быстрый чем метод покупки пунктов, и удобен для быстрого создания персонажа. Фактически, именно этим методом мы и создавали показатели параметров НИП-примеров в 4 Главе этой книги.

4. Парящее Перебрасывание: Бросьте 4d6 шесть раз, и отбрасывайте кубик с минимальным показателем каждый раз. Но, один раз за этот процесс игрок может перебросить кубик с минимальным показателем. Показатели расставляются по желанию. Этот метод является более лучшим для персонажей, чем стандартный метод в *Руководстве Игрока*, позволяя персонажам улучшить какой-то плохой показатель, или получить чрезвычайно высокий показатель. Например, если игрок бросив 4d6 получил результаты 1, 2, 6 и 6, получая показатель 14, он может выбрать переброс 1, чтобы попытаться улучшить показатель (если он выбросит 6, то у него получится результат 18).

5. Органичные Персонажи: Бросьте 4d6 шесть раз, и отбрасывайте кубик с минимальным показателем каждый раз. Ставьте показатель параметра в соответствии с броском, а не по желанию (Сила, Ловк, Тело, Интл, Мудр, Обн). Перебросьте один любой параметр по своему выбору, выбирая бросок с более высоким показателем. Затем, поменяйте любые два показателя параметров. Этот метод дает игроку некоторый метод, но игрок не может поставить все показатели параметров как он хочет. Возможно персонаж будет вынужден справляться с нежелательной неуклюжестью (как и в реальной жизни), или же у него может быть необычный талант, нехарактерный представителям его класса (например, высокий показатель Силы у чародея).

6. Заготовленный Среднестатистический Персонаж: Бросьте 3d6 шесть раз и расставьте показатели по желанию. Этот метод создает персонажей более подобными к обычным людям, но позволяет некоторую подготовку. Игрок может перебросит все параметры, если все его модификаторы параметров в сумме -3 или ниже, или ни один из его параметров не выше 12.

7. Случайные Средние Персонажи: Бросьте 3d6 шесть раз и расставьте показатели по порядку набрасывания (Сила, Ловк, Тело, Интл, Мудр, Обн). Это самый строгий метод. Он часто создает неиграбельных персонажей, но создает высокие показатели очень специфичными. Игрок может перебросит все параметры, если все его модификаторы параметров в сумме -3 или ниже, или ни один из его параметров не выше 12.

8. Высокомощные Персонажи: Бросьте 5d6 шесть раз, и отбрасывайте 2 кубика с минимальным показателем каждый раз. Расставьте показатели по желанию. Этот метод то что надо для очень сильной компании, где персонажи действительно должны быть могущественными, что выжить в этом мире. Игрок может перебросит все параметры, если все его модификаторы параметров в сумме +2 или ниже, или ни один из его параметров не выше 15.

ПЕРСОНАЖИ РПГА И ПОКАЗАТЕЛИ ПАРАМЕТРОВ

В новых D&D игровых мирах, управляемых РПГА*, параметры игровых персонажей создаются путем метода стандартной покупки параметров. В некоторых, более старых РПГА компаниях могут использоваться нестандартные методы для покупки. Например, персонажи в игровой компании Живой Грейхок создаются при помощи метода 28 пунктов на приобретение параметров, так как здесь персонажи должны быть более могущественными.

Почему РПГА использует метод приобретения пунктов, вместо метода набрасывания параметров с помощью кубиков? В отличие от большинства домашних игр, где только один Мастер Подземелий и небольшие группы игроков, в РПГА D&D игры играют тысячи игроков, и их игры ведут сотни Мастеров подземелий. На крупных игровых мероприятиях РПГА МП не всегда играет со знакомой ему группой игроков или персонажей. В этих условиях метод покупки дает широкий диапазон для разнообразия персонажей у игроков, и МП в тоже время могут нормально регулировать мощь всех своих игроков в игре.

Для дополнительной информации о программе D&D Игровых миров и как принять участие в РПГА событиях заходите на www.wizards.com/rpga (только для владеющих английским языком).

РАСЫ

Для того чтобы сделать кампанию более интересной достаточно позволить вашим игрокам выбрать расу для своего персонажа.

ПОДРАСЫ

Высокого и худого халфлинга называют великанчик. Эльфов ведущих затворническую жизнь в лесу принято называть Сильванскими эльфами. Горные дварфы более отважны, чем их обычные собратья дварфы. Эти исключения из обычных рас называют подрасами.

Некоторые типичные для D&D расы – дварфы, эльфы, гномы, и халфлинги – могут разделяться на подрасы для того, чтобы лучше выразить различия во внешнем виде, мировоззрении, и адаптации к окружающей среде. Помимо нескольких незначительных различий, представители подрас ничем не отличаются от обыкновенных рас описанных в *Руководстве Игрока*. Подрасы делают выбор игрока более разнообразным и интересным, однако вы вполне можете применять подрасы, которые доступны лишь НИП. Для представления игрокам того, что же представляют из себя под расы достаточно позволить им встретить НИП, который является представителем одной из этих подрас. Иногда игроки не заинтересованы в отыгрыше за новые подрасы, но им интересно будет столкнуться в приключениях с НИП из этих подрас. Описание основных подрас можно найти в разделах *Справочника Монстров*.

Вы вполне можете запретить ИП пользоваться подрасами. Поскольку подрасы часто отличаются от обычных рас представленных в *Руководстве Игрока*, их отличия незначительны (но и важны) при выборе расы. Если вы хотите применить подрасы в своей кампании, то некоторых из них можно найти в *Справочнике монстров*, например дроу, дуергаров, и других существ посвятивших свое существование злу. Однако дроу, дуергары и сфирфенблины могут оказаться чересчур сильными для вашей команды. Смотрите разделы Чудовища как Расы на стр. 1__, и разберитесь, каким должен быть эффективный уровень персонажа (ЭУП). Зная ЭУП нового персонажа, вы сразу можете сказать, подходит ли он для вашей кампании или нет.

Прежде чем создавать новую подрасу, поразмыслите над такими специфическими моментами как – культура, климат и внешний вид. Просмотрите описание стандартных рас в *Руководстве Игрока* и подумайте, чтобы вам хотелось изменить. Подрасы должны отличаться по следующим параметрам – изменение очков параметров, разные бонусы навыков (например, +1 или +2 расовый бонус к определенному навыку), различие в предпочтительном классе, языке, или даже особые спецспособности, как к примеру устойчивость дварфов к яду или мастерское владение эльфа луком.

Имейте ввиду, что стандартные расы вынуждены, мирится с некоторыми недостатками, для того чтобы сохранять игровой баланс. Если ваша новая подраса обладает бонусом по параметру Силы, то она должна иметь штраф к Обаянию, при этом вы обязаны дать соответствующее пояснение, например в данном случае Сила является более важным параметром, чем Обаяние. Например созданная вами подраса дварфов имеет +2 бонус к Силе и -2 штраф к Обаянию, но она теряет свою способность темновидения и способность обработки камня. Как вариант, ваша подраса дварфов может иметь +2 к Силе, +2 к Телосложению и -2 к Ловкости и -2 к Обаянию, но у неё будет зрение при низкой освещенности, а не темновиденье, и +2 бонус к навыку Взбирание, а не обработка камня.

Старайтесь любой ценой сохранять баланс. Соблюдайте баланс между бонусами и штрафами при определении очков параметров персонажа. Заменяйте бонусы навыков или специальные способности (такие как бонусы к спасброскам или темновиденье) на другие относительно равноценные. Выбор различных параметров и навыков достаточно велик, как их изменить решаете только вы, полагаясь на то, что будет лучше для вашей кампании. В качестве примера изучите представленные варианты в *Справочнике Монстров* и постарайтесь решить, какие варианты вам подошли бы больше всего.

Подземные: Вариации стандартных подземных рас могут иметь темновидение, обработку камня, и различные типы расовых врагов. Если вы возьмете эльфа, то будет вполне логичным заменить его стандартное оружие – лук, предназначенный скорее для открытых пространств, на что-то более удобное для узких коридоров подземелья – например ручной арбалет.

По воззрению: Подраса может склоняться под одно из типичных мировоззрений, влияющих на ее культуру и мировоззрение. Подраса может обладать различными предпочтительными классами и языками.

Магическая: Определение того, насколько широко, будут познания вашей подрасы в магии, могут определить предпочтительный класс, модификации очков параметров (как правило, это Интеллект, Мудрость или Обаяние), или признаки, как подобные заклинаниям способности у гномов.

Фокусирование: Подраса должна обладать влечением к чему либо вроде создания каких-то вещей, уничтожения вещей, воровстве, сражениях, с редким животным, плаванию, кочевому образу жизни, набожности, всему на что только хватит вашей фантазии. Фокусирование может повлиять на очки параметров, предпочтительный класс или бонусы в навыках.

Не цивилизованные: Для менее цивилизованных стандартных рас будут более естественными классы варвара или чародея, и конечно соответствующие бонусы вроде навыка Искусства выживания или Приручения животных.

Крупнее или меньше: Подрасы, которые больше или меньше своих исходных образов имеют особые отличия. Например, среднего роста халфлинг и маленький эльф будут руководствоваться теми же правилами и снаряжением, что и другие персонажи соответствующие их новому размеру.

Теоретически кампания вполне может иметь Крошечных гномов или Больших полуорков. Вам следует учитывать осо-

бенности Больших и Крошечных существ как можно внимательней (так, например размер существа значительно влияет на занимаемое им пространство во время сражения).

Морская: Обыкновенные расы, обитающие в или около водной среды (у берега моря или на острове), могут иметь жабры для дыхания под водой, и могут быть знакомы с подводным животным миром, а также получают бонус к Плаванию. Будьте осторожны, поскольку создание альтернативной водной подрасы из всех привычных рас в этом случае, может быстро стать достаточно предсказуемой.

Пустынные, горные, лесные (Территории или типы климата): В конце концов, территория проживания подрас является одним из основных факторов определяющих их особенности (пустынный халфлинг, арктический гном, и тому подобное). Эти подрасы отличаются от своих прототипов бонусными навыками или бонусными чертами.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ПОДРАСЫ

Холмовые дварфы*	Эльфы
Глубинные дварфы	Высшие эльфы*
Горные дварфы	Волные эльфы (морские эльфы)
Дуэргары (серые дварфы)	Дроу (темные эльфы)
	Серые эльфы
	Дикие эльфы (гругачи)
	Лесные эльфы (сильване)
Гномы	Халфлинги
Горные гномы*	Шустронгие*
Свирфнеблины (глубинные гномы)	Великанчики
Лесные гномы	Глубинные халфлинги

*Стандартные дварфы, гномы, халфлинги и эльфы, описанные в *Руководстве игрока*

Пример подрасы: Золотой дварф

Высокомерные и гордые, они обладают цивилизацией, подходящей к пику своего развития. В то время как большинство из них равнодушны и подозрительны, большая часть дварфов храбрые воины и хорошие торговцы.

Расовые особенности: Золотые дварфы обладают всеми стандартными свойствами для обычного дварфа особенно-стями плюс следующее.

- +2 Телосложение, -2 Ловкость: Золотые дварфы плотные и крепкие, но не слишком ловкие как другие расы.
- +1 расовый бонус при атаке по необычным. Золотые дварфы специально обучаются сражению с необычными созданиями (он заменяет бонус против орков и гоблинов).

УЛУЧШЕНИЯ У ТИПИЧНЫХ РАС

Иногда у вас может возникнуть желание изменить одну из типичных рас (которые описаны в *Руководстве Игрока*). Подобное действие отличается от создания подрасы, поскольку это подразумевает более значительные изменения – начиная от территории и заканчивая различными характеристиками. Вы можете не использовать в своей кампании подрасы, а ввести модифицированными расами по правилам представленным в *Руководстве Игрока*.

Главной причиной, по которой вы можете захотеть поступить подобным образом, может быть желание сделать ваш игровой мир более специфическим. К примеру, в некоторых кампаниях дварфы никогда не используют волшебных заклинаний. В других, они могут предстать как непревзойденные мастера тайного искусства.

ИЗМЕНЕНИЕ ПРИ ПОМОЩИ ДОБАВЛЕНИЯ И ВЫЧИТАНИЯ

Изменение расы путем добавления и вычитания различных моментов, чем то похоже на создание новой подрасы. Одному МП может показаться, что темновиденье не очень подходит

ВАРИАНТ: НЕТ СНОСОК ДЛЯ ПРАВИЛ С ВАРИАНТАМИ

В отличие от остальной структуры Руководства мастера подземелий, эта глава полностью состоит из альтернативных правил, концепций и новых способов. Поэтому, если в этой главе вам не интересны варианты, лучше смотрите сноски, так как как варианты правила основа этой всей главы.

Сноски в этой главе применяются для разделам «За занавесом», как и во всей остальной книге.

для его игрового мира, другому же захочется, чтобы эльфы в его кампании никогда не умирали от старости.

До тех пор пока у МП будет возникать желание использовать подобные уникальные особенности в своей кампании, будут возникать затруднения связанные с логикой или игровым балансом. К примеру, если в кампании не применяется темновиденье, игрок выбравший для себя расу дварфа в последствие может задуматься над тем, что возможно он зря выбрал дварфа, а не взял к примеру полуорка. Как бы там ни было, если МП решил, что эльфы не умирают от старости то пусть так и будет, главное чтобы эти изменения в конечном итоге не привели к нарушению логики. Допустим, что если эльфы не умирают от старости, то почему за все время их существования они до сих пор не заполнили собой весь мир? Это проблема естественно имеет решение, однако, несмотря на это нужно стараться избегать возникновения подобных разногласий. Баланс вознаграждает одним параметром, но в то же время обделяет другим. Внимательно изучите возникшее несоответствие и постарайтесь найти ему достойное объяснение. Например, у эльфов может быть чрезвычайно низкий уровень рождаемости и постоянные войны, направленные на борьбу со злом, хотя в тоже время, благодаря своим биологическим особенностям процесс старения практически не затрагивает их.

Пример модифицированной расы: Эльфийский полуэльф

Эльфийский полуэльф это типичный полуэльф отличающейся от обычного эльфа только тем, что был воспитан в эльфийском обществе.

Эльфийский полуэльф обладает теми же особенностями что и обычный эльф (описанных на стр. — *Руководства Игрока*), кроме следующих особенностей.

- Эльфийский полуэльф не обладает бонусом к проверке навыков Дипломатия и Сбора информации.
- Эльфийский полуэльф обладает той же квалификацией в оружии, что и обычные эльфы. Они обладают теми же особенностями во владении длинным мечем, рапирой, коротким и длинным луком. Живя среди народа, который в военном деле отдадут предпочтение владению мечем и стрельбе, эльфийские полуэльфы также изучают соответственные виды оружия.
- Предпочтительный класс: Волшебник. Эльфийские полуэльфы обладают недостатками в пластичности, в отличие от простых полуэльфов.

КЛАССОВЫЕ/РАСОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Параметры игрового мира могут предполагать различные выгоды и ограничения для персонажей нестандартной расы. Перед тем как определить ту специфическую роль, которую будут играть в вашей кампании нестандартные расы, вы должны решить какие классы будут доступны для каждой из этих рас. Ваш выбор может включить в себя любое из представленного ниже.

- Дварфы и халфлинги не могут быть магами, чародеями, бардами, монахами, друидами, паладинами или рейнджерами.
- Эльфы не могут быть монахами, паладинами, или друидами.
- Полуэльфы не могут быть паладинами, или монахами.
- Полуорки не могут быть магами, бардами, друидами, паладинами, или рейнджерами.

Классы воина, вора и жреца ограничиваются только в редких случаях. Несмотря на выше сказанное, вы, конечно же, можете сами решить, какой класс доступен для данной расы, а какой нет.

Вы всегда можете сказать «Это мой мир...» и затем описать, какие изменения будут вам по душе. Будьте готовы дать объяснение вашим игрокам если что-либо измененное вами пойдет вразрез с описаниями, приведенными в *Руководстве Игрока*. Вы МП и это ваш игровой мир. Все же несмотря на это, следует убедиться в том, что вас правильно поняли, и что игроки не чувствуют себя чересчур ограниченными. Применение некоторых ограничений может оказаться удобным выходом из ситуации связанных с излишними преимуществами игроков в кампании.

НОВЫЕ РАСЫ

Вы можете расширить выбор игровых рас, взяв некоторые из *Справочника Монстров* или созданных вами лично. Как бы

там ни было, если вы используете такую возможность, старайтесь соблюдать осторожность.

Чудовища в качестве рас

Несмотря на то, что все чудовища представленные в *Справочнике Монстров* имеют необходимую статистику, для того, чтобы игрок мог использовать их в качестве персонажа, большая часть из них не приспособлена к тому, чтобы им быть. Следующая таблица содержит информацию о том, какой тип чудовищ, и насколько легко, может быть использован в качестве персонажа. Вы можете использовать эту таблицу как руководство, однако следует помнить, что далеко не всем игрокам захочется отыгрывать существо, у которого уровень Интеллекта равен двум, отсутствуют навыки общения, или которое настолько необычно, что использование его в качестве ИП нарушит концепцию игрового мира. Чудовища, которые включены в список игравельных, можно разделить на три категории сложности, так первая группа существ легко вписывается в большинство кампаний, вторая с определенными трудностями и, наконец, третья с очень большим трудом. Некоторые из существ могут обладать странными способностями или гигантской мощью, что делает их более мощными, чем любой из ИП (исключая высоко уровневые кампании). Например, холмовой великан способный наносить огромные повреждения или бихолдер изощренный в своем магическом искусстве, будут создавать значительный дисбаланс для кампании. Кроме того, не забывайте, что определенное воздействие могут иметь новые навыки и черты. Так, к примеру способность к полету может повлиять на возможные случайные столкновения на открытых пространствах и сделать навыки Взбирания и Прыжков менее значимыми. В таком случае вам не следует включать в партию таких мощных существ, если ИП в ней приблизительно между пятым и седьмым уровнями, когда обычные ИП получают доступ к магическому полету.

Начальный уровень ИП чудовищ: Таблица представленная выше дает представление о развитии уровней только у некоторых чудовищ. Для того чтобы определить данный параметр для других существ добавьте к Кубикам Хит-поинтов и уровням класса корректировку уровня чудовища, и получите ЭУП. Достаточно эффективным является создание из чудовищ с корректировкой уровня, в виде мультиклассовых персонажей после получения нового уровня в качестве ИП. Игрок, выбравший нестандартного персонажа с начальным количеством КХП более 1, не получает отличительную черту за свой первый уровень в классе, как это у обычных рас, и не умножает свои начальные пункты навыков на 4. вместо этого, у него уже учтена эта черта и умножение пунктов навыков при получении им первого Кубика Хит-поинтов (КХП) по расе.

ЧУДОВИЩА В КАЧЕСТВЕ РАС

Легкие (Несколько необычных способностей)

раса	Корректир. уровня	раса	Корректир. уровня
Гоблин	+0	Тифлинг	+1
Кобольд	+0	Кентавр	+2
Орк	+0	Гизьянка	+2
Аасимар	+1	Гитзерай	+2
Медвежатник	+1	Эльф, дреу	+2
Дварф, дуергар	+1	Огр	+2
Гнолл	+1	Минотавр	+2
Хобгоблин	+1	Троглодит	+2
Людоящер	+1	Гном, свирфнеблин	+3

Сложные (Необычные способности или ограничения)

раса	Корректир. уровня	раса	Корректир. уровня
Ликантроп, зараженный ¹	+2	Ликантроп, врожденный ^{1,2}	+3
Сатир	+2	Пикси	+4
Янь-ти, чистокровный	+2	Горгулья	+5
Куо-тоа	+3	Тролль	+5

Очень сложные (Необычный размер или способности создающие трудности)

раса	Корректир. уровня	раса	Корректир. уровня
Драйдер	+4	Майнд флаер	+7
Холмовой великан	+4	Огр-маг	+7
Джанны	+5	Вампир ¹	+8
Янь-ти, полукровка	+5		

1 Выберите обычную расу за расу в роли базового существа.

2 Врожденные ликантропы имеют эффективный уровень персонажа (ЭУП) 2+КХП облика животного+уровни по классам.

Чтобы определить как много требуется опыта чудовищу для того, чтобы достичь нового уровня используйте ЭУП и Таблицу 3-2: Преимущества, зависящие от опыта и уровня в Руководстве игрока. Для определения начального имущества персонажа – чудовища, берите его ЭУП и применяйте Таблицу 5-1: Имущество персонажа от уровня.

Особые навыки персонажа-чудовища, перечисленные в *Справочнике Монстров* как классовые навыки.

Как вы можете заметить, большинство персонажей-чудовищ не подходят для групп 1-го уровня. Данную проблему можно решить двумя путями. Первый заключается в том, что начисление опыта для персонажа-чудовища идет отдельно от остальных членов партии, соответственно его уровню. В другом случае вы можете попросить игрока, выбравшего себе персонажа-чудовища, не вступать в игру до тех пор, пока остальные члены группы не достигнут соответствующего уровня.

Если чудовище имеет КХП равное единице и меньше, или если это чудовище относится к шаблону, наподобие вампиров или оборотней и подобным им существам, то оно должно начать игру, уже имея один или более классовых уровней. В случае, когда количество КХП рано двум и больше чудовище начинает, не имея уровней в классах (хотя оно может получить их в дальнейшем).

Даже если существо из разновидности, где оно обычно продвигается в Кубиках Хит-поинтов, а не в уровнях класса, например ИП горгулья (как исключительная личность), вы можете давать ему уровни в классе, вместо КХП.

Очки параметров для чудовищ ИП: В то время как *Справочник Монстров* предлагает стандартные очки параметров для каждого чудовища, описанного в ней, «чудовище ИП» не является стандартным. Для того чтобы определить модификаторы очков параметров для чудовища ИП найдите в *Справочнике Монстров* параметр выбранного вами существа равный 10 или более. Затем вычитите из каждого параметра 10 (если он четный) или 11 очков (если нечетный), и вы получите нужный вам модификатор по этой расе или виду. Например, Сила типичного минотавра равна 19, значит его расовый модификатор по Силе равен +8 (19-11=8). Бросьте кубики для параметра ИП (4d6 не учитывая самый низкий результат на кубике), добавьте расовый модификатор параметра, и вы получите количество показателя параметра Силы.

В тех случаях, когда количество очков параметра ниже 10, применяется другой метод. Сначала определяются очки параметров ИП (4d6 не учитывая самый низкий результат на кубике), и сравниваются с очками средних параметров чудовища, которые можно найти в таблице расположенной ниже. Возьмем, к примеру, того же минотавра, его параметр Интеллекта равен 7, игрок использует столбик «6-7» таблицы, определяющий показатель Интеллекта. Затем игрок делает бросок 4d6, не учитывая самый низкий результат, и получает число 10. Теперь применив полученные данные, игрок при помощи таблицы определяет, что количество очков параметра Интеллекта равно 6.

Следует отметить, что выше упоминаемая таблица Интеллекта принимает в учет, что показатель Интеллекта ИП не ниже чем 3. Это важно, поскольку существа с интеллектом ниже трех не могут быть использованы как ИП. Любой из параметров ниже 1 спорный для игры, поэтому вам следует подумать дважды, прежде чем позволять ИП начинать с параметром ниже трех.

Другая статистика касающаяся чудовищ: Существа, обладающие КХП равными 1 или меньше, имеют обычные базовые КХП и способности. Они получают черту на первом уровне и затем получают каждые четыре последующих уровня, и умножают навыки на 4 на первом уровне (даже если у них есть корректировка уровня). Те же, кто обладает 2 и более КХП, начинают игру со своими базовыми КХП и способностями, плюс КХП за уровень класса (если он есть).

Например, не обладающий каким-либо классом огр имеет 4d8 КХП, +3 базовый бонус атаки, две черты, и семь пунктов навыков (или больше, если количество очков Интеллекта выше 9). Первый КХП принимается как максимальный, и дает 8+3d8+ (бонус Телосложения ×4) хит-поинтов.

Очки опыта для чудовищ: Чудовища, как и другие игровые персонажи с количеством КХП равным 1, отсутствием корректировки и классового уровня смотрят в Таблицу 3-2: Преимущества, зависящие от опыта и уровня на стр. 22 *Руководства Игрока*.

Чудовище с 1 КХП или меньше, корректировкой уровня и

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНТЕЛЛЕКТА ИП ЧУДОВИЩ

Бросок кубика	Показатель Интеллекта чудовища
1-2	3
3-4	4
5-6	5
7-8	6
9-10	7
11-12	8
13-14	9
15-16	10
17-18	11
19-20	12

ПОКАЗАТЕЛИ ПАРАМЕТРОВ ЧУДОВИЩ ИП

Бросок кубика	Показатель параметров чудовища (Сила, Ловк, Тело, Мудр, Обн)
1-2	3
3-4	4
5-6	5
7-8	6
9-10	7
11-12	8
13-14	9
15-16	10
17-18	11
19-20	12

уровнями в классах, складывает свои КХП, корректировку, и уровень класса вместе, когда обращается к Таблице 3–2. Для примера, допустим, что чудовище имеет 1 КХП, +1 корректировку уровня и 2 уровня по классу вора. Таким образом, его ЭУП равен 4 (+2 уровня в классе, +1 КХП и +1 уровень корректировки). Таким образом, для того чтобы перейти на следующий уровень ему потребуется 10,000 Оп.

При использовании Таблицы 3–2, чудовище, имеющее более чем один КХП, корректировку уровня и уровни класса, складывает свои КХП, уровень класса и уровень корректировки вместе. К примеру, медвежатник располагает тремя КХП и +1 корректировку уровня. После получения одного уровня по классу вора, его ЭУП становится равным 5. Для получения второго уровня по классу вора ему потребуется набрать 15,000 Оп.

Отыгрыш за ИП чудовищ: Большинство существ представленных в *Справочнике Монстров* являются злыми. Но этим существам будет тяжело ужиться в рамках обычного мира, например в людских городах, и злые персонажи это вряд ли именно то, что вы бы хотели использовать в своем приключении. Однако вполне может сложиться такая ситуация, что обычно злое существо может обладать нейтральным или даже добрым мировоззрением. Ниже перечислены возможные причины подобного изменения, которые вы можете применить к вашему персонажу-чудовищу.

- Выращенный людьми, эльфами, гномами или любой другой не злой расой.
- Был спасен от ужасной опасности, каким-либо добрым существом.
- Личное раскаяние.
- Разочарованный в своем следовании дорогой зла.
- Сбежал от своих злобных собратьев.
- Измененный магией или *принужден*.

Большинство НИП считают всех чудовищ злом, не обращая внимания на мировоззрение персонажа. Если гoblin или тролль попадут в человеческий или эльфийский город, то они наверняка вызовут подозрение, агрессию и недоверие. Решите для себя, насколько острым будет подобный вопрос в вашей кампании. Игрок должен сам решить в каком образе должен вести себя его персонаж – цивилизованно или по-звериному. Игрок может обратиться к вам за советом по этому вопросу, так что будет неплохо, если вам удастся заранее подготовить необходимый ответ. Все зависит от того, хотите ли вы, чтобы минотавр терроризировал окружающих или сражался бок о бок с людьми?

Не забывайте, все, что применимо к ИП, применимо и к НИП. Чудовища НИП также могут иметь классы, особые очки параметров, и максимум хит-поинтов начиная с первого КХП.

Создание новых рас

Хотя для игроков и составляет особый интерес отыгрывать чудовищ, все же последние созданы для того чтобы противостоять ИП (именно поэтому они и называются чудовищами). Поэтому некоторые МП склонны создавать новые расы, вместо того, чтобы использовать уже готовых чудовищ.

Процесс создания новой расы достаточно сложен. В основе лежит использование в качестве примеров уже готовых рас, содержащихся в *Руководстве Игрока*. Чудовища из *Справочника Монстров* предназначены для того, чтобы быть противниками ИП, или НИП и поэтому не могут быть использованы в качестве примера при создании новой расы. Если вам хочется создать новую расу кошкообразных существ, обладающих большой ловкостью, то вам следует обратить свое внимание на расу эльфов – в качестве прототипа. Они получают бонус +2 к Ловкости, но в то же время и штраф -2 к Телосложению. Это значит что если вы хотите чтобы ваша новая раса обладала высокой ловкостью, следует позаботиться и о соответствующем, компенсирующем баланс, недостатке.

Вот важный момент: Не все показатели параметров равносильны. К примеру, полуорк обладает большой Силой, однако его недостатком является низкий Интеллект и отталкивающая внешность (Обаяние). Таким образом, мы видим, что у полуорка присутствует только один положительный бонус взамен двум отрицательным. Этот происходит потому что, штрафы только по Интеллекту и Обаянию не равносильны по бонусу к Силе. Если вернуться к примеру с кошками, то Ловкость очень важна, поэтому один штраф в Обаянии будет не сбалансирован, необходимо добавить еще недостатки.

В целом предлагается использовать варианты, описанные в ниже расположенной таблице. Иногда метод бонус/штраф не всегда удобен. Например, бонус в Силе равносильно штрафу для Телосложения, однако бонус Телосложения не равносильно штрафу для Силы.

РАВНОЗНАЧИМОСТЬ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПАРАМЕТРОВ

Бонус параметра	Показатели параметра или штрафы в них
Сила	Ловкость ИЛИ Телосложение ИЛИ Интеллект и Обаяние ИЛИ Мудрость и Интеллект ИЛИ Мудрость и Обаяние
Ловкость	Сила ИЛИ Телосложение ИЛИ Интеллект и Обаяние ИЛИ Мудрость и Интеллект ИЛИ Мудрость и Обаяние
Телосложение	Ловкость ИЛИ Интеллект ИЛИ Мудрость ИЛИ Обаяние
Интеллект	Мудрость ИЛИ Обаяние
Мудрость	Интеллект ИЛИ Обаяние
Обаяние	Интеллект ИЛИ Мудрость

Естественно нет ничего неправильного в том, чтобы давать бонусы на менее важные параметры и штрафы на более применяемые в игре. Вы можете создать расу маленьких прекрасных фей, с +2 бонусом к Обаянию и -2 штрафом к Силе, однако в этом случае может возникнуть ситуация когда игроки не захотят играть за подобных существ. Совет о том, как вести себя, в случае если ваша попытка в итоге не оправдает себя (новая раса вышла слишком сильной, или наоборот, слишком слабой), вы можете найти на странице 13 данной книги (Что делать с несбалансированными ИП).

Как правило, вы должны использовать те же правила, которые используете для создания новых подрас или чудовищ, применяются и при разработке новых рас. Опасайтесь специальных способностей, в частности, завязанные на передвижении или бою. Помните, что размер влияет на многие аспекты персонажа. Преимущества обязательно должны быть сбалансированы с недостатками. Уделите больше внимания истории происхождения вашей новой расы.

Для начала вы можете начать с создания так называемых рас полукровок. В *Руководстве Игрока* уже есть такие расы как, например полуэльфы или полуорки. В *Справочнике Монстров* уже есть примеры существ полунебожителей, полудраконов, полуживергов, и других рас полукровок включая планарные расы (аасимары и тифлинги). Полуогры, полутролли, или даже эльфо-орки, орко-огры (ороги), гномо-халфлинги, орко-гоблины, все эти и многие другие подобные смешанные расы могут быть чрезвычайно интересны для использования их в качестве рас для ИП. В вашей власти запретить некоторые подобные варианты, как невозможные или несбалансированные, например дварфо-эльфы, человеко-халфлинги или гномо-огры.

КЛАССЫ

МП следует решить, какие классы станут нормой в его мире для тех, кто населяет его. Поэтому первый раздел в этой секции будет связан изменением классов уже описанных в *Руководстве игрока*.

ИЗМЕНЕНИЕ КЛАССОВ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Представьте себе пустынного воина, мастера кинжала. Этот воин умеет обращаться с ограниченным количеством видов оружия, но, кинжалы его специализация. Или огненного мага, посвятившему себя магии огня и тем самым, отказавшись от заклинаний остальных трех стихий (воде, воздуху и земле). Или воина-священника, жизнь которого посвящена церкви, однако обладающего доступом к оружию как у воина, бонусом атаки и несколькими заклинаниями в день, но не имеет доступа к лечащим заклинаниям.

В принципе *Руководство Игрока* может предложить достаточно разнообразных вариантов, часто с возможностью создания мультикласса, с большим количеством навыков и черт, а также таким особенностям как школы специализации для магов и сфер для жрецов. Если вам взбретет в голову создать игровой мир, помешанный на религии и божественном влиянии, и где каждый встречный должен быть хоть как-то связан со священной силой, то это не значит что, вам придется делать всех жрецами. Для этого достаточно применить стратегию мультиклассов, то есть позволить НИП иметь два класса, основной из которых может быть любым, а второй обязан быть классом жреца.

Это, однако, подразумевает, что не будете вносить крупные изменения в классовую систему. Дальнейшие модификации иногда позволяют МП создать совершенно новые и неординарные классы, для своей кампании. Различные классовые аспекты такие как, КХП, базовый бонус атаки или прогрессия заклинаний с ростом уровня, довольно легко изменить. Вор с бонусом атаки воина лучше чем обычный вор, но только если он не получил это взамен иных штрафов. Точно также как и маг с увеличенным количеством активаций заклинаний в день будет несбалансированным, если он не получит какого-то другого недостатка.

Намного сложнее изменять специальные способности нового класса. Старайтесь всегда придерживаться концепции о достоинствах и недостатках, не пытайтесь создавать класс, который будет способен на все. Помните, что хотя паладин и обладает большим количеством различных способностей, защитными и лечащими навыками, он не имеет доступу к атакующим заклинаниям или двигается так же незаметно как тень. Маг обладает большими способностями по части магии, однако его боевые качества оставляют желать лучшего. Вы можете создать вора-фехтовальщика, у которого способности к драке будут значительно превосходить его способности к воровству или друида с незначительным умением в магии, но с большими возможностями в превращении.

Если вы вдруг создали класс, обладающий в равной степени и боевыми и воровскими навыками получше чем вор, или класс с гораздо большими боевыми способностями чем у воина, то в этом случае вы можете столкнуться с некоторыми трудностями. Хотя новый класс и должен выглядеть чем-то оригинальным, однако он ни в коем случае не должен затмевать собой стандартные классы. Причиной, по которой появление новых классов в кампании может быть не желательной является фактор баланса. Волшебник, обладающий более слабым бонусом атаки или ограничением в доступе к чертам, основанным на сражении, не намного сильнее чем стандартный волшебник. (Он вряд ли будет ввязываться в рукопашный бой, если не сможет ничем помочь). МП которые считают себя ярыми сторонниками классового баланса вполне могут отказаться от возможности изменения класса. Вообще данный вопрос отличается сложностью, результат успешности или провале совершенных вами попыток преобразований можно получить лишь во время игрового процесса.

Опасайтесь ошибок

Сложность достижения баланса в случае с игровыми классами можно увидеть на примере стандартных классов воина и варвара. Оба этих класса специализируются на боевых качествах, однако делают они это немного разными путями. Воин повышает свое мастерство путем развития боевых специа-

лизаций и черт, в то время как варвар во всем полагается на свою отвагу способность впадать в неистовство сражаясь со своими врагами. Посмотрите, какими бонусами и модификациями обладают эти два класса. Несмотря на то, что прогресс их уровня атаки одинаков, воин с хорошо подобранными умениями может затмить собой варвара, даже если тот пребывает в состоянии ярости. (А варвар вне ярости и вовсе далек). Эта ситуация сбалансирована тем, что варвар обладает своими личными спец-способностями, такими как повышенное передвижение, большее количество очков навыков, более широкий выбор классовых навыков, улучшенное уворачивание и повышенный КХП. Все эти аспекты следует учитывать при обеспечении баланса между классами.

Если вы решили изменить класс, то следуйте следующей инструкции:

1. Посмотрите, какой стандартный класс наиболее подходит на то, что вы хотите получить в результате.
2. Убедитесь, не обладают ли другие классы способностями, которыми вы бы хотели наделить свой новый класс.
3. Изучите все другие классы и затем заполните соответствующими числами представленные ниже графы.

- КХП
- Прогресс базового бонуса атаки
- Прогресс базовых спасбросков
- Пункты навыков
- Список классовых навыков
- Квалификация в оружие и доспехах
- Количество заклинаний в день
- Список имеющихся заклинаний
- Особые способности по классу

ни один из классов не должен превосходить во всем выше перечисленном. Уделите особое внимание особенностям класса и заклинаниям.

Варианты списка заклинаний

Одним из легких способов изменения игрового класса или создания нового класса заклинателей является изменения уже существующего списка заклинаний или создание полностью нового.

Изменение уровня доступности заклинаний (например, быстрое развитие в области школы иллюзий и медленное в области школы заклятий) может создавать довольно интересные варианты. Однако будьте осторожны, когда применяете этот метод. Старайтесь сохранить баланс между мощностью и количеством доступных заклинаний. Продвижение заклинаний выше или ниже на один уровень не очень хорошая идея. Так как не все заклинания равноценны по своей важности. Например, вы можете поступить следующим образом, поместите на 2-й уровень списка заклинаний *шар огня* и *полет*, а для того чтобы сохранить баланс, на третий поместите такие заклинания, как *видеть невидимое* и *магический рот*. В то время как заклинания *видеть невидимое* и *магический рот* являются достаточно полезными, их роль в контроле баланса не так очевидна как например у заклинания *шар огня* (низкоуровневое заклинание причиняющее значительный массовый ущерб) и *полет* (наиболее часто используемый для избежания или наоборот, случайных столкновений). Перемещая заклинания вверх и вниз по уровням, старайтесь не переусердствовать. Заклинатель может успешно применять заклинания школы очарования и школы ворожбы однако любое заклинание, обладающее драматическими эффектами для него будет невероятно трудным. Или же он будет в высокой степени искусен в лечении, но в то же время совершенно не будет разбираться в заклинаниях воздействующих на эмоции или разум.

Самым коротким путем создания новых заклинаний является смешивания друг с другом уже существующих. Если вы объединяете заклинания двух классов, то у вас может получиться довольно интересный вариант, однако наверняка не сбалансированный. Остерегайтесь чересчур мощных гибридов, обладающих огненной силой волшебника и восстанавливающей силой священника. Не так уж просто выбрать лучшие заклинания для вашего класса из всего возможного списка. Еще одним способом сохранения баланса, помимо перемещения заклинаний вверх и вниз, является создание нового списка заклинаний (с сильными и слабыми сторонами). Новый список должен быть силен наступательными заклинаниями.

нениями и беден на защитные, или слаб в магии связанной с перемещением и изменением, но зато богат на лечащие и предсказательные заклинания. Заклинатели с несколькими школами волшебства одновременно обладают меньшим количеством заклинаний, чем оригинальные классы. Многосторонность имеет свою цену.

С классами, у которых заклинания находятся на втором месте, рейнджеры, паладины, и возможно барды — дело обстоит гораздо легче, поскольку их список заклинаний достаточно невелик. Поскольку каждый класс имеет изначальную направленность в применяемой им магии, у паладина от бога лечения — это заклинания связанные со здоровьем и лечением, а у рейнджера-мастера зверей — с животным миром, то и создание новых заклинаний будет даваться значительно легче. Применение значительных изменений также вполне приемлемо. К примеру, создание такого класса божественный бард (кантор), который дополнительно использует список заклинаний священника.

Пример Нового Списка Заклинаний: Ведьма

Ниже представлен вариант списка заклинаний для класса ведьма. Многие сказки и страшные истории рассказывают нам, как злы и могущественны ужасные ведьмы. Ей подчиняются многие сферы магического искусства — заклинания связанные с жизнью или здоровьем, магия природы и иллюзии, гадания и трансформации — однако в совершенстве они владеют лишь несколькими из них. Хотя ее список заклинаний и ограничен, он вмещает в себя заклинания волшебника, друида и жреца одновременно. Ведьма применяет свои заклинания аналогично чародею, использует его же таблицу заклинаний которые можно применять раз в день (смотрите стр. __ в *Руководстве Игрока*) основывает свою магическую силу на Обаянии. Список заклинаний для ведьмы был создан исходя из следующего.

Лечащие Заклинания: Только наиболее слабые из них и, кроме того, ведьма не может колдовать их спонтанно как жрец. Ведьмы, безусловно, не так хороши, как жрецы или друиды, однако при необходимости они могут оказать небольшую помощь для тех, кто им не безразличен.

Иллюзии: Заклинания Школы Иллюзии доступны ведьме лишь до определенного уровня, она никогда не сможет освоить высшие заклинания этой школы как волшебники.

Ворожба: Заклинания только непосредственно связанные с гаданием, например такие как *ясновидение/яснослышание* и магическое слежение.

Очарования: Большинство. Является основной школой для этого класса.

Превращение: Одна из двух самых сильных сторон ведьмы. От *собственного изменения* и *перевертничества*, она может освоить большинство заклинаний этой школы, благодаря чему может изменять себя или других существ.

Природа: Причина возможностей ведьмы разговаривать и управлять животными лежит в том, что в основном они ведут затворнический образ жизни в дикой и неизведанной местности.

Никакой шумной магии: К этому виду магии относятся такие заклинания как *заряд молнии*, *стена огня* или *рука Бигби*. Все дело в том, что ведьмы не признают заклинаний, которые сопровождаются слишком заметными магическими эффектами. Она не вызывает чудовищ и не применяет телепорт для перемещения с места на место. Ее магия слишком тонка и коварна для этого.

Смешанные: Это такие заклинания как *шепот ветра*, *крошечная избушка Леомунда*, *наслать проклятие* (и еще несколько заклинаний связанных с проклятьем), и несколько заклинаний связанных с коммуникацией.

Список заклинаний для Ведьмы

0-й уровень: *вошебная метка*, *лечение мелких ранений*, *танцующие огни*, *изумить*, *обнаружение магии*, *обнаружение яда*, *вспышка*, *призрачный звук*, *свет*, *починка*, *чтение магии*, *устойчивость*, *добродетель*.

1-ый уровень: *наслать страх*, *собственная маскировка*, *очаровать персону*, *команда*, *понимание языков*, *лечение легких ранений*, *рок*, *противостоять элементам*, *гипноз*, *идентификация*, *молчаливый образ*, *сон*, *говорить с животными*, *чревоувеичание*.

2-ой уровень: *собственное изменение*, *слепота/глухота*, *успокоить эмоции*, *лечение средних ранений*, *замедлить яд*, *чтение мыслей*, *покорить*, *невидимость*, *обнаружить местоположение объекта*, *младший образ*, *испуг*, *шепчущий ветер*.

3-ий уровень: *наслать проклятие*, *ясновиденье/яснослышание*, *инфекция*, *создать еду и питье*, *рассеивание магии*, *крошечная хижи́на Леомунда*, *круг волшебства против хаоса/закона/зла/добра*, *великий образ*, *снять слепоту/глухоту*, *внушение*, *языки*.

4-ый уровень: *очаровать монстра*, *крушающее отчаяние*, *распознать ложь*, *предсказание*, *страх*, *гигантские насекомые*, *добрая надежда*, *обнаружить местоположение существа*, *малое создание*, *нейтрализовать яд*, *полиморф*, *снять проклятие*, *крик*.

5-ый уровень: *пагубный полиморф*, *сон*, *ложное виденье*, *слабоумие*, *великая команда*, *магический сосуд*, *великое создание*, *вошебный образ*, *ночной кошмар*, *видение*, *рассылка*.

6-ой уровень: *анимировать объекты*, *контроль погоды*, *глазок*, *обнаружение пути*, *поработить*, *великий крик*, *пир героев*, *легендарные знания*, *массовое внушение*, *ввести в заблуждение*, *антипатия*, *теневой образ*, *трансформация Тенсера*, *истинное зрение*.

7-ой уровень: *карабкающаяся погибель*, *палец смерти*, *безумие*, *живодрев*, *искривить дерево*, *растительное переменение*.

8-ой уровень: *антипатия*, *запрос*, *определить местоположение*, *ужасное увядание*, *полиморф любого объекта*, *симпатия*, *ловушка для души*.

9-ый уровень: *землетрясение*, *предвиденье*, *убежище*, *перевертничество*, *воплъ баньши*, *знамение* (??).

*Когда ведьма получает доступ к заклинаниям 3-го уровня, она должна выбрать один из четырех эффектов заклинания *круг волшебства*. Независимо от того, что она выбрала, ведьма не может активировать это заклинание в противовес её мировоззрению.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ КЛАССОВ

Данные правила поддерживают возможность создания совершенно новых и оригинальных классов. Для этого вы можете использовать уже готовый класс и изменить некоторые его свойства. Возьмем в качестве примера класс рейнджера, все, что вам нужно сделать, это изменить его следующие особенности.

- ограничьте выбор его оружия списком доступным только вора́м

ЗА ЗАНАВЕСОМ: ЗАЧЕМ МЕНЯТЬ КЛАССЫ ПЕРСОНАЖА?

- Измените его избранного врага, к примеру, только на нежить, с последующим увеличением бонуса на 2, но за каждые 5 уровней.
- Дайте ему коварную атаку, но при этом сделайте так чтобы она действовала только против нежити
- Измените список доступных заклинаний так чтобы в нем были доступны заклинания связанные либо с нежитью либо с уловками и скрытностью.
- На третьем уровне дайте ему способность паладина поразить зло, но сделайте так чтобы она действовала только на нежить.

Теперь у вас есть новый класс выискиватель нежити, персонаж, умеющий незаметно передвигаться, выслеживать и убивать нежить.

Метод смешивания и балансирования параметров сразу из нескольких классов является наиболее простым и удобным из всех.

ПРЕСТИЖ КЛАССЫ

Пrestиж классы это новая форма мультиклассовых персонажей. В отличие от основных классов представленных в *Руководстве Игрока*, для того чтобы использовать престиж класс персонажи должны уже иметь несколько уровней в стандартном классе. Первый шаг для получения престиж класса делается еще при выборе вашего стандартного класса. (Правила для продвижения в уровнях стр. __ Руководство Игрока) применимо и здесь, и первый шаг, это всегда выбор класса. Если у персонажа отсутствует необходимые условия для престиж класса до этого первого шага, то это означает что этот персонаж не сможет получить первый уровень престиж класса.

Например, для того чтобы получить престиж класс наемного убийцы, нужно обладать любым злым мировоззрением, иметь 8 рангов в навыке Бесшумное Передвижение, 8 рангов в навыке Скрытность, 4 ранга в Маскировке, и, кроме того, кандидат должен совершить убийство, чтобы вступить в гильдию. Любый вор может набрать достаточно рангов навыков уже на пятом уровне (смотрите таблицу 3-2: Преимущества от опыта и уровня, стр. 22 *Руководства Игрока*). При переходе вора на 6-й уровень он может взять себе первый уровень наемного убийцы.

Пrestиж классы это вовсе не обязательная опция и она всегда находится под контролем МП. Только МП вправе решать какие престиж классы нужны в его игровой кампании, а какие нет. Примеры престиж классов приведенные в этой книге не являются обязательными, в конце концов, наилучшим классом для вашей кампании может быть только созданный вами личный класс.

Определение терминов

Здесь описаны те термины, которые применяются в этом разделе.

Базовый класс: Один из одиннадцати стандартных классов представленных в *Руководстве Игрока*.

Уровень заклинателя: Как правило, равен количеству уровней класса (см. ниже) по классу заклинателей. У некоторых престиж классов уровень заклинателя прибавляется к уже существующему классу.

Уровень персонажа: Общий уровень персонажа, состоя-

щий из суммы всех классов, которыми располагает персонаж. Например, персонаж с тремя уровнями по вору и тремя по воину имеет общий уровень равный шести.

Уровень класса: Уровень персонажа в определенном классе. Но для персонажа с уровнями в одном из классов, уровень класса и персонажа обозначает одно и то же.

АРХИМАГ

Наивысшим искусством является магия, часто именуемая как *Искусство*. Наиболее искусственными в этом искусстве являются, конечно же, архимаги, персонажи, во власти которых способность активировать заклинания так изощрена, что не под силу никому из простых заклинателей. Архимаги становятся обладателями странных сил и возможностей, которые помогают им создавать заклинания следуя только им известными путями.

Большинство архимагов это чистые волшебники или чародеи. Они изредка могут быть мультиклассом, но концентрируются на оттачивании их волшебных навыков.

Архимаги НИП встреченные вами в городских условиях, почти наверняка занимают высшие посты в местных магических гильдиях. Их стремление к тайному искусству, а также их знание, ставят архимагов на высшие позиции в этой сфере. Некоторые архимаги выбирают более уединенный образ жизни, становясь отшельниками, для того чтобы множить свои знания в тишине.

Кубик хит-поинтов: d4

Требования

Для того чтобы стать архимагом, персонаж должен соответствовать следующим требованиям:

Навыки: Знания (магия) 15 рангов, Искусство магии 15 рангов.

Отличительные черты: Фокусировка в навыке (Искусство магии), Фокусировка в заклинаний (в двух школах магии).

Заклинания: Способность активировать тайные заклинания 7-го уровня, знание 5-го уровня заклинаний как минимум из пяти магических школ.

Навыки класса

Для архимага характерны такие навыки (и ключевой параметр для каждого навыка), Концентрация (Тело), Ремесло (Алхимия) (Интел), Знания (все навыки выбираются индивидуально) (Интел), Профессия (Мудр), Поиск (Интел), и Искусство магии (Интел). Описание этих навыков смотрите в 4 главе *Руководства игрока*.

Количество пунктов навыков на уровень: 2+модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все особенности класса архимаг представлены ниже.

Квалификация в оружии и доспехах: Не получают квалификации в обращении с оружием или доспехами.

Количество заклинаний в день/Знаемые заклинания: Когда архимаг получает новый уровень, то персонаж увеличивает количество заклинаний, которые он может активировать за день (или известные заклинания), будто он поднял магический класс, в котором имел доступ к заклинаниям 7-го уровня, перед тем как получил престиж-класс. Повышение в классе заклинателя не дает ему остальных преимуществ по тому классу что тайный обманщик получит другие возможности этого класса от этого класса (улучшенный шанс на изгнание или контроль нежити,



ТАБЛИЦА 6-1: АРХИМАГ

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	Особое	Заклинаний в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Высшая магия	+1 уровень к текущему уровню класса таинства
2-й	+1	+0	+0	+3	Высшая магия	+1 уровень к текущему уровню класса таинства
3-й	+1	+1	+1	+3	Высшая магия	+1 уровень к текущему уровню класса таинства
4-й	+2	+1	+1	+4	Высшая магия	+1 уровень к текущему уровню класса таинства
5-й	+2	+1	+1	+4	Высшая магия	+1 уровень к текущему уровню класса таинства

метамагические или черты по созданию магических предметов и т.д.). Если персонаж обладал несколькими классами со способностью колдовать, до того как стал архимагом, то он обязан выбрать какой класс поднимает, для того, чтобы определить количество заклинаний, которые может произнести за день.

Высшая магия: Архимаг способен изучить такие секреты, которые под силу лишь очень немногим магам и чародеям. Он получает возможность выбрать одну, из описанных ниже, особых способностей, взамен на постоянное удаление одного слота заклинаний (он не может использовать слот заклинания, к которому еще не имеет доступа). Каждая способность требует определенного слота из уровня магии, как указано в ее описании. Приведем пример, маг 15-го уровня может запомнить два заклинания 7-го уровня (бонус заклинаний за специализацию или высокий Интеллект может увеличить это число), однако маг 13-го уровня/архимаг 2 уровня, который выбрал способность *тайный взмах*, откажется от одного слота 7-го уровня, и сможет использовать только 1 слот для заклинаний 7-го уровня, не считая бонусных.

Для того чтобы получить новую способность, любой архимаг может использовать слот для более высокого заклинания чем требует выбранная им способность в высшей магии.

Огонь таинства (Свх): Архимаг получает возможность обратить свою энергию таинства для заклинаний в огонь таинства, представляющее собой заряд вспышек из магической энергии. Этот заряд стрелковая касательная атаке с длинным диапазоном (120 м (400 фт) +12 м (40 фт)/уровень архимага), который наносит 1d6 повреждений за каждый уровень архимага, плюс 1d6 очков за каждый уровень заклинания использованного для того чтобы создать этот эффект. К примеру, архимаг 5-го уровня конвертировавший заклинание 7-го уровня для создания огня таинства, наносит повреждения равные броску 12d6. Этот параметр требует траты слота 9-го уровня.

Тайный взмах (Свх): Архимаг может использовать заклинания требующие прикосновения на расстоянии в 9 м (30 фт). Архимаг должен провести удачную стрелковую касательную атаку. Тайный взмах может быть выбран второй раз, в этом случае радиус действия увеличится до 18 м (60 фт). Этот параметр требует траты слота 7-го уровня.

Мастер Контрзаклинаний: Когда архимаг применяет контрзаклинание против заклинания сактивированного на него, то последнее направляется обратно на того, кто его произнес, как заклинанием *обращение заклинаний*. В случае когда заклинание не может быть отражено (например если оно действует на зону в целом), то оно просто аннулируется. Эта способность требует одного слота 7-го уровня.

Мастерство в элементах: Произнося заклинание, архимаг может изменить энергию таинства и изменить его структуру, что оно будет использовать другой элемент вместо обычного. Например, архимаг произносит заклинание *шар огня*, которое вместо огненных повреждений наносит вред при помощи звука. Эта способность может применяться только на заклинания, включающие в себя такие дескрипторы кислота, холод, огонь, электричество и звук. Изменение заклинания не влияет на время его активации. Заклинатель выбирает, какой тип энергии он заменяет, и на какой, когда начинает активацию заклинания. Этот параметр требует одного слота 8-го уровня.

Хозяин формы: Архимаг может изменять площадь и эффекты заклинаний которые имеют следующие формы: взрыв, конус, цилиндр, излучение, расширение. Смысл заключается в создании новых пространств для площади или эффектов заклинаний, которые не являются для них характерными. Минимальным массивом для этих пространств является куб размером 1,5 м на 1,5 м (5 на 5 футов). Например, архимаг может произнести заклинание *шар огня*, оставив при этом зону свободную от эффектов этого заклинания, для того чтобы защитить своих союзников. Этот параметр требует одного слота 6-го уровня.

Сила заклинания: Эта способность увеличивает эффект архимага на уровень заклинателя +1 (только влияет на повреждение, радиус поражения и уровень проверок заклинателя). Этот параметр требует одного слота 5-го уровня.

Подобная заклинанию способность: Архимаг выбравший этот тип высшей магии может использовать слот в заклинаниях (кроме потраченных на высшую магию) для подготовки заклинаний, которые остаются у него навсегда, будто подобную заклинанию способность, и может активировать её два раза в день. Архимаг не тратит каких либо компонентов, хотя заклинание требующее траты очков опыта все также их берет из Оп мага или в случае с дорогостоящим материальным компонентом, где он тратит вместо зм 10-кратное количество в Оп. Этот параметр требует траты слота 5-го уровня.

Подобная заклинанию способность обычно использует слот равный уровню заклинания, хотя архимаг может добавить к нему метамагическую черту, подняв до соответствующего уровня заклинаний. Например, архимаг может преобразовать заклинание *заряд молнии* в подобную заклинанию способность, использовав слот третьего уровня заклинаний, или же максимизировать это заклинание и поместить его в слот 6-го уровня. Архимаг может пожертвовать слотами более высокого уровня, для того чтобы чаще использовать способность. Использование слота на три уровня выше чем выбранное тайное заклинание дает возможность использовать его в качестве способности 4 раза в день, а использование слота на 6 уровней выше, 6 раз в день. Например Хексарк, маг 15 уровня/архимаг 2 уровня, настоящий пироманьяк, и его любимым заклинанием является *шар огня*. Поэтому Хексарк отказывается от слота 9-го уровня и получает возможность произносить заклинание *шар огня* в качестве способности до 6 раз в день. Чтобы получить эту способность он закрывает слот из 5-го уровня заклинаний.

Подобную заклинанию способность можно выбирать более одного раза на то же заклинание, что было выбрано в первый раз (повышая тем самым количество возможных активаций в день) или применить на другое.

ДУЭЛЯНТ

Дуэлянт (иногда еще известный как фехтовальщик) это ловкий, образованный воин, обученный совершать виртуозные атаки с легким оружием вроде рапиры. В бою они всегда проявляют быструю реакцию и хорошую смекалку. В отличие от остальных воинов дуэлянт предпочитает не использовать доспехи, поскольку те слишком стесняют его во время боя, а лучшая защита – это не дать врагу попасть по себе.

Чаще всего дуэлянтами становятся рейнджеры, барды или воры. Волшебники, чародеи и монахи тоже могут выбрать этот класс, так как тоже ограничены в доспехах, а также получает новый арсенал из оружия, с которым квалифицирован дуэлянт. Те из варваров или паладинов кто достаточно отклоняется от своих целей, тоже могут выбрать этот класс.

Дуэлянты НИП чаще всего встречаются как искатели приключений и быстрой наживы. Изредка они присоединяются к небольшим бойцовским группам и во время боя придерживаются командной тактики.

КХП: d10

Необходимые условия:

Для того чтобы стать дуэлянтом, персонаж должен соответствовать следующим требованиям:

Базовый бонус атаки: +6.

Навыки: Актерство 3 ранга, Кульбиты 5 рангов.

Отличительные черты: Уворачивание, Подвижность, Искусность в оружии.

Навыки класса

Навыками класса дуэлянт являются следующие навыки (и их ключевой параметр): Баланс (Ловк), Блеф (Обн), Искусство

побега (Ловк), Прыжки (Сила), Чувство мотива (Мудр), Актерство (Обн) Поиск (Интел), Прислушивание (Мудр), Отслеживание (Мудр), Кульбиты (Ловк). Описание этих навыков смотрите в 4 главе *Руководства игрока*.

Количество пунктов навыков на уровень: 4+ Модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все особенности престиж класса дуэлянт представлены ниже.

Квалификация в оружие и доспехах: Не получает дополнительной квалификации в обращении с оружием или доспехами.

Умная защита (Экс): Когда дуэлянт не облачен в доспехи и не удерживает щит, то он добавляет 1 пункт бонуса Интеллекта (если есть) за уровень по дуэлянту к своему бонусу по Ловкости в КД, но до тех пор, пока у него в руке есть рукопашное оружие. Например, дуэлянт 2-го уровня с показателем Интеллекта 16 (+3 бонус) может добавить +2 к своему КД. Если дуэлянт оторопевший, или иным способом его бонус по Ловкости не включен, то он теряет и этот бонус.

Улучшенная реакция (Экс): На втором уровне дуэлянт добавляет +2 бонус к проверкам инициативы. На 8-м уровне он добавляет +4 бонус. Данный бонус суммируется с эффектом черты Улучшенная инициатива.

Повышенная подвижность (Экс): Когда дуэлянт не облачен в доспехи и не удерживает щит, он получает дополнительный +4 бонус к КД против благоприятных атак, когда проходит через зону угрозы врага.

Грация (Экс): На 4-м уровне дуэлянт получает +2 бонус компетентности ко всем спасброскам по Рефлексу. Эта способность действует лишь тогда, когда дуэлянт не облачен в доспехи и не удерживает щит.

Точный удар (Экс): На 5-м уровне дуэлянт получает способность наносить удары более точно, но только с одноручным или облегченным оружием, добавляя +1d6 повреждений к броскам кубика. Проводя точный удар, дуэлянт не может атаковать оружием из второй руки, или применять щит. Точный удар действует лишь на живых существ, с различной анатомией. Любое существо, иммунное к критическим попаданиям (включая нежить, механизмы, слизи, растения и бестелесные существа), обладает иммунитетом и к этой способности, а также любой предмет или способность, которые защищают существ от критических атак (доспехи со способностью укрепления) защищают и от точного удара. На 10-м уровне это повреждение повышается до +2d6.

Акробатическая стремительная атака (Экс): На 6-м уровне дуэлянт получает способность проводить стремительные атаки в тех местах, где передвижение затруднено. Он может мчаться по местности, затрудняющей передвижение. Это позволяет ему соскакивать вниз с балкона, сбегать по ступеням, или перепрыгивать через столы, чтобы поразить своего врага. В зависимости от условий, он все также обязан проходить проверки (в частности Прыжки или Кульбиты), чтобы успешно продвигается через местность.

Таблица 6-2: Дуэлянт

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое
1-й	+1	+0	+2	+0	Умная защита
2-й	+2	+0	+3	+0	Улучшенная реакция +2
3-й	+3	+1	+3	+1	Повышенная подвижность
4-й	+4	+1	+4	+1	Грация
5-й	+5	+1	+4	+1	Точный удар +1d6
6-й	+6	+2	+5	+2	Акробатическая стремительная атака
7-й	+7	+2	+5	+2	Elaborate парирование
8-й	+8	+2	+6	+2	Улучшенная реакция +4
9-й	+9	+3	+6	+3	Отклонение стрел
10-й	+10	+3	+7	+3	Точный удар +2d6

— парирование (Экс): На 7-м уровне, если дуэлянт решать начать сражаться в защите, или активировать полную защиту, то он получает дополнительный +1 бонус уворачивания к КД за каждый его уровень по дуэлянту.

Отклонение стрел: На 9-м уровне дуэлянт получает способность черты Отклонение стрел (смотрите стр. — Руководства Игрока), когда удерживает в руке облегченное или одноручное колющее оружие.

ЗАГАДОЧНЫЙ ЛОВКАЧ

Загадочные ловкачи объединяют в себе знания заклинаний со вкусом интриг, воровства или просто безумного озорства. Они из числа тех, кто наиболее приспособлен к пути авантюриста.

Искусство колдовства и коварной атаки являются определяющими способностями для этого класса. Загадочным ловкачом могут стать такие классы как маг/вор или чародей/вор. Убийцы изредка могут взять этот класс, но только в том случае если они уже имеют хотя бы один класс мага или чародея. Между приключениями, загадочные ловкачи томятся от тоски, подготавливая заклинания которые могут улучшить их способности скрытности и мобильности. В качестве НИП, загадочный ловкач может встретиться вам разве что в переполненной таверне. (И сразу.. проверьте свои карманы).

Кубик хит-поинтов: d4

Требования

Для того чтобы стать загадочным ловкачом персонаж должен соответствовать следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое не законное.

Навыки: Расшифровка 7 рангов, Блокировка устройств 7 рангов, Искусство побега 7 рангов, Знания (магия) 4 рангов.

Заклинания: Возможность активировать заклинание *рука мага* и как минимум одно волшебное заклинание 3-го уровня или выше.

Специальное: Коварная атака +2d6.

Навыки класса

Для загадочных ловкачей навыками класса являются следующие навыки (и их ключевой параметр), Оценка (Интел), Баланс (Ловк), Блеф (Обн), Взбирание (Сила), Концентрация (Тело), Ремесло (Интел), Расшифровка (Интел), Дипломатия (Обн), Блокировка устройств (Интел), Маскировка (Обн), Искусство побега (Ловк), Получить информацию (Обн), Скрытность (Ловк), Прыжок (Сила), Знания (Интел), Прислушивание (Мудр), Бесшумное передвижение (Ловк), Взлом замка (Ловк), Профессия (Мудр), Чувство мотива (Мудр), Поиск (Интел), Ловкость рук (Ловк), Язык (Интел), Искусство магии (Интел), Отслеживание (Мудр), Плавание (Сила), Кульбиты (Ловк), Использование веревки (Ловк). Описание этих навыков смотрите в 4 главе *Руководства игрока*.

Количество пунктов навыков за уровень: 4+ Модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все особенности класса загадочный ловкач, представлены ниже.

Квалификация в оружие и доспехах: Не получают квалификации в оружии или доспехах.

Заклинаний в день: Поднимаясь по загадочному ловкачу, он получает и новое количество заклинаний, как будто поднялся в колдующем классе. Однако он не получает другие возможности от этого класса (улучшенный шанс на изгнание или контроль нежити, метамагические или черты по созданию магических предметов и т.д.). Если персонаж обладал несколькими классами, активирующими заклинания, до того как стал загадочным ловкачом, то он обязан выбрать какой



Таблица 6-3: Загадочный ловкач

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое	Заклинаний в день
1-й	+0	+0	+2	+2	Жонглерство на расстоянии 1/день	+1 уровень у существующего класса
2-й	+1	+0	+3	+3	Коварная атака +1d6	+1 уровень у существующего класса
3-й	+1	+1	+3	+3	Коварная атака без подготовки 1/день	+1 уровень у существующего класса
4-й	+2	+1	+4	+4	Коварная атака +2d6	+1 уровень у существующего класса
5-й	+2	+1	+4	+4	Жонглерство на расстоянии 2/день	+1 уровень у существующего класса
6-й	+3	+2	+5	+5	Коварная атака +3d6	+1 уровень у существующего класса
7-й	+3	+2	+5	+5	Коварная атака без подготовки 2/день	+1 уровень у существующего класса
8-й	+4	+2	+6	+6	Коварная атака +4d6	+1 уровень у существующего класса
9-й	+4	+3	+6	+6	Жонглерство на расстоянии 3/день	+1 уровень у существующего класса
10-й	+5	+3	+7	+7	Коварная атака +5d6	+1 уровень у существующего класса

класс поднять, для того чтобы определить новое количество заклинаний, которые можно произнести раз в день.

Жонглерство на расстоянии: Используя свои уникальные таланты, загадочный ловкач может применять следующие свои навыки на расстоянии не превышающем 9 м (30 фт): Блокировка Устройств, Взлом замка, или Ловкость рук. Работа на расстоянии усложняет обычный класс сложности на 5, и кроме того, загадочный ловкач не может использовать прием 10 на этой проверке. Любой используемый для этого предмет должен весить не больше 2,25 кг.

С самого начала загадочный ловкач может воспользоваться этой способностью один раз в день, дважды на 5-ом уровне и трижды на 9-ом и выше уровнях. Он может провести только одну проверку в день, и только в том случае, если у него есть хотя бы один ранг в требуемом навыке.

Коварная атака: Эта способность аналогична одноименной способности обычного вора. Дополнительные повреждения увеличиваются на +1d6 за каждые два уровня (на 2-ом, 4-ом, 6-ом, 8-ом, и 10-ом). Если загадочный ловкач получил коварную атаку из другого источника (например, по классу вора), то в этом случае повреждения складываются.

Коварная атака без подготовки: Начиная с 3-го уровня, загадочный ловкач может провести одну рукопашную или стрелковую атаку, которая будет эквивалентна коварной атаке (цель должна находиться на расстоянии не больше 9 м (30 фт) от нападающего). Выбранная для этой атаки цель не прибавляет бонус Ловкости к КД. Однако существо обладающее иммунитетом к критическим повреждениям в данном случае не получит дополнительные повреждения (хотя оно все же утратит бонус ловкости к КД против этой атаки).

На 7-ом уровне загадочный ловкач может использовать эту способность дважды в день.

ЗАЩИТНИК ДВАРФОВ

Защитник это гарант дварфской основы, дварфской аристократии, дварфской религии и дварфского образа жизни. Это почетное звание подразумевает, что персонаж обучен навыкам боя и защиты. Строй защитников дварфов намного лучше, чем даже каменная стена толщиной в 3 м (10 футов), и к тому же намного опаснее.

Большинство защитников дварфов - это войны, паладины, рейнджеры или жрецы. Хотя и бывшие варвары,



чародеи, маги и друиды, безусловно, могут перенять оборонительные способности этого престиж-класса. Воры, барды и монахи обычно слишком сильно зависят от подвижности, чтобы использовать способности класса защитник дварфов, в полной мере.

НИП защитники дварфов обычно служат солдатами в цитаделях дварфов, выделенные в отдельные отряды, независимые от регулярных воителей и воинов. Иногда можно встретить в некоторых миссиях одиночку, странствующего защитника дварфов, однако обычно он не очень разговорчив и выяснить, что же толкнуло его на странствия практически невозможно.

Кубик Хит-Поинтов: d12

Требования

Чтобы стать защитником, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Раса: дварф

Мировоззрение: любое законное

Базовый бонус атаки: +7

Отличительные черты: Увораживание, выносливость, прочность

Навыки класса

Навыки класса защитника (и ключевые параметры к ним): Ремесло (Интеллект), Прислушивание (Мудрость), Отслеживание (Мудрость) и Чувство мотива (Мудрость). Смотрите Главу 4 *Руководства Игрока* для детального описания навыков.

Пунктов навыков за каждый уровень: 2+модификатор Интеллекта

Особенности класса

Нижеприведенные особенности класса присущи престиж-классу Защитник дварфов.

Бонус к КД (Экс). Защитник дварфов получает при старте +1 бонус увораживания к Классу Доспеха. С ростом уровня защитника бонус растет, пока не достигнет +4 к 10 уровню.

Квалификация в оружии и доспехах: Защитник дварфов квалифицирован в обращении со всеми типами простого и военного оружия, щитов и доспехов.

Защитная стойка: При необходимости защитник может стать неприступным защитным бастионом. В защитной стойке, защитник получает феноменальную силу и живучесть, но при этом он не может сдвинуться с места, которое защищает. Он получает +2 к Силе, +4 к Телосложению, +2 бонус устойчивости ко всем спасброскам и +4 бонус увораживания к КД.

Повышение Телосложения увеличивает хит-поинты защитника, но эти хит-поинты исчезают при выходе из защитной стойки,

когда Телосложение понижается на 4 пункта. При этом

не происходит понижения первоначальных хит-поинтов. Во время защитной стойки, защитник не может использовать навыки и способности, которые требовали бы от него переместиться с позиции, например Бесшумное передвижение или Прыжки. Защитная стойка продолжается количество раундов равное 3+модификатор (обновленный) Телосложения персонажа. Защитник может добровольно выйти из защитной стойки в любой момент. В конце защитной стойки защитник переводит дух и получает -2 штраф к Силе на продолжительность схватки. Защитник может воспользоваться защитной стойкой определенное количество раз в день, в зависимости от его уровня (см. Таблицу 6-9). Использование защитной стойки не требует времени для подготовки, но защитник может воспользоваться этой особенностью лишь в свой ход (например,

защитник не может воспользоваться защитной стойкой, когда по нему произведен выстрел, чтобы получить дополнительные хит-поинты от увеличения Телосложения).

Сверхъестественное уворачивание (Экс). Начиная со 2-го уровня, защитник дварфов получает экстраординарную способность реагировать на опасность, прежде чем он успеет ее почувствовать. На 2-ом и последующем уровнях он сохраняет свой бонус Ловкости к КД (или любой другой) вне зависимости от того был ли он захвачен врасплох или атакован невидимым нападающим. Он все также теряет бонус Ловкости к КД, если скован.

Если персонаж уже имеет сверхъестественное уворачивание от другого класса (например, вора), персонаж автоматически получает Улучшенное сверхъестественное уворачивание (смотрите ниже).

Ощущений ловушек (Экс). На 4-ом уровне защитник дварфов получает интуитивное чутье, предупреждающее его о ловушках. Это дает ему бонус +1 к спасброскам Рефлекса, сделанных чтобы избежать ловушек и бонус +1 к уворачиванию по КД против повреждений от ловушек. На 8-ом уровне эти бонусы увеличиваются до +2. Эти бонусы складываются с бонусами ощущения ловушек, полученных от других классов.

Снижение повреждений (Экс). На 6-ом уровне защитник дварфов получает возможность снизить повреждение, которое он получает от удара или атаки. Каждый раз, когда защитник наносит урон, отнимайте 3 очка из повреждений нанесенных защитнику. На 10-ом уровне снижение повреждений увеличивается до 6/—. Снижение повреждений может уменьшить вред до 0, но не может быть меньше 0. (т.е. таким образом защитник не может увеличить свои хит-поинты).

Улучшенное Сверхъестественное уворачивание (Экс). Начиная с 6-го уровня, защитник дварфов не может быть окружен, так как он может реагировать на противников напа-

дающих на него с разных сторон, так же как на единственного врага. Такая защита не позволяет использовать ворами свои способности фланкирования и нанесения коварной атаки. Исключение составляет тот случай, если вор как минимум на четыре уровня выше, чем защитник дварфов. В этом случае фланкирование может быть успешным, а так же появляется шанс нанесения коварной атаки.

Если персонаж получает сверхъестественное уворачивание (смотрите выше) от второго класса (например, вора), то он автоматически получает Улучшенное Сверхъестественное уворачивание. При этом происходит и увеличение минимального уровня для вора, необходимое чтобы успешно провести фланкирование персонажа.

Подвижная защита (Экс). На 8-ом уровне защитник дварфов получает возможность изменить свое положение пока он находится в защитной стойке. За каждый раунд он может передвинуться на один 5-ти футовый шаг (1.5 метра), не теряя выгоды стойки.

ИЕРОФАНТ

Божественные заклинатели, кто в услужении своему божеству получили заклинания и способности, о которых обычный верующий может только мечтать. Престиж-класс иерофанта открыт лишь тем заклинателям, кто близок к самым сильным и самым сложным жреческим заклинаниям. Задержка при получении таких даров, лишь способ более глубоко понимания и возможность управления той силы, проводниками которой они служат.

Большинство иерофантов были жрецами или друидами. Некоторые, возможно, принадлежали к другим сосредоточенным на божественных заклинаниях престиж-классам. Редкостью, являются иерофанты, принадлежащие к не заклинательным классам.

Обычно, иерофанты принадлежат к самым высоким церковным или друидическим кругам. Большинство из них образцовые представители своей веры.

Кубик Хит-поинтов: d8

Требования

Чтобы стать иерофантом, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Навыки: Знания (религия) 15

рангов

Черты: Любая метамагическая черта

Таблица 6-4: Защитник дварфов

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	Бонус КД	Особое
1-й	+1	+2	+0	+2	+1	Защитная стойка 1/день
2-й	+2	+3	+0	+3	+1	Сверхъестественное уворачивание
3-й	+3	+3	+1	+3	+1	Защитная стойка 2/день
4-й	+4	+4	+1	+4	+2	Ощущение ловушек +1
5-й	+5	+4	+1	+4	+2	Защитная стойка 3/день
6-й	+6	+5	+2	+5	+2	Снижение повреждений 3/-, улучшенное сверхъестественное уворачивание
7-й	+7	+5	+2	+5	+3	Защитная стойка 4/день
8-й	+8	+6	+2	+6	+3	Подвижная защита, ощущение ловушек +2
9-й	+9	+6	+3	+6	+3	Защитная стойка 5/день
10-й	+10	+7	+3	+7	+4	Снижение повреждений 6/-

Заклинания: Возможность активировать жреческие заклинания 7-го уровня.

Навыки класса

Навыки класса иерофанта (и ключевые параметры к ним): Концентрация (Тело), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Общественные), Лечение (Мудрость), Знание (Магия) (Интеллект), Знание (Религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Искусство Магии (Интеллект). Смотрите Главу 4 *Руководства Игрока* для детального описания навыков.

Пункты навыков за каждый уровень: 2+модификатор Интеллект.

Особенности класса

Нижеприведенные особенности класса придают престиж-классу иерофанта.

Квалификация в оружии и доспехах: Иерофант не получает новой квалификации оружием и доспехами.

Заклинания и уровень заклинателя. Уровень престиж-класса иерофанта, несмотря на то, что он не влияет на прогресс заклинаний основного класса персонажа, все равно складывается с уровнем заклинателя основного класса персонажа, для определения уровня заклинателя.

Специальная Способность. Каждый уровень, иерофант получает специальную способность, которую можно выбрать из приведенных ниже.

Заряд по неверному (Свх). Иерофант может использовать негативную энергию заклинаний, чтобы добиться максимального эффекта против существа с противоположным мировоззрением. (Смотрите таблицу ниже, со списком противоположных мировоззрений). Любое заклинание в описании которого имеется причинение или проведение негативной энергии (заклинания *причинить*, *причинить массовые легкие ранения*, *ущерб*), творимое против существа с противоположным мировоззрением, действует так, как будто накладывается эффект черты Максимизировать Заклинание (без использования ячейки высокоуровневых заклинаний). Нежить, затронутая этой способностью, излечивает максимальное количество повреждений.

Мировоззрение иерофанта	Встречное мировоззрение
Законно доброе	Хаотично злое
Нейтрально доброе	Нейтрально злое
Хаотично доброе	Законно злое
Законно нейтральное	Хаотично нейтральное
Хаотично нейтральное	Законно нейтральное
Законно злое	Хаотично доброе
Нейтрально злое	Нейтрально доброе
Хаотично злое	Законно доброе

Касание Бога (Свх). Иерофант с этой способностью может использовать касательное заклинание, на целях в радиусе 9 метров (30 футов) от него. Если для заклинания необходима рукопашная касательная атака, вместо этого иерофант должен провести стрелковую касательную атаку. Касание Бога может быть выбрано второй как раз специальная способность, при этом радиус действия увеличивается до 18 м (60 футов).

Исцеление Верой (Свх). Иерофант может использовать лечащие заклинания с максимальным эффектом на существах того же мировоззрения, что и иерофант (включая самого иерофанта). Любое заклинание с лечащими свойствами в описании, наложенное на такое существо действует так, как будто накладывается эффект черты Максимизировать Заклинание (без использования ячейки высокоуровневых заклинаний).

Божественный Дар (Свх). Способность доступна лишь иерофантам с уровнями по жрецу. Эта способность позволяет передать способность иерофанта Изгнание нежити любому желающему существу. (Иерофант использующий Подчинение нежити, передает эту способность). Передача длится от 24 часов до недели (срок выбирается в момент передачи), и пока она действует, число попыток изгнания в день позволенное иерофанту уменьшается на число передач. Тот, кто получил эту способность, изгоняет нежить как жрец, чей уровень равен уровню жреческого класса иерофанта, но при этом используется его модификатор Обаяния.

Мастерство Энергии (Свх). Способность доступна лишь иерофантам с уровнями по жрецу. Эта способность позволяет иерофанту проводить положительную или негативную энергию более эффективно, увеличивая его способность поражать нежить. Добавляет +4 бонус к броскам иерофанта на проверку изгнания и проверку нанесения вреда от изгнания. Эта способность наносит ущерб только нежити, даже если иерофант может изгонять других существ по своим сферам.

Метамагическая черта. Иерофант по желанию может выбрать метамагическую черту вместо указанных специальных способностей.

Сила Природы (Свх). Способность доступна лишь иерофантам с уровнями по друиду. Способность позволяет иерофанту передавать одну или несколько способностей друиду любому желающему существу. Передача длится от 24 часов до недели (срок выбирается в момент передачи), и пока она действует, иерофант не может использовать переданную силу. Он может передать любую силу друиду, кроме колдовства и способности иметь животное-спутника.

Облик животного может быть передан частично. Например, иерофант может передать возможность использовать превратиться в животное получателем один раз в день, а все остальные шансы использовать эту способность оставить себе. Если иерофант может принимать форму крошечных или Огромных существ, получатель так же может принимать эти формы.

Как и с наделять способность активировать заклинания, иерофант остается в ответе перед богом за любое применение получателем переданных ему сил.

Сила Заклинаний. Эта специальная способность увеличивает эффективный уровень заклинателя иерофанта на 1 для целей зависящих от уровня заклинания (таких как повреждение и диапазон) и для проверки уровня заклинателя. Эта способность может быть выбрана не неоднократно, и эффективность изменения уровня заклинателя суммируются.

Подобные заклинанию способности. Иерофант выбравший эту специальную способность, может использовать одну из его ячеек божественных заклинаний, как подобную заклинанию способность, которой он может воспользоваться дважды за день. Иерофант не использует компонентов при активации заклинания, хотя заклинания на которые затрачивается Оп, активируются с затратой Оп. Если при создании заклинания используются дорогостоящие материалы его цена равняется 10×Оп необходимый на создание заклинания.

Обычно заклинание использует ячейку соответствующего уровня (или выше, если иерофант напостоянно закрепить

ТАБЛИЦА 6-5: ИЕРОФАНТ

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое
1-й	+0	+2	+0	+2	Специальная способность
2-й	+1	+3	+0	+3	Специальная способность
3-й	+1	+3	+1	+3	Специальная способность
4-й	+2	+4	+1	+4	Специальная способность
5-й	+2	+4	+1	+4	Специальная способность

метамагическую черту к выбранному заклинанию). Иерофант может использовать доступный высокоуровневый слот заклинания, чтобы использовать подобную заклинанию способность не единожды в день. Ячейка тремя уровнями выше позволит ему активировать заклинание четыре раза в день, а если ячейка шестью уровнями выше, то шесть. Например, иерофант Лонафин хочет создавать нежить, всякий раз когда у него есть такая возможность, поэтому он постоянно использует слот заклинания 9-го уровня, чтобы иметь возможность использовать подобную заклинанию способность *анимировать мертвого* шесть раз за день.

Если способность выбирается не единожды в качестве специальной способности, то ее можно применять к уже выбранному заклинанию (при этом увеличивается количество использований за день) или выбрать другое заклинание.

МИСТИЧЕСКИЙ ЛУЧНИК

Возглавляющие эльфийские отряды, мистические лучники - это воины обученные использовать магию для увеличения своих боевых возможностей. Вне лесов мистические лучники известны своей невероятной точностью, и способностью наделять свои стрелы магической силой. В количестве небольшой группы они могут остановить целую армию.

Воины, рейнджеры, и паладины могут становиться мистическими лучниками, для того чтобы добавить немного магии к своим боевым способностям. Иногда маги и чародеи могут использовать этот престиж класс для того, чтобы увеличить свои боевые возможности. Монахи, жрецы, друиды и барды становятся мистическими лучниками чрезвычайно редко.

Мистические лучники НИП часто являются лидерами небольшой группы обычных лучников или элитного стрелкового подразделения. Именно эта боевая единица вызывает наибольший страх у тех кто рискнул столкнуться в битве против эльфийского воинства.

Кубик хит-поинтов: d8

Требования

Для того, чтобы стать мистическим лучником персонаж должен соответствовать следующим требованиям.

Раса: Эльф или Полуэльф.

Базовый бонус атаки: +6.

Черты: Прицельный выстрел, выстрел вблизи, фокусировка в оружие, (длинный или короткий лук).

Заклинания: Способность активировать заклинания таинства первого уровня.

Навыки класса

Для мистических лучников характерны такие навыки (и ключевой параметр для каждого навыка), как Ремесло (Интелл), Скрытность (Ловк), Прислушивание (Мудр), Бесшумное передвижение (Ловк), Езда верхом (Ловк), Отслеживание (Мудр), Искусство выживания (Мудр), Использование веревок (Ловк). Описания навыков вы можете найти в главе 4 *Книги Игрока*.

Таблица 6-6: Мистический Лучник

Уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	Особое
1	+1	+2	+2	+0	Улучшенная стрела +1
2	+2	+3	+3	+0	Проникающая стрела
3	+3	+3	+3	+1	Улучшенная стрела +2
4	+4	+4	+4	+1	Выскакивающая стрела
5	+5	+4	+4	+1	Улучшенная стрела +3
6	+6	+5	+5	+2	Фазовая стрела
7	+7	+5	+5	+2	Улучшенная стрела +4
8	+8	+6	+6	+2	Ливень стрел
9	+9	+6	+6	+3	Улучшенная стрела +5
10	+10	+7	+7	+3	Стрела смерти

Пункты навыков на каждом уровне: 4+модификатор Интелл.

Особенности класса

Все особенности класса мистический лучник представлены ниже.

Квалификация в оружие и доспехах: Мистические лучники квалифицированы во всех видах простого и военного оружия, легких и средних доспехах, а также щиты.

Улучшенная стрела (Свх): На первом уровне, каждая обычная стрела, выпущенная мистическим лучником, становится магической стрелой, с бонусом улучшения +1. В отличие от обычного лучника, мистическому лучнику не требуется тратить очки опыта или золота, для того чтобы создавать магическое оружие. Однако следует отметить, что созданные им магические стрелы работают только для него. Каждые последующие

два уровня, после первого, магические стрелы мистического лучника приобретают +1 бонус улучшения, становясь, все более мощными (+1 на 1-ом уровне, +2 на 3-ем уровне, +3 на 5-ом уровне, +4 на 7-ом уровне, и +5 на 9-ом уровне).

Проникающая стрела (Пдз): На втором уровне мистический лучник получает способность помещать зональное заклинание в свою стрелу.

После выстрела, заклинание активируется в той точке, где упала стрела, даже если в заклинание указано с центром на заклинании.

Таким образом эта способность позволяет мистическому лучнику использовать диапазон выстрела в качестве диапазона действия заклинания. Стрела должна быть выпущена в тот же раунд, когда сактивировано заклинание, иначе последнее будет потерянно.

Выскакивающая Стрела (Пдз): На 4-ом на четвертом уровне мистический лучник получает способность выпускать стрелу, которая в пределах диапазона действия оружия будет преследовать цель, залетая за ним даже за углы. Только неизбежное препятствие или ограничение в диапазоне полета стрелы может прервать ее атаку. К примеру, если жертва скрылась в камере без окон и с закрытой дверью, то стрела, конечно же, не сможет войти. Эта способность игнорирует укрытие и шансы помехи у прикрития, но во всем остальном бросок атаки проходит как обычно. Использование этой способности проводится стандартным действием (а пуск стрелы является частью этого действия).

Фазовая стрела (Пдз): На шестом уровне, мистический лучник получает возможность раз в день выпустить стрелу без ограничений в диапазоне. Эта стрела может пройти сквозь любую не магическую преграду или стену, вставшую на ее пути. (Только стена силы или стена огня или другая подобная магия сможет остановить полет такой стрелы). Эта способность игнорирует модификаторы укрытия и прикрития, и даже доспехов, но во всем остальном проходит как обычный бросок атаки. Использование этой способности проводится стандартным действием (а пуск стрелы является частью этого действия).

Ливень стрел (Пдз): На 8-ом уровне в дополнение к обычной атаке мистический лучник получает возможность



Finch
2000

один раз в день поразить от одной до числа равного количеству его уровней в мистическом лучнике целей одновременно. Каждая из атак применяет обычный бонус атаки, и в каждого врага может быть нацелена лишь одна стрела.

Стрела смерти (Пдз): На 10-ом уровне, мистический лучник может создать *стрелу смерти*, в результате успешной атаки которой, цель должна сделать спасбросок Стойкости при КС 20 или умереть. Для того чтобы создать подобный снаряд требуется один день, а стрела действует только в руках того лучника, который создал её. Подобная стрела эффективна в течение одного года, кроме того, одновременно лучник может иметь не больше чем одну *стрелу смерти*.

КРАСНЫЙ МАГ

Красные маги – мастера Тэи, потенциальные магические владыки земли Фаерун (в игровом мире ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА). Они сосредотачиваются на магических школах, более пристально, чем любой из заклинателей, и они достигают невиданных результатов и мастерства в магии, в очень узких сферах. Они жестокие и злые тираны для народа мира Торил, немногие из них покидают родные земли, взяв на себя тайные обязательства, практикуя магию без страха о политических союзах и возможных восстаниях рабов.

До того как принять престиж-класс Красного Мага, претенденты специализируются в школе магии и приобретают черту Фокусировка в татуировках, необходимую для получения престиж-класса. Все красные маги имеют четкую специализацию в магии и сосредоточенно идут этим путем, редко кто из них занимается чем-то другим (вроде боя или жреческой магии). Хотя чародеи и барды и подходят на роль красных магов, такие сочетания унизились на их родине, и поэтому чрезвычайно редкие.

Кубик Хит-поинтов: d4

Требования

Чтобы стать красным магом, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Раса: Человек родом из Тэи.

Мировоззрение: Любое не доброе.

Навыки: Искусство магии 8 рангов.

Черты: Фокусировка в татуировках (смотрите Новые особенности для красного мага, ниже), плюс еще не менее трех черт по метамагии или созданию предметов.

Заклинания: Способность активировать заклинания тайнства 3-го уровня.

Навыки класса

Навыки класса красного мага (и ключевые параметры к ним): Блеф (Обн), Концентрация (Тело), Запугивание (Обн), Знания (все умения индивидуальны) (Интел), Профессия (Мудр), Искусство магии (Интел). Смотрите Главу 4 *Руководства Игрока* для детального описания навыков.

Пункты навыков за каждый уровень: 2+модификатор Интел.

Особенности класса

Нижеприведенные особенности класса присущи престиж-классу красный маг.

Квалификация в оружии и доспехах: Красный Маг не получает дополнительной квалификации в обращении с каким-либо видом оружия и доспехов.

Заклинаний в день: При обучении красный маг сосредотачивается на заклинаниях тайнства. Получая новый уровень в престиж-классе, персонаж получает новые заклинания на день, как если бы он получил уровень в любом классе тайного заклинателя к которому персонаж принадлежал до того, как он добавил престиж-класс. Однако он не получает тех преимуществ, который получил бы если бы не принадлежал к престиж-классу (бонусные черты по метамагии или созданию предметов, способности барда или убийцы и т.д.). Фактически это означает, что персонаж добавляет уровень красного

мага к уровню к любому классу тайнственного заклинателя. Соответственно это определяет количество заклинаний в день и уровень заклинателя.

Если персонаж обладал больше чем одним классом заклинателя тайнства, до того как стал красным магом, то он должен решить к какому классу он будет добавлять класс красного мага для определения количества заклинаний в день.

Улучшенная специализация. После того, как персонаж стал красным магом, он становится еще более преданным магической школе в которой специализировался. В обмен на это, красный маг должен пожертвовать обучением в одной или нескольких других школах. Персонаж должен выбрать дополнительную запрещенную школу или школы, используя правила в *Руководстве Игрока*. Он никогда больше не сможет изучать заклинания этих запрещенных школ. Ему запрещено выбирать те же самые школы, которые он выбрал, когда стал магом-специалистом первого уровня. Однако он может использовать запрещенные заклинания, который он изучил до того как стал красным магом, включая использование предметов которые активируются завершением заклинания или просто активируемые заклинанием.

Например, Горус Тот специализировался в школе превращения. Ему запрещено использовать заклинания школ защиты и очарования. Когда он стал красным магом, он должен был выбрать еще одну запрещенную школу. Он выбрал школу колдовства.

Специалист в защите. Красный маг получает бонус к спасброскам против заклинаний школы, в которой он специализируется. Этот бонус начинается с +1 и с ростом уровня увеличивается согласно таблице 6-15.

Мощь заклинаний. На 2-ом уровне красный маг получает бонус, который увеличивает эффективность уровня заклинателя для целей, зависящих от значения заклинания и проверки уровня заклинателя. Этот бонус начинается с +1 и с ростом уровня увеличивается согласно таблице 6-15. Эта способность складывается с другими преимуществами мощи заклинания, которые имеются у заклинаний школы, в которой специализируется красный маг.

Бонусная черта: На 5-ом уровне красный маг получает бонусную черту. Ее можно выбрать из следующих: черта по созданию предметов, метамагическая черта или черта Мастерство в заклинаниях.

Лидер круга. На 5-ом уровне красный маг получает возможность стать лидером круга, т.е. стать центральной фигурой для магического круга красных магов (смотрите Новые особенности для красного мага, ниже).

Нанести татуировку. На 7-ом уровне красный маг получает возможность нанести татуировку Тэйских магов, обозначив тем самым старательных и компетентных новичков. Это даем вновь поступившим черту Фокусировку в Татуировках, и вводит их внутрь своего круга.

НОВАЯ ЧЕРТА: ФОКУСИРОВКА В ТАТУ – ИРОВОХАХ (СПЕЦИАЛЬНАЯ)

Вы носите могущественные магические татуировки Красного Мага Тэи.

Необходимое условие: Специализация в школе магии.

Регион: Тэй

Преимущества: Добавляет +1 бонус к КС для всех спасбросков против заклинаний из школы, в которой специализируется персонаж. Дается +1 бонус к проверкам уровня заклинателя (1d20 + уровень заклинателя) для преодоления устойчивости к магии существа, при активации заклинания этой школы.

Особое: Только персонажи с чертой Фокусировка в татуировках могут участвовать в круге магии Красного Мага (см. ниже).



ТАБЛИЦА 6-7: КРАСНЫЙ МАГ

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое	Заклинаний в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Улучшенная специализация, специалист в защите +1	+1 уровень у существующего класса таинства
2-й	+1	+0	+0	+3	Мощь заклинаний +1	+1 уровень у существующего класса таинства
3-й	+1	+1	+1	+3	специалист в защите +2	+1 уровень у существующего класса таинства
4-й	+2	+1	+1	+4	Мощь заклинаний +2	+1 уровень у существующего класса таинства
5-й	+2	+1	+1	+4	Бонусная черта, лидер круга	+1 уровень у существующего класса таинства
6-й	+3	+2	+2	+5	Мощь заклинаний +3	+1 уровень у существующего класса таинства
7-й	+3	+2	+2	+5	специалист в защите +3, нанести татуировку	+1 уровень у существующего класса таинства
8-й	+4	+2	+2	+6	Мощь заклинаний +4	+1 уровень у существующего класса таинства
9-й	+4	+3	+3	+6	специалист в защите +4	+1 уровень у существующего класса таинства
10-й	+5	+3	+3	+7	Лидер великого круга, мощь заклинаний +5	+1 уровень у существующего класса таинства

Лидер великого круга. На 10-ом уровне красный маг может стать лидером великого круга, который может иметь до девяти учеников вместо пяти.

Новые особенности Красного Мага

Престиж-класс Красного Мага впервые был создан и введен в игровой мир Забытые Королевства. Здесь он использует несколько правил свойственных для этого мира. Тщательно ознакомьтесь с ними, прежде чем вводит этот класс в кампания не относящуюся к игровому миру Забытые Королевства.

Круг магии

Часть самых могущественных и захватывающих заклинаний, действующих на Фаеруне, создаются при помощи круга магии. Круг магии это типа совместного колдовства, позволяющее заклинателю, возглавляющему круг, увеличить свой уровень и достичь высот недоступных даже тем заклинателям, которые составили это круг. Красные Маги Тэя очень часто используют такой вид магии. Да и о других видах кругов магии, легенды ходят по всему Фаеруну.

Участие: возможность принять участие в круге магии дается навыком Фокусировка в Татуировках (см. выше).

Один из заклинателей, обычно самый сильный или опытный персонаж из собравшихся, встает в центр круга. Он – лидер круга. Красный Маг не может стать лидером круга, если он не достиг 5-го уровня в престиж-классе Красного Мага.

Для составления круга нужен лидер и как минимум еще два участника. В стандартный круг может входить до пяти участников. Красный Маг 10-го уровня может составить великий круг, в который могут входить до девяти участников.

Все участники круга должны находиться на расстоянии до 3 м (10 футов) от лидера.

Силы Круга: Первое использование круга магии должно усилить лидера круга, наполнив его силой других участников. Это требует целый час непрерывной концентрации, как со стороны участников, так и со стороны лидера. Каждый участник читает одно, заранее подготовленное заклинание, которое используется кругом, и не обладает никакими дополнительными эффектами. Уровни заклинаний, творимые членами круга, считаются бонусами круга. Каждый бонус уровня, может использоваться, чтобы достичь следующих эффектов.

– Увеличение уровня заклинателя лидера круга на один,

за каждый бонус круга (максимальный уровень заклинателя – 40-й). Это преимущество влияет на параметры заклинаний, зависящие от уровня, такие как дальность и продолжительность, и на проверку уровня (проверки рассеивания, проверки на преодоление устойчивости к заклинаниям и т.д.).

– Добавить метамагические черты Усиления Заклинания, Максимизирования Заклинания или Повышения Заклинания к заклинанию, которое подготовил лидер круга. Каждый бонус круга считается как один дополнительный уровень заклинания, необходимый для применения метамагической черты к заклинанию. Лидер круга может добавить одну из трех перечисленных черт к заклинанию, даже если он не знаком с этой чертой или если дополнительная черта поднимает уровень заклинания выше максимального уровня заклинания, допустимого для лидера (максимальный уровень – 20-й).

Эти эффекты длятся 24 часа или пока не закончатся их действие. Уровни бонуса круга, могут быть разделены, если лидер считает это необходимостью. Например, Красный Маг Хаут Вар возглавляет круг, в который входят еще четыре участника. Каждый из них активирует заклинания 2-го уровня, в итоге Хаут Вар получает восемь бонусов круга. Три бонуса он использует, чтобы максимизировать заклинание *конус холода*, три идет на увеличение уровня мага с 10-го до 13-го для всех параметров заклинаний зависящие от уровня мага, и два на то чтобы обеспечить себе бонус в +2 для всех проверок уровня. Максимизация используется всякий раз, когда Хаут активирует *конус холода*, другие два эффекта действуют 24 часа. Множество высокоуровневых Красных магов практикуют магию круга каждый день, используя магическую силу своих учеников.

НАЕМНЫЙ УБИЙЦА

Наемный убийца – это мастер нанесения быстрых и смертельных ударов. Кроме того наемные убийцы всегда были лучшими в вопросах проникновения и маскировки. Они часто встречаются среди шпионов, информаторов, наемных убийц, или агентов мщения. Во время тренировок они изучают анатомию, умения скрываться, различные яды, и другие темные искусства которые помогают им выполнять свои смертельные задания с потрясающе ужасающей точностью.

Большинство воров, монахов, и бардов выбравших для себя этот класс становятся классическим примером скрытых в тени убийц, несущих тихую смерть на острие своего меча.

ТАБЛИЦА 6-8: НАЕМНЫЙ УБИЙЦА

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое	Заклинаний в день			
						1-й	2-й	3-й	4-й
1-й	+0	+0	+2	+0	Коварная атака +1d6, смертельная атака, использование ядов, заклинания	0	—	—	—
2-й	+1	+0	+3	+0	+1 к спасброскам против ядов, сверхъестественное уворачивание	1	—	—	—
3-й	+2	+1	+3	+1	Коварная атака +2d6	2	0	—	—
4-й	+3	+1	+4	+1	+2 к спасброскам против ядов	3	1	—	—
5-й	+3	+1	+4	+1	Улучш. сверхъестеств. уворачивание, коварная атака +3d6	3	2	0	—
6-й	+4	+2	+5	+2	+3 к спасброскам против ядов	3	3	1	—
7-й	+5	+2	+5	+2	Коварная атака +4d6	3	3	2	0
8-й	+6	+2	+6	+2	+4 к спасброскам против ядов, скрыться в поле зрения	3	3	3	1
9-й	+6	+3	+6	+3	Коварная атака +5d6	3	3	3	2
10-й	+7	+3	+7	+3	+5 к спасброскам против ядов	3	3	3	3

Воины, бывшие паладины, рейнджеры, друиды и варвары становятся убийцами-воинами, у которых боевые качества находятся на первом месте. Чародеи, маги и жрецы становятся наиболее ужасными наемными убийцами из всех, поскольку их способности к магии позволяют проникать и убивать практически безнаказанно. В качестве НИП убийцы встречаются в особых гильдиях или секретных организациях, расположенных в городах или базирующиеся в разрушенных крепостях диких земель. Иногда они являются слугами более могучих злых персонажей, по одиночке или в группе. Как правило, наемные убийцы работают одни, однако редко кто из них не позаботится о прикритии или поддержке.

Кубик хит-поинтов: d6.

Требования:

Для того чтобы стать убийцей, персонаж должен соответствовать следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое

Навыки: Маскировка 4 ранга, Скрытность 8 рангов, Бесшумное передвижение 8 рангов

Специальное: Персонаж обязан убить кого-то лишь по той причине, что хочет стать наемным убийцей.

Навыки класса

Для убийц характерны такие навыки (и их ключевой параметр), Баланс (Ловк), Блеф (Обн), Взбирание (Сила), Ремесло (Интел), Расшифровка (Интел), Дипломатия (Обн), Блокировка устройств (Интел), Маскировка (Обн), Искусство побега (Ловк), Сбор информации (Обн), Скрытность (Ловк), Прыжки (Сила), Прислушивание (Мудр), Бесшумное передвижение (Ловк), Взлом замков (Ловк), Профессия (Мудр), Чувство мотива (Мудр), Поиск (Интел), Ловкость рук (Ловк), Язык (Интел), Использование магических устройств (Обн), Отслеживание (Мудр), Плавание (Сила), Кульбиты (Ловк), Использование веревки (Ловк), Подделка (Интел), Запугивание (Обн). Описание этих навыков смотрите в 4 главе *Руководства игрока*.

Количество пунктов навыков на уровень: 4+Модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все особенности класса наемный убийца представлены ниже.

Квалификация в оружие и доспехах: Убийцы в квалифицированы с оружием удобным для бесшумных и коварных атак. Убийцы квалифицированы в арбалетах (легким, средним или тяжелым), кинжалах (любого типа), дротиках, рапирах, дубинках, коротком луке (обычном и составном), и коротким мечом. Наемные убийцы квалифицированы в легких доспехах и не признают никаких щитов.

Коварная атака: Эта способность аналогична одноименной способности обычного вора. Дополнительные повреждения увеличиваются на +1d6 каждые два уровня (на 2-ом, 4-ом, 6-ом, 8-ом, и 10-ом). Если убийца получил коварную атаку из другого источника (например по классу вора), то в этом случае повреждения от неё складываются.

Смертельная атака: Если убийца изучает свою жертву в течении трех раундов и затем проводит коварную атаку, то при успехе коварная атака может вызвать один из следующих эффектов: смерть или паралич (на выбор наемного убийцы). Убийца не может предпринимать каких-либо действий до тех пор, пока следит за жертвой или пока жертва не заметит убийцу, или узнает в нем врага. Если жертва не пройдет спасбросок по Стойкости против смертельной атаки наемного убий-

цы (КС10+уровень убийцы+модификатор Интел убийцы), она погибает мгновенно. Если проверка была провалена против эффекта паралича, то разум и тело жертвы ослабевают, и та не сможет предпринять никаких действий в течении 1d6 раундов+число равное уровню по классу наемный убийца. В случае когда проверка успешна, смертельная атака имеет эффект обычной коварной атаки и не более того. Когда убийца ведет наблюдение за жертвой, он обязан в течение 3-х раундов провести атаку. Если же жертва совершит успешный спасбросок или убийца не успеет нанести удар в течении трех раундов, то ему придется повторить все сначала.

Использование ядов: Убийца обладает достаточным опытом в работе с ядовитыми веществами и поэтому никогда не подвергается риску заразится, нанося яд на клинок.

Заклинания: Начиная с первого уровня, убийцы получают возможность использовать некоторое количество волшебных заклинаний. Для того чтобы активировать заклинание, убийца должен обладать уровнем Интеллекта 10+ уровень активируемого заклинания. Все заклинания наемного убийцы основаны на Интеллекте, поэтому спасброски против них проходят с КС10+уровень заклинания+модификатор интеллекта убийцы (если есть). Когда в таблице указан 0, то убийца получает может активировать заклинания данного уровня, бонусные слоты для заклинаний идут на основе его модификатора Интеллекта. Ниже приведен список заклинаний убийцы. Убийца активирует заклинания точно также, как и бард.

После достижения 6-го уровня и далее каждые два уровня (8-ой и 10-ый), убийца может выучить новое заклинание взамен на любое уже ему известное. Новое заклинание должно быть того же уровня что и заменяемое и как минимум на два уровня ниже чем самое высокое заклинание, которое может колдовать убийца. Например, по достижении 6-го уровня наемный убийца может поменять одно из заклинаний 1-го уровня на какое-нибудь другое заклинание того же уровня. На 8-ом и 10-ом он может проделать аналогичную операцию с заклинаниями 2-го уровня.

Бонус спасбросков против яда: Убийца обучен обращению с разными видами ядов и поэтому постепенно вырабатывает определенную защиту против их действия. Таким образом, убийца начиная со 2-го и последующие каждые два уровня получает +1 бонус к спасброскам от ядов (+2 на 4-ом, +3 на 6-ом и т.д.).

Сверхъестественное уварачивание (Экс): Начиная со второго уровня, убийца получает возможность замечать опасность еще до того, как его чувства предупредят о ней. Он сохраняет свой бонус ловкости по КД (если он есть) будучи оторопевшим или атакуемый невидимым нападающим (бонус по Ловкости по КД теряется если убийца обездвижен).

Если у персонажа уже есть эта способность из другого класса (варвар или вор), то он автоматически получает улучшенное сверхъестественное уварачивание.

Улучшенное сверхъестественное уварачивание (Экс): На пятом уровне убийца более не подвергается действию фланкирования, поскольку может реагировать на действия нескольких противников также быстро, как будто на одного. Эта способность делает невозможными попытки воров фланкировать убийцу с целью проведения коварной атаки. Исключение в том, что воры которые на четыре уровня выше чем убийца, все также при фланкировании могут применять по нему коварную атаку.

Если у персонажа уже есть эта способность из другого класса (варвар или вор), то он суммирует эти классы с уровнями по убийце, чтобы определить минимальный уровень



вора, способного фланкировать его.

Скрыться в поле зрения (Свх): На 8-ом уровне убийца получает возможность скрыться даже в том случае, если был замечен. Для этого необходимо наличие не более чем в 3 м (10 фт.) тени, достаточной чтобы скрыть персонажа. Это вовсе не значит, что убийца может спрятаться в собственной тени.

Список заклинаний наемного убийцы

Убийца выбирает свои заклинания из следующего списка:

1-ый уровень: собственная маскировка, обнаружение яда, падение как перо, призрачный звук, прыжок, скрывающий туман, сон, истинный удар.

2-ой уровень: собственное изменение, грация кошки, темнота, хитрость лисы, иллюзорный шрифт, невидимость, передвижение не оставляя следов, взбирание по паукам, неопределимое мировоззрение.

3-ий уровень: глубокий сон, глубокая темнота, ложная жизнь, круг волшебства против добра, сбить направления, обнаружение.

4-ый уровень: ясновидение/яснослышание, дверь измерений, свободное передвижение, красноречивость, улучшенная невидимость, обнаружение местоположения существа, изменить память, яд.

Таблица 6-9: Знаемые заклинания наемным убийцей

Уровень	1-й	2-й	3-й	4-й
1-й	2 ¹	—	—	—
2-й	3	—	—	—
3-й	3	2 ¹	—	—
4-й	4	3	—	—
5-й	4	3	2 ¹	—
6-й	4	4	3	—
7-й	4	4	3	2 ¹
8-й	4	4	4	3
9-й	4	4	4	3
10-й	4	4	4	4

1 Принимается, что у наемного убийцы достаточно высокий показатель Интеллекта, чтобы он получил бонусные заклинания этого уровня.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗНАНИЙ

Повелители знаний – это заклинатели, которые сосредоточились на поиске знаний, цена их и секреты выше золота. Раскрывая секреты они используют их, чтобы стать лучше мысленно, физически и духовно.

Персонажи, у которых нет хотя бы одного уровня мага, чародея, жреца или друида извлекут небольшое преимущество, если станут повелителем знаний. Паладины, рейнджеры и барды, могли бы получить кое-какие плюсы, но в целом они будут минимальными.

Повелители знаний иногда собираются в изолированных областях, но чаще их можно встретить в роли члена ордена прикрепленного к университету, библиотеке или другому месту в котором храниться информация. Вероятно, они дополнительно получают деньги выступая в роли мудрецов и торговцев информацией, но то, что они заработали, они тут же тратят на свои собственные исследования. Также повелитель знаний может заниматься пост советника в обществе или даже лидера, который делиться своими знаниями, чтобы помочь другим.

Кубик Хит-поинтов: d4

Требования

Чтобы стать повелителем знаний, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Навыки: Знание (любые два) 10 рангов в каждом.

Черты: Любые три метамагические или черта по созданию вещей, плюс Фокусировка в навыке (Знание [любое индивидуальное Знание]).

Заклинания: Способность активировать семь разных заклинаний из школы ворожбы, одно из которых должно быть 3-го уровня или выше.

Навыки класса

Навыками класса повелителя знаний (и ключевые параметры к ним): Оценка (Интел), Концентрация (Тело), Ремесло (алхимия) (Интел), Расшифровка (Интел), Сбор информации (Обн), Приручение животных (Обн), Лечение (Мудр), Знания (любые умения индивидуальны) (Интел), Актерство (Обн), Профессия (Мудр), Дополнительный язык, Искусство магии (Интел) и Использование магических устройств (Обн). См. Главу 4 *Руководства Игрока* для детального описания навыков.

Пункты навыков за каждый уровень: 4+модификатор Интел.

Особенности класса

Нижеприведенные особенности класса присущи престиж-классу повелитель знаний.

Квалификация в оружии и доспехах. Повелитель знаний не получает дополнительной квалификации в обращении с каким-либо видом оружия и доспехов.

Заклинаний в день/Знаемые заклинания: Повелитель знаний продолжает обучаться магии во время своих исследований. Получая новый уровень в этом престиж-классе, персонаж получает новое заклинание в день (и знаемые заклинания, если возможно), как если бы он получил уровень в классе заклинателя, к которому персонаж принадлежал до того как добавил престиж-класс. Однако он не получает тех преимуществ, который получил бы если бы не принадлежал к престиж-классу (улучшенный шанс контроля или подчинения нежити, или черты в метамагии или по созданию предметов, и так далее). Фактически это означает, что персонаж добавляет уровень повелителя знаний к уровню заклинателя. Соответственно это определяет количество заклинаний в день, знаемые заклинания и уровень заклинателя.

Секрет. В своих изысканиях повелители знаний натываются на всевозможные секреты и тайны. На первом уровне, а затем через каждые два уровня (3-й, 5-й, 7-й, 9-й) повелитель знаний может выбрать один из секретов представленных в таблице на следующей странице. Уровень персонажа и его модификатор Интеллекта определяет общее количество секретов, который он может выбрать. Нельзя выбрать один и тот же секрет дважды.

СЕКРЕТЫ ПОВЕЛИТЕЛЯ ЗНАНИЙ

Уровень+ мод-тор Интел	Секрет	Эффект
1	Мгновенное мастерство	4 ранга в навыке, в котором у персонажа нет рангов
2	Секрет здоровья	+3 хит-поинта
3	Секрет внутренней силы	+2 бонус к спасброскам Воли
4	Знание истинной выносливости	+2 бонус к спасброскам Стойкости
5	Потайное знание верткости	+2 бонус к спасброскам Реф-лекса
6	Трюк с оружием	+1 бонус к броскам атаки
7	Трюк с уворачиванием	+1 бонус уворачивания к КД
8	Применимое знание	Одна любая черта

Таблица 6-10: Повелитель знаний

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое	Заклинаний в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Секрет	+1 уровень у существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Знание	+1 уровень у существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Секрет	+1 уровень у существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Дополнит. язык	+1 уровень у существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Секрет	+1 уровень у существующего класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Повышенное знание	+1 уровень у существующего класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Секрет	+1 уровень у существующего класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Дополнит. язык	+1 уровень у существующего класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Секрет	+1 уровень у существующего класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Чистое знание	+1 уровень у существующего класса



которых чародей или бард. Как правило, это достаточно сильный заклинатель, основной целью которого является поиск своего отца, осмысливание и изучение своих таинственных способностей. Друиды и священники редко идут по этому пути. Адепты магии, опытные путешественники, особенно в том случае если их отцы заинтересованы в том, чтобы им удалось что-либо узнать о своем происхождении. Все потомки драконов влекомы в места, которые были некогда жилищем для настоящих драконов.

КХП: d12.

Необходимые условия:

Для того чтобы стать потомком дракона, персонаж должен соответствовать следующим требованиям:

Раса: Любая не драконья (не может быть полудраконом)

Навыки: Знания (таинство) 8 рангов.

Язык: Драконов.

Колдовство: Должен уметь активировать волшебные заклинания без подготовки.

Особое: Перед тем как взять первый уровень в этом классе, игрок должен обговорить свое особое происхождение по типу дракона с МП.

Навыки класса

У потомков дракона нижеследующие навыки класса (и ключевой параметр для каждого навыка): Концентрация (Тело), Ремесло (Интел), Дипломатия (Обн), Искусство побега (Ловк), Сбор информации (Обн), Знания (все навыки выбираются индивидуально), Прислушивание (Мудр), Поиск (Интел), Отслеживание (Мудр) и Искусство магии (Интел). Для получения описания этих навыков смотри главу 4 *Руководства* игрока.

Количество пунктов навыков на уровень: 2+Модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все особенности престиж класса потомок дракона представлены ниже.

Квалификация в оружие и доспехах: Не получает квалификации в оружие или доспехах.

Бонусные заклинания: Последователь дракона получает бонусные заклинания каждый раз, когда получает новые уровни в данном престиж классе, будто получает повышение показателя параметра. Бонусные заклинания можно найти в таблице 6–7. Эти заклинания могут быть добавлены к любому из уже существующих уровня заклинаний.

Если персонаж обладал несколькими классами, связанными с колдовством до того как стал потомком дракона, то он обязан выбрать какой класс получает бонусное заклинание. Как только бонусное заклинание выбрано, оно уже не может быть изменено.

Повышение природного доспеха (Экс): На 1-ом, 4-ом, и 7-ом уровнях внешность потомков дракона становится более драконьей чем была при рождении. Их кожа покрывается твердой чешуйкой, которая сначала не заметна, но с ростом уровней проступает все более явственно. Подобное биологическое проявление позволяет улучшить природный КД (если есть). Прогресс этой способности описан в таблице 6–7 (число показывает общий показатель улучшения). С течением времени последователи дракона все больше и больше изменяют свою человеческую физиологию в пользу своей второй крови.

Когти и клыки (Экс): После достижения второго уровня последователь дракона отращивает когти и клыки если их еще не было. Используйте следующее описание возможных повреждений для разного типа когтей и клыков.

Размер	Повреждение от укуса	Повреждение от когтей
Маленький	1d4	1d3
Средний	1d6	1d4
Большой	1d8	1d6

Потомок драконов принимается квалифицированным с этими атаками. Во время полной атаки атаки, для клыков применяется стандартный бросок, а для когтей со штрафом –5. черта Мультиатака снижает штраф атак когтями (см. стр. 304 *Справочника Монстров*) до –2.

Увеличение параметра (Экс): Каждый раз, когда потомок дракона получает уровень в престиж классе, показатели его основных параметров изменяются согласно информации представленной в Таблице 6–7.

Оружие дыхания (Свх): На третьем уровне потомок

9	Познание таинства	1 бонусное заклинание 1-го уровня*
10	Более глубокое познание таинства	1 бонусное заклинание 22-го уровня *

* будто получено через повышение показателя параметра.

Знание. На 2-ом уровне повелитель знаний получает возможность знать легенды и информацию относительно различных тем, так же как бард обладает знанием преданий. Повелитель знаний добавляет свой уровень и модификатор Интеллекта к проверке знаний. Смотрите страницу 28 *Руководства Игрока* для дополнительной информации о знании бардов.

Дополнительный язык. Повелители знаний в своих напряженных исследованиях изучают новые языки, чтобы получить доступ к еще большему количеству информации. На 4-ом и 8-ом уровнях повелитель знаний может выбрать любой язык.

Повышенное знание (Экс). На 6-ом уровне повелитель знаний получает способность понимать суть магических вещей, как если он воспользовался заклинанием *идентификация*.

Чистое знание (Экс). На 10-ом уровне повелитель знаний один раз в день может воспользоваться своими знаниями чтобы получить эффект заклинания *знание легенд* или *анализ двоимера*.

ПОТОМОК ДРАКОНА

Всем известно, что драконы могут принимать гуманоидную форму и даже иметь любовников среди остальных гуманоидов. Иногда от такого союза может родиться ребенок. В большинстве случаев кровь драконов слаба в этих существах, и наиболее часто эти дети становятся чародеями. Но иногда, в очень редких случаях, кровь дракона преобладает, и тогда на свет рождаются – потомки драконов. Они стараются раскрыть весь свой потенциал, занимаясь магией, разжигаящей их драконью кровь. Потомки дракона предпочитают вести затворнический образ жизни вдали от обычного мира. Наиболее часто это варвары, воины или рейнджеры, второй класс

Таблица 6-11: Потомок драконов

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое	Бонусные заклинания
1-й	+0	+2	+0	+2	повышение природного доспеха (+1)	1
2-й	+1	+3	+0	+3	Увеличение параметра (Сила +2), когти и укусы	1
3-й	+2	+3	+1	+3	Оружие дыхания (2d8)	0
4-й	+3	+4	+1	+4	Увеличение параметра (Сила +2), повышение природного доспеха (+2)	1
5-й	+3	+4	+1	+4	Слепые чувства 9 м (30 фт.)	1
6-й	+4	+5	+2	+5	Увеличение параметра (Тело +2)	1
7-й	+5	+5	+2	+5	Оружие дыхания (4d8), повышение природного доспеха (+3)	0
8-й	+6	+6	+2	+6	Увеличение параметра (Интелл +2)	1
9-й	+6	+6	+3	+6	Крылья	1
10-й	+7	+7	+3	+7	Слепые чувства 18 м (60 фт.) прославление дракона	0

дракона получает возможность использовать незначительное оружие дыхания, унаследованное от его драконоподобных предков. Оружие дыхания наносит 2d8 повреждения, независимо от вида предка, но вид дракона влияет на тип повреждений и форму дыхания.

На седьмом уровне вред от атаки увеличивается до 4d8, а после 10-го набирает полную силу в 6d8. Несмотря на силу оружия, эта способность может применяться только один раз в день. Используйте все правила для применения оружия дыхания (см. стр. 69 *Справочника Монстров*), кроме отмеченных здесь.

КС для оружия дыхания равен 10+уровень класса+модификатор Тела. Линиеобразная атака оружием дыхания составляет 1,5 м (5 фт) в ширину и 1,5 м (5 футов) в высоту, длина равна 18 м (60 футам). Конусовидная атака в два раза короче.

Разновидность дракона* Оружие дыхания

Черный	Линия кислоты
Синий	Линия электричества
Зеленый	Конус едкого газа (кислота)
Красный	Конус пламени
Белый	Конус холода
Латунный	Линия огня
Бронзовый	Линия электричества
Медный	Линия кислоты
Золотой	Конус пламени
Серебряный	Конус холода

*Возможны и другие разновидности потомков дракона, у которых другие разновидности родителей-драконов.

Слепые чувства (Экс): На пятом уровне потомок дракона получает способность ориентироваться в пространстве, даже если он ослеплен, в пределах 9 метров от себя (30 фт.). Применяя свои остальные осязательные чувства, такие как нюх или слух, потомок дракона может определить местоположение цели даже если не видит ее. Если существо находится в радиусе 9 м (30 фт.), то потомку не требуется проходить проверки Отслеживания или Прислушивания, принимается, что у него с целью есть линия эффекта. При атаке невидимой цели, потомок дракона благодаря этому умению не несет каких либо особых штрафов или бонусов, но оппонент все также получает полное прикрытие, и потомок дракона получает стандартный шанс промаха. Существо со слепыми чувствами все также не добавляет бонус Ловкости к КД против атак оппонентов, которых оно не видит. На 10-ом уровне диапазон этой способности вырастает до 18 м (60 фт.).

Крылья (Экс): На 9-ом уровне у потомка дракона вырастают драконоподобные крылья. С этого момента он может летать со скоростью равной его обычной земной скорости, при средней маневренности.

Прославление дракона:

На десятом уровне последователь дракона полностью осознает свою драконью сущность и становится тем, что принято называть полудраконами. (см. стр. 146 в *Справочнике Монстров*). Его оружие дыхания (см. выше) набирает полную силу, он получает +4 к Силе и +2 к Обаянию. Природный КД увеличивается до +4, а также проявляются следующие способности: зрение при низкой освещенности, темновидение (18 м), иммунитет ко сну параличу, иммунитет к типу энергии, аналогичной его оружию дыхания (смотрите выше).

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЙ РЫЦАРЬ

В равной степени обученный приемам боя с оружием и магическому искусству, сверхъестественный рыцарь универсальный боец, способный поразить своего противника, как огненным шаром, так и мечом. Сверхъестественный рыцарь гордится своим способом действия: заклинания против физически крепких монстров и сила оружия против колдующих врагов.

Сверхъестественный рыцарь делит свое время на физические тренировки, чтобы стать лучшим солдатом и на изучение магии, чтобы открыть более мощные заклинания. Обычно они одиночки, так как одновременное совершенствование колдовства и боевых навыков требует огромных усилий и времени. Сверхъестественного рыцаря трудно встретить в домах магов или среди элитных солдат. Обычно они странствуют между школами волшебников к наемникам, именно в этих местах их можно пригласить в группу авантюристов.

Каждый потенциальный сверхъестественный рыцарь должен продемонстрировать навыки как в обращении с разными видами оружия, так и мастерство основ тайных заклинаний. Таким образом, сверхъестественный рыцарь уже мультиклассовый персонаж. Самая распространенная комбинация это воин/маг. Однако среди них встречаются и барды и даже, по слухам, паладин/чародей.

Сверхъестественных рыцарей можно найти везде, где можно столкнуться с хорошей дракой или обещанием волшебных знаний. Высокоуровневых воинов и магов они считают наиболее интересными, и некоторые сверхъестественные рыцари самостоятельно изучают у них более тонкие аспекты заклинаний таинства или оружейного мастерства.

Кубик Хит-поинтов: d6

Требования

Чтобы стать сверхъестественным рыцарем, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Квалификация в оружии:

Должен быть квалифицирован со всеми видами военного оружия.



Таблица 6-12: СВЕРХЕСТЕСТВЕННЫЙ РЫЦАРЬ

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое
1-й	+1	+2	+0	+0	Бонусная черта
2-й	+2	+3	+0	+0	+1 к текущему классу заклинателя таинства
3-й	+3	+3	+1	+1	+1 к текущему классу заклинателя таинства
4-й	+4	+4	+1	+1	+1 к текущему классу заклинателя таинства
5-й	+5	+4	+1	+1	+1 к текущему классу заклинателя таинства
6-й	+6	+5	+2	+2	+1 к текущему классу заклинателя таинства
7-й	+7	+5	+2	+2	+1 к текущему классу заклинателя таинства
8-й	+8	+6	+2	+2	+1 к текущему классу заклинателя таинства
9-й	+9	+6	+3	+3	+1 к текущему классу заклинателя таинства
10-й	+10	+7	+3	+3	+1 к текущему классу заклинателя таинства

Заклинания. Должен уметь активировать волшебные заклинания 3-го уровня.

Навыки класса

Навыки класса сверхъестественного рыцаря (и ключевые параметры к ним): Концентрация (Тело), Ремесло (Интеллект), Расшифровка (Интеллект), Прыжки (Сила), Знание (магия) (Интеллект), Знание (королевский двор и дворяне) (Интеллект), Езда верхом (Ловкость), Чувство мотива (Мудрость), Искусство Магии (Интеллект) и Плавание (Сила). Смотрите Главу 4 *Руководства Игрока* для детального описания навыков.

Пункты навыков за каждый уровень: 2+модификатор Интеллект.

Особенности класса

Нижеприведенные особенности класса присущи престиж-классу сверхъестественный рыцарь.

Квалификация в оружии и доспехах: Сверхъестественный рыцарь не получает новой квалификации оружием и доспехами.

Бонусная черта. На первом уровне сверхъестественный рыцарь может выбрать бонусную черту из списка черт для воина. Это в дополнение к тем чертам, которые персонаж любого класса получает каждые три уровня. Однако персонаж должен выполнить все необходимые условия к этой бонусной черте, включая четвертый уровень воина для Специализации в Оружие.

Заклинаний в день: Со 2-го уровня, при получении нового уровня сверхъестественного рыцаря, персонаж получает новые заклинания в день, как если бы он получил уровень в классе заклинателя таинства, в котором персонаж принадлежал до того, как получил престиж-класс. Однако он не получает остальных преимуществ, которые бы получил подняв базовый класс (бонусы метамагических черт или черт по созданию предметов, способности барда или наемного убийцы и т.д.). По сути, это означает, что персонаж просто добавляет уровень сверхъестественного рыцаря к уровню заклинателя персонажа по таинству, что соответственно определяет заклинания в день и уровень заклинателя.

Если персонаж имел больше чем один класс заклинателя таинства до того как стал сверхъестественным рыцарем, то необходимо решить к какому классу добавляется уровень сверхъестественного рыцаря, для определения заклинаний в день.

местам вселенной. Поскольку в своих поездках странник передвигается с места на место, он старается приспособиться, чтобы стать единым с окружающей средой. Со времени у него развивается мистическая связь, с землей по которой он ходит. Но он никогда не привязывается к одному месту. Его беспокойные ноги всегда ведут его к горизонту, туда, где ждут новые приключения.

Странников горизонта обычно трудно чем-либо удивить или впечатлить, ведь они так много путешествовали и так много видели. Для странника горизонтом бравада, вроде «да я был там-то, и сделал то-то», обычная манера поведения. Но обычно они все время в поисках новых мест, поэтому они либо всегда в пути, либо планируют новый поход. Странствуя, странники горизонтов устанавливают магический резонанс с той территорией по которой идут, что делает их отменными проводниками и разведчиками. И они поистине страшные противники, когда их настигает опасность, способные использовать преимущества местности в свою пользу.

Рейнджеры и барды чаще других персонажей встают на путь странника горизонтов. Но по большей части это от того, что они ценят жизнь в пути, а не потому что путь странника горизонтов «заточен» под них. Многие из варваров, удалившихся от своих земель, становились Странниками, или воры,

которые поняли, что эти навыки полезны в пути. Иногда друиды, берут этот престиж-класс, но большинство из них так не делают, так как не хотят терять свой рост в колдовстве. Вы обнаружите странников горизонта на дороге, или, что чаще, в тех местах, где дорог просто нет. Они редко засиживаются на одном месте, и всегда стремятся начать новый поход. И чем дальше и экзотичнее направление, тем лучше.

Кубик Хит-поинтов: d8

Требования

Чтобы стать странником горизонта, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Навыки: Знания (география) 8 рангов

Черты: Выносливость

Навыки класса

Навыками класса странника горизонтов являются (и ключевые параметры к ним): Баланс (Ловкость), Взбирание (Сила), Дипломатия (Общественные навыки), Приручение животных (Общественные навыки), Маскировка (Ловкость), Знание (география) (Интеллект), Прислушивание (Мудрость),



СТРАННИК ГОРИЗОНТОВ

Странник горизонтов – вечный путник по самым опасным

Бесшумное передвижение (Ловк), Профессия (Мудр), Езда верхом (Ловк), Дополнительный язык (нет), Отслеживание (Мудр) и Искусство Выживания (Мудр). Смотрите Главу 4 *Руководства Игрока* для детального описания навыков.

Пункты навыков за каждый уровень: 4+модификатор Интл.

Особенности класса

Нижеприведенные особенности класса присущи престиж-классу странник горизонтов.

Квалификация с оружием и доспехами. Странник горизонтов не получает дополнительной квалификации в обращении с каким-либо видом оружия и доспехов.

Мастерство в землях. Во время странствий, странник горизонта получает мистическую связь с той землей, по которой он идет. На каждом уровне он добавляет новый вид местности из списка приведенного ниже. Мастерство в землях дает страннику горизонта бонус при проверках связанных с навыками, полезными для данного типа ландшафта и к некоторым другим плюсам. Странник горизонтов также знает, как противостоять опасным существам, живущим в данной окружающей среде, и получает +1 бонус понимания при бросках атаки и бросках поврежденных, против тех существ у которых в описании, в разделе Окружающая среда, указан данный тип местности (см. *Справочник монстров*). Но он получает это бонус лишь при условии, что в *Справочнике монстров* четко указан данный тип местности.

Странник горизонта сохраняет мастерство в землях в независимости от того, куда он идет. Они сохраняют бонус мастерства в землях при проверке навыков, броскам атаки или броскам повреждений, не важно

находятся ли они в данном типе местности или нет. Например, странник горизонта выбравший мастерство в землях пустынь, обладает иммунитетом к усталости, даже если он находится подземелье, в горах или городе.

Мастерство в планарных землях. Дружественное отношение странника горизонта с местностями, распространяется и на его странствия в другие планы бытия. Мастерство в планарных землях действует точно также как и обычное мастерство в землях, за исключением того, что на каждом уровне странник горизонта может выбрать одну из планарных категорий. По желанию он может взять не планарный тип ландшафта.

Преимущества мастерства в землях

Вода. Вода для вас – дом родной. Странник получает +4 бонус компетентности к проверке Плаванья или бонус в +3 м (10 футов) к вашей скорости вплавь, если она есть. Так же вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против водяных существ.

Пустыня. Вы выживаете там, где другие погибают, так как знаете, как сохранить ресурсы вашего организма. Вы сопротивляетесь эффектам усталости. У вас иммунитет к усталости. Все что пытается истощить вас, делает вас уставшим. Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против пустынных существ.

Лес. Ваше интуитивное чутье маскировки, пока вы находитесь среди деревьев, дает вам +4 бонус компетентности к проверке Маскировки. Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против лесных существ.

Холмы. Самое слабое эхо достигает вашего слуха, что дает вам +4 бонус компетентности к проверке Прислушивания. Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против существ с холмов.

Болота. Вы учились быть тише шепота; мистическая связь с болотом дает вам +4 бонус компетентности к проверке Бесшумного передвижения. Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против болотных существ.

Горы. Вы с легкостью удерживаетесь на поверхностях, с которых другие срываются. Странник получает +4 бонус компетентности к проверке Взбирания или бонус в +3 м (10 футов) к вашей скорости взбираясь, если она есть. Так же вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против горных существ.

Равнины. Широкие, открытые местности дают вам +4 бонус компетентности к проверке Отслеживания. Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против

существ с равнин.

Подземелье. Вы магическим образом приспосабливаетесь в темноте. Странник обладает виденьем в темноте на расстоянии в 18 м (60 футов), или на 36 м (120 фт), если у него уже было темновидение. Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против подземных существ.

Огненный (План). Этот вид мастерства в планарных землях дает вам устойчивость к огню равное 20. Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против внешних и элементарей огненного подтипа.

Невесомый (План). Вы получаете бонус в +27 м (30 футов) к вашей скорости полета на планах без гравитации или индивидуальной гравитацией, таких как Астральный план или Элементарный План Воздуха (см. Главу 5). Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против уроженцев Астрального плана, Элементарного Плана Воздуха и Эфирного Плана, таких как гизьянки и элементарии воздуха. (План бытия для уроженца определяется в разделе Среда обитания в *Справочнике монстров*).

Холодный (План). Этот вид мастерства в планарных зем-

Таблица 6-13: Странник горизонтов

Базовый уровень бонус ата- ки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое	
1-й	+1	+2	+0	+0	Мастерство в землях
2-й	+2	+3	+0	+0	Мастерство в землях
3-й	+3	+3	+1	+1	Мастерство в землях
4-й	+4	+4	+1	+1	Мастерство в землях
5-й	+5	+4	+1	+1	Мастерство в землях
6-й	+6	+5	+2	+2	Мастерство в планар- ных землях
7-й	+7	+5	+2	+2	Мастерство в планар- ных землях
8-й	+8	+6	+2	+2	Мастерство в планар- ных землях
9-й	+9	+6	+3	+3	Мастерство в планар- ных землях
10-й	+10	+7	+3	+3	Мастерство в планар- ных землях



лях дает вам устойчивость к холоду равную 20. Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против внешних и элементарей холодного подтипа.

Изменений (План). Вы обладаете сверхъестественной способностью использовать постоянно изменяющуюся структуру плана, таких как Лимбо и План Тени, чтобы перемещаться быстрее. Вы инстинктивно ожидаете изменений в реальности плана, благодаря которым вы можете переместиться ближе к вашей цели. Это происходит из-за подобной заклинанию способности *дверь измерений* (действует как активация заклинания равная уровню персонажа), которой можно воспользоваться каждые 1d4 раунда. Вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и урона против внешних и уроженцев элементарей изменяющихся планов, таких как слады и теневой мастифф.

Мировоззрений (План). У вас имеется инстинктивная способность подстраиваться под доминирующее мировоззрение плана. Если ваше мировоззрение не совпадает с мировоззрением плана, вы не получаете никаких штрафов, а заклинания и способности, которые наносят вред существам с иным мировоззрением (такие как *нечестивая болезнь*) не действуют на вас. В отношении магии вы обладаете доминирующим мировоззрением плана, но ваше поведение и любые особенности класса, связанные с мировоззрением не меняются.

Пещерный (План). Вы получаете ощущение сотрясений почвы с диапазоном в 9 метров (30 футов).

Другие (План). Если вы используете в своей кампании планы созданные лично вами (см. Создание Космологии стр. 1), то необходимо создать и дополнительные планарные ландшафты. Для примера, план, состоящий из огромной паутины, которая покоится в океане кишашим насекомыми, мог бы давать +4 бонус компетентности к броскам Баланса и +4 бонус к спасброскам Стойкости против яда, как преимущество мастерства в планарных землях.

ТАИНСТВЕННЫЙ ТЕУРГ

Стирая границу между божественным и магическим, таинственный теург использует силу как божественных источников так и знания из запыленных книг. В то время как большинство заклинателей идут одним путем к магической силе, теург идет двумя дорогами сразу, одновременно набираясь мастерства в заклинаниях присущих как жрецу так и магу.

Таинственный теург обладают широчайшим выбором заклинаний. Со временем, теург сможет творить любое заклинание из *Руководства игрока*. Но если жрец, маг и чародей постоянно и непрерывно растут в области заклинаний, теург же лишен этого, зато компенсирует все многогранностью. Теурги часто одержимы знаниями, и странствуют на большие расстояния в поисках секретов.

Поскольку таинственный теург творит как божественные, так и магические заклинания, почти все персонажи этого престиж-класса мультиклассовые заклинатели. Жрец/чародей и жрец/маг обычное дело среди теургов, реже встречаются друиды/чародеи, а о друидах/магах никто и не слышал.

Таинственные теурги всегда очарованы магией, в любом из ее проявлений. Они всегда в поисках мощных магических

Таблица 6-14: Таинственный Теург

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	Заклинаний в день
1-й	+0	+0	+0	+2	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу
2-й	+1	+0	+0	+3	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу
3-й	+1	+1	+1	+3	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу
4-й	+2	+1	+1	+4	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу
5-й	+2	+1	+1	+4	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу
6-й	+3	+2	+2	+5	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу
7-й	+3	+2	+2	+5	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу
8-й	+4	+2	+2	+6	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу
9-й	+4	+3	+3	+6	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу
10-й	+5	+3	+3	+7	+1 уровень к текущему классу таинства/ +1 уровень к текущему божественному классу

изделий и новых заклинаний. Те таинственные теурги, которые поклоняются своему божеству, используют силу своего колдовства, чтобы стать ближе к богу.

Кубик Хит-поинтов: d4

Требования

Чтобы стать таинственным теургом, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Навыки: Знания (магия) 6 рангов, Знания (религия) 6 рангов

Заклинания. Способность активировать божественные и волшебные заклинания второго уровня.

Навыки класса

Навыки класса таинственного теурга (и ключевые параметры к ним): Концентрация (Тело), Ремесло (алхимия) (Интеллект), Расшифровка (Интеллект), Знания (магия) (Интеллект), Знания (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство мотива (Мудрость) и Искусство магии (Интеллект). Смотрите Главу 4 *Руководства Игрока* для детального описания навыков.

Пунктов навыков за каждый уровень: 2+модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Нижеприведенные особенности класса присущи престиж-классу таинственный теург.

Квалификация в оружии и доспехах: Таинственный теург не получает дополнительной квалификации в обращении с каким-либо видом оружия и доспехов.

Заклинаний в день: Получая новый уровень в престиж-классе, таинственный теург получает новые заклинания в день, как если бы он получил уровень в классе жреческого заклинателя или заклинателя таинства, к которому персонаж принадлежал до того как добавил престиж-класс. Однако он не получает тех преимуществ, который получил бы если бы не принадлежал к престиж-классу (бонусные метамагические черты или по созданию предметов, способности барда или наемного убийцы, и так далее). Фактически это означает, что персонаж добавляет уровень таинственного теурга к уровню жреческого заклинателя или таинства. Соответственно это определяет количество заклинаний в день и уровень заклинателя.

Для примера. Жрец 3-го уровня/маг 3-го уровня. Персонаж получает новый уровень таинственного теурга. Он будет иметь доступ к заклинаниям доступным жрецу и магу 4-го уровня, но при этом изгонять нежить он будет как жрец 3-го уровня, а в классе мага он не получит никаких новых способностей.

Если персонаж обладал больше чем одним классом заклинателя таинства или жреческого заклинателя, до того как стал таинственным теургом, то он должен решить к какому классу он будет добавлять класс таинственного теурга для

определения количества заклинаний в день.

ТЕМНЫЙ СТРАЖ

Если говорить вкратце то темный страж – это зло. Он представляет собой ни что иное, как смертного изверга. Наиболее типичными представителями этой группы являются черные рыцари, их грязная репутация известна многим и, как правило, вполне заслужена. Стоящие вместе с демонами и дьяволами на службе у зла, черные стражи вызывают страх и ненависть у каждого. Некоторые люди называют их антипаладинами,

за их полную противоположность светлым слугам добра.

Темные стражи выполняют множество различных функций – рассылают своих слуг для выполнения кровавых поручений, нападают незаметно и коварно, не ища славы в честном поединке, сокрушают силы добра ставшие у них на пути. Воины, бывшие паладины, рейнджеры, монахи, друиды и варвары становятся неудержимыми воинами разрушения, являя собой наиболее боеспособный вид темного стража, в то время как воры и барды делают ставку на свои особые способности и заклинания.

Чародеи, маги и жрецы ставшие темными стражами иногда называют себя дьяволистами, и, как правило, гораздо сильнее связаны с демоническим миром чем остальные темные стражи.

Как НИП, черные рыцари обычно возглавляют легионы нежити, злых внешних, или других чудовищ готовых сеять смерть, ради захвата новых территорий или защиты собственных.

Иногда они состоят на службе у более могущественных злых персонажей в качестве темных лейтенантов. Бывает, что они путешествуют в одиночку как наемные убийцы или странствующие распространители ужасных болезней, разрушений и хаоса.

Кубики хит-поинтов: d10.

Требования:

Для того чтобы стать темным стражем персонаж должен соответствовать следующим требованиям:

Мировоззрение: Любое злое

Базовый бонус атаки: +6

Навыки: Скрытность 5 рангов, Знание (религия) 2 ранга.

Отличительные черты: Мощная атака, Рассекающий удар, Улучшенное раскалывание.

Особое: Персонаж должен заключить мирный договор с каким-либо злым существом, вызванном самим персонажем или кем-то другим.

Навыки класса

Для темных стражей характерны такие навыки (и параметр для каждого навыка): Концентрация (Тело), Ремесло (Интеллект),



Дипломатия (Обн), Приручение животных (Обн), Лечение (Мудр), Скрытность (Ловк), Запугивание (Обн), Знание (Религия) (Интл), Профессия (Мудр), Езда верхом (Ловк).

Описания этих навыков смотрите в 4 главе *Руководства игрока*.

Количество пунктов навыков на уровень: 2+модификатор Интеллекта.

Классовые особенности

Все особенности престиж класса темный страж представлены ниже.

Квалификация в оружие и доспехах: Темный страж квалифицирован во всех видах простого и военного оружия, и во всех видах доспехов и щитов.

Аура зла (Экс): Сила ауры зла темного стража (см. заклинания *обнаружение зла*) равна числу его уровней плюс число уровней по классу жреца, если он есть.

Обнаружение добра (Пдз): Темный страж может использовать заклинание *обнаружение добра* как подобную заклинанию способность, копирующую эффекты одноименного заклинания.

Использование ядов: Темный страж обладает достаточным опытом в работе с ядовитыми веществами и поэтому никогда не подвергается риску отравиться, нанося яд на клинок.

Темное благословение: Темный страж использует бонусы по Обаянию (если есть) в качестве бонусов для всех спбросков.

Заклинания: Темные стражи владеют способностью колдовать простые заклинания школы божественной магии. Для того чтобы активировать эти заклинания, число Мудрости темного стража должно быть выше 10+уровень заклинания, поэтому темный страж с Мудростью 10 не может применять заклинания. Бонусные заклинания базируются на Мудрости, спбросок против его заклинаний равен КС 10 +уровень заклинания +модификатор Мудрости темного стража. Когда у темного стража указано 0 заклинаний данного уровня (например, 1-го уровня для темного стража 1-го уровня), то он может активировать лишь бонусные заклинания по его Мудрости для этого уровня. Список доступных заклинаний представлен ниже. Так же как и жрец, темный страж может свободно выбирать какие из заклинаний он хочет запомнить, а какие нет. Подготовка и произнесение заклинаний у темного стража проходит идентично жрецу (за тем исключением, что темный страж не может спонтанно обращать свои заклинания в *лечение* или *причинить*).

Поразить добро (Свх): Один раз в день, темный страж 2-го или выше уровня может использовать способность поразить добро с одной обычной рукопашной атакой. Он прибавляет модификатор Обаяния к броску атаки и +1 к наносимому повреждению за каждый уровень по темному стражу. Например, темный страж 9-го уровня вооруженный длинным мечом будет наносить повреждение равное 1d8+9 повреждений, плюс любые дополнительные бонусы за высокую Силу или другие дополнительные магические эффекты. Если темный страж применил эту способность на существо которое не является добрым, то способность на этот день все равно потрачена, хотя и не оказала эффекта.

Аура отчаяния (Свх): С третьего уровня темный страж начинает излучать ауру красноватого цвета. Эта аура дает -2 штраф к спброскам врагам в пределах 3 м (10 фт) от темного стража.

Командование нежитью (Свх): После достижения третьего уровня темный страж получает возможность командовать и подчинять нежить (см. стр. 159 в *Руководстве игрока*). Темный страж командует нежитью так, как командовал бы

ими жрец двумя уровнями выше чем он.

Коварная атака: Эта способность аналогична одноименной способности обычного вора и дается темному стражу по достижению им 4-го уровня. Дополнительные повреждения увеличиваются на +1d6 каждые три уровня после четвертого (на 7-ом, и 10-ом). Если темный страж получил коварную атаку из другого источника (например по классу вора), то в этом случае бонусы на повреждения складываются.

Список заклинаний темного стража

Темный страж выбирает свои заклинания из следующего списка:

1-ый уровень: *наслать страх, опорочить оружие, лечение легких ранений, причинить легкие ранения, магическое оружие, призыв монстра I**

2-ой уровень: *сила быка, лечение средних ранений, темнота, смертельный звон, великоление орла, причинить средние ранения, вдребезги, призыв монстра II**

3-ий уровень: *инфекция, лечение серьезных ранений, глупобая темнота, причинить серьезные ранения, защита от элементов, призыв монстра III**

4-ый уровень: *причинить критические ранения, лечение критических ранений, свободное передвижение, яд, призыв монстра IV**

*Только злые существа.

Опорочить оружие

Темные стражи имеют доступ к особому заклинанию *опорочить оружие*, которое является противоположным по действию заклинанию паладина *благословить оружие* (см. стр. 2__ в *Руководстве Игрока*). Как паладин делает оружие более могучим против злых существ, так темный страж изменяет силу оружия против существ, обладающих добрым мировоззрением.

ПАДШИЕ ПАЛАДИНЫ

Темные стражи, имевшие уровни в классе паладина (их можно назвать бывшими паладинами), получают дополнительные способности этого класса характерных для того уровня, которого они в нем достигли. Те, кому пришлось отведать службу свету и справедливости, и обращенные на новый для себя путь зла, становятся самыми ужасающими злодеями из всех.

Падший паладин ставший темным стражем получает следующие способности в соответствии с числом уровней достигнутых в классе паладина.

1-2: Поразить добро 1/день, (Идет в дополнение к способности, даруемой всем темным стражам, но падший паладин использует способность поразить добро не один раз в день, а два).

3-4: Исцеляющее касание. Один раз в день темный страж может излечить себя или кого-то на количество хит-поинтов, равное его бонусу Обаяния умноженного на его уровень.

5-6: Коварная атака +1d6. Поразить добро 2/день.

7-8: Злодейский призыв. Один раз в день, темный страж может активировать заклинание призыв монстра 1, для того чтобы призвать злое существо. Для этого заклинания уровень заклинателя равен удвоенному уровню темного стража.

9-10: Нежить-спутник. В добавлении к злодейскому прислуге, на 5-ом уровне темный страж получает возможность получить спутника скелета или зомби Среднего размера. Этот соратник не может быть изгнан или подчинен и получает все специальные бонусы, так же как и злодейская прислуга, когда темный страж получает уровень. Поразить добро 3/день.

11 или выше: Фаворит темных богов. Для темного бога

Таблица 6-15: Темный страж

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое	Заклинаний в день			
						1-й	2-й	3-й	4-й
1-й	+1	+2	0	0	Аура зла, <i>обнаружение добра</i> , применение ядов	0	—	—	—
2-й	+2	+3	0	0	Темное благословение, поразить добро 1/день	1	—	—	—
3-й	+3	+3	+1	+1	Командование нежитью, аура отчаяния	1	0	—	—
4-й	+4	+4	+1	+1	Коварная атака +1d6	1	1	—	—
5-й	+5	+4	+1	+1	Злодейский слуга, поразить добро 2/день	1	1	0	—
6-й	+6	+5	+2	+2		1	1	1	—
7-й	+7	+5	+2	+2	Коварная атака +2d6	2	1	1	0
8-й	+8	+6	+2	+2		2	1	1	1
9-й	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10-й	+10	+7	+3	+3	Коварная атака +3d6, поразить добро 3/день	2	2	2	1

нет ничего слаще, как увидеть грехопадение некогда отважного и благородного сердца. Поэтому если персонаж, имеющий в классе паладина 10 и более уровней, который становится темным стражем, может поменять каждый уровень по классу паладина на один уровень по классу темного стража. Например, персонаж, паладин 12-го уровня, может стать темным стражем со всеми его способностями сразу 10-го уровня, если согласится потерять 10 уровней в классе паладина. Уровень персонажа не изменяется. Безусловно, если персонаж готов расстаться со всеми бонусами, данными ему по классу паладин, то это очень выгодное предложение для злого героя. Однако если персонаж отказывается от уровней паладина, он не получает дополнительные способности за то, что павший паладин. То есть, павший паладин 15-го уровня, может стать темным стражем 10/паладин 5, и получить три дополнительные способности из этого списка, так как у него осталось 5 уровней паладина. Поразить добро 4/день.

Злодейский слуга темного стража

По достижению 5-го уровня, темный страж может призвать злодейского спутника, для того чтобы тот служил ему. Это может быть злодейская летучая мышь, кот, жуткая крыса, лошадь, пони, ворон или жаба (см. Справочник Монстров для получения информации по этим существам). это существо может служить как страж (летучая мышь), помощник (кот) или скакун (лошадь). В зависимости от уровня темного стража, слуга получает дополнительные КХП и спец-способности.

Одновременно темный страж может иметь не больше чем одного слуги. Если спутник был убит, то новый может быть вызван только спустя год и один день. Спутники темного стража получают все соответствующие бонусы, в соответствии с текущим уровнем темного стража.

Параметры слуги представлены в колонке «Особое» описаны ниже.

Эмпатическая связь (Свх): Темный страж обладает эмпатической связью со своим слугой, которая действует в радиусе до 1,6 км. Темный страж не может видеть глазами своего слуги, однако может эмпатически с ним общаться. В связи с особым характером такой связи, темный страж может передавать лишь основные эмоции (такие как страх, радость, негодование). Учитывая низкий показатель Интеллекта слуги, существуют ограничения в понимании и общении со слугой, поэтому часто может возникнуть психологическое непонимание в результате подобного удаленного общения.

Из-за связи со слугой и темным стражем, последний получает ту же связь с местом или предметом, которая есть у слуги.

Улучшенное уклонение (Экс): Если спутник подвергается атаке, которая требует успешного выполнения спасброска Рефлекса, для того чтобы получить лишь половину повреждений, то он не переносит никаких повреждений. Это экстраординарная способность.

Совместные спасброски: Если спутник подвергается проверке своих спасбросков, он может использовать свои собственные бонусы или же своего хозяина - темного стража, смотря какие выше. Слуга применяет модификаторы своих параметров, и не получает разделяет с хозяином другие бонусы к спасброскам, которые могут быть у темного стража (от магических предметов или черт).

Общие заклинания: когда темный страж активирует заклинание (исключая заклинания данные в качестве особых параметров), то эффект от этого заклинания распространяется и на спутников, при условии что последние находятся в радиусе 1,5 м (5 фт.) от заклинателя. Если заклинание имеет время действия отличное от мгновенного, то спутник, отойдя от заклинателя далее чем на 1,5 м (5 фт.), не будет подвергаться эффектам этого заклинания. Кроме того, темный страж может применить на своего спутника заклинание из разряда тех, что действуют только на заклинателя.

Общение с темным стражем (Экс): Если персонаж яв-

ляется темным стражем 13-го уровня или выше, то он может общаться со своим спутником вербальным путем, причем посторонним без помощи магии не удастся понять язык, посредством которого они ведут разговор.

Кровная связь (Экс): Если персонаж является темным стражем 16-го уровня или выше, то его спутники получают +2 бонус ко всем атакам, проверкам и спасброскам, когда их хозяину что-то угрожает. Этот бонус сохраняется до тех пор, пока существует угроза, и проявляется незамедлительно.

Устойчивость к магии (Экс): Если темный страж достиг 19-го уровня или выше то все его слуги получают устойчивость к магии равное количеству уровней темного стража +5. Для того чтобы заклинание было успешным, каждый заклинатель сактивировавший заклинание на спутника темного стража, должен пройти проверку (1d20 +уровень заклинателя), и превысить показатель устойчивости к магии спутника.

ТЕНЕВОЙ ТАНЦОР

Балансируя на границе света и тьмы, Теневые Танцоры ловкие художники обмана. О них мало что известно, но все сведения о них покрыты тайной. Они мало кому доверяют, но всегда вызывают удивление при встрече.

Воры, барды и монахи отличные кандидаты в Теневые Танцоры. Воины, варвары и паладины, также найдут в способностях Теневого Танцора свои плюсы, например возможность умелого и неожиданного удара. Маги, чародеи и друиды, ставшие Теневыми Танцорами используют защитные особенности престиж-класса, что бы активировать их заклинания с безопасного расстояния и мгновенно перемещаться с места на место. Несмотря на их связь с тенями и обманом, среди Теневых Танцоров встречаются как добрые так, и злые персонажи.

Теневые Танцоры часто действуют в трупах, которые никогда не задерживаются на одном месте. Кто-то из них использует свои способности для развлечения других. Другие используют их для воровства, что бы просочиться через защиту и обманывать других. Все трупы Теневых Танцоров поддерживают вокруг себя ауру таинственности, поэтому обычные люди никогда не знают, как думать о них, хорошо или плохо.

Кубик Хит-поинтов: d8

Требования

Чтобы стать Теневым Танцором, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Навыки: Бесшумное передвижение 8 рангов, Маскировка 10 рангов, Актерство (танцы) 5 рангов.

Черты: Боевые рефлексы, Уворачивание, Подвижность.

Навыки класса

Навыками класса Теневого Танцора (и их параметры): Баланс (Ловк), Блеф (Обн), Расшифровка (Интел), Дипломатия (Обн), Маскировка (Обн), Искусство побега (Ловк), Скрытность (Ловк), Прыжки (Сила), Прислушивание (Мудр), Бесшумное передвижение (Ловк), Актерство (Обн), Профессия (Мудр), Поиск (Интел), Ловкость рук (Ловк), Отслеживание (Мудр), Кульбиты (Ловк) и Использование веревки (Ловк). См. Главу 4 Руководства Игрока для детального описания навыков.

Пунктов навыков за каждый уровень: 6+модификатор Интел.

Особенности класса

Нижеприведенные особенности класса присущи престиж-классу Теневого Танцора.

Квалификация в оружие и доспехах. Теневой Танцор квалифицирован в обращении с дубиной, арбалетом (ручным, легким и тяжелым), кинжалами (любых видов), дротиком, булавой, утренней звездой, боевым посохом, шпагой, коротким луком (составным и обычным) и коротким мечом. Теневого

Способности злодейского слуги

Уровень персонажа	Бонус в КХП	Корректир. ролн. Доспеха	Корректир. Силы	Интел	Особое
12-й или ниже	+2	+1	+1	6	Эмпатическая связь, улучшенное уклонение, совместные спасброски, общие заклинания Общение с темным стражем Кровная связь Устойчивость к магии
13-й–15-й	+4	+3	+2	7	
16-й–18-й	+6	+5	+3	8	
19-й–20-й	+8	+7	+4	9	

Танцор имеет опыт в ношении легких доспехов, но не щитов.

Скрыться в поле зрения (Свх). Теневой Танцор может использовать свой навык Скрытности, даже если он на виду у всех. Если в пределах 3 метров от него есть любая тень, он может спрятаться ото всех. Однако он не может использовать свою собственную тень.

Уклонение (Экс). На 2-ом уровне Теневой танцор получает уклонение. Если персонаж подвергается какому либо эффекту, который при нормальных условиях позволяет пройти спасбросок Рефлекса, для получения половины повреждений (например, от *шара огня*), то при успешном спасброске персонаж не получает ущерба. Эта способность работает лишь при условии, что на Теневом Танцоре одет легкий доспех, или он вообще без доспехов.

Темновидение (Свх). На 2-ом уровне Теневой Танцор начинает видеть в темноте, так, как будто бы на него было сактивировано заклинание *темновидение*.

Сверхъестественное уворачивание (Экс). Начиная со 2-го уровня Теневой Танцор получает способность реагировать на опасность, прежде чем он успеет ее почувствовать. Он сохраняет свой бонус Ловкости к КД (или любой другой) в независимости от того был ли он оторопевшим, или атакован невидимым нападающим. (Он теряет бонус Ловкости к КД, если скован или по иному обезврежен).

Если персонаж получает сверхъестественное уворачивание от другого класса (например, от варвара или вора), персонаж автоматически получает Улучшенное сверхъестественное уворачивание (см. ниже).

Теневая иллюзия (Пдз). Начиная с 3-го уровня Теневой Танцор может создавать визуальные иллюзии из окружающих его теней. Эффект этой способности аналогичен волшебному заклинанию *бесмолвный образ* и может быть использован один раз за день.

Призвать Тень (Свх). На 3-ем уровне может вызвать тень, незримую нежить (см. Справочник монстров для статистики тени). В отличие от обычной тени, мировоззрение этой тени совпадает с мировоззрением Теневого Танцора, и существо не может создавать порождение. Вызванная тень не может быть изгнана, подчинена или управляться третьим лицом. Эта тень служит спутником Теневому Танцору и неотрывно связана с ним. Каждый третий уровень, полученный по Теневому танцору, добавляет +2 КХП (кроме этого происходит увеличение необходимого бонуса атаки и базового бонуса спасбросков) у его теневого спутника. Например, Теневой Танцор 9-го уровня обладает тeneвым спутником с 6 КХП.

Если теневого спутника уничтожен или Теневой Танцор захочет отпустить его, игрок должен пройти спасбросок Стойкости с КС 15. Если проверка неудачна то Теневой Танцор теряет 200 очков опыта за уровень престиж-класса. Успешный бросок снижает потерю очков опыта на половину, до 100 Оп за уровень Теневого Танцора. В результате уничтожения или отпуска теневого спутника, общее количество Оп Теневого Танцора не

может быть равно нулю. Уничтоженный или отпущенный теневого спутник, повторно не может быть вызван в течение 30 дней.

Теневой Прыжок (Свх). Начиная с 4-го уровня Теневой Танцор получает способность путешествовать между тенями, как если бы он использовал заклинание *дверь измерений*. Ограничением такого магического транспорта служит условие что начало, и конец пути должны лежать хотя бы в небольшой тени. Таким способом, за день, Теневой Танцор может перемещаться на расстояние до 6 м (20 фт.). Это может быть как единственный прыжок на 6 метров, так и два прыжка по 3 м (10 футов) каждый. Каждые два уровня после 4-го, расстояние прыжка удваивается (12 м (40 футов) на 6-ом, 24 м (80 футов) на 8, 48 м (160 футов) на 10-ом). Это расстояние может быть поделено на несколько прыжков, но даже самый маленький будет равняться 3 м (10 фт.). (Теневой Танцор 6-го уровня, прыгающий на 9,6 м (32 фута), не сможет совершить еще один прыжок до следующего дня).

Защитный бросок (Экс). Начиная с 5-го уровня, Теневой Танцор может бросить кубик при потенциально смертельном ударе, чтобы получить от него меньший урон. Единжды в день, когда хит-поинты Теневого Танцора понижаются до нуля или ниже, при уроне в бою (от оружия или другого удара, но не от заклинания или специальной способности) он может попробовать снизить повреждение. Он проходит спасбросок Рефлекса (КС = нанесенному ущербу) и при успешном результате получает лишь половину повреждения от удара. Персонаж должен знать об атаке и готов реагировать на нее, чтобы выполнить защитный бросок. Находясь в ситуации, при которой любой бонус Ловкости к КД персонажа не действует, Танцор не может использовать защитный бросок.

Улучшенное Сверхъестественное уворачивание (Экс). Начиная с 5-го уровня Теневой Танцор не может быть окружен, так как он может реагировать на противников нападающих на него с разных сторон, так же, как и на единственного врага. Такая защита не позволяет использовать ворами свои способности фланкирования и нанесения коварной атаки. Исключение составляет тот случай, если вор как минимум на четыре уровня выше, за теневого Танцора. В этом случае фланкирование может быть успешным, а так же появляется шанс нанесения коварного удара.

Если персонаж получает сверхъестественное уворачивание (см. выше) от второго класса (например, варвара или вора), то он автоматически получает Улучшенное Сверхъестественное уворачивание. При этом происходит и увеличение минимального уровня для вора, необходимого чтобы успешно провести фланкирование персонажа.

Скользкий Разум (Экс): Эта особенность, получаемая на 7-ом уровне позволяет Теневому Танцору избавляться от магических эффектов, способных контролировать его или принуждать его. Если Теневой Танцор подвержен чарам и провалил спасбросок, то раундом позже он снова может сделать спасбросок. Этот шанс он получает, только на один последующий спа-



ТАБЛИЦА 6-16: ТЕНЕВОЙ ТАНЦОР

уровень	Базовый бонус атаки	Спб	СтойкСпб	РефлСпб	Воля	особое
1-й	+0	+0	+2	+0		Скрыться в поле зрения
2-й	+1	+0	+3	+0		Уклонение, темновидение, уворачивание
3-й	+2	+1	+3	+1		Теневая иллюзия, призвать тень
4-й	+3	+1	+4	+1		Теневой прыжок 6 м (20 фт.)
5-й	+3	+1	+4	+1		Защитный бросок, улучшенное уворачивание
6-й	+4	+2	+5	+2		Теневой прыжок 12 м (40 фт.), призвать тень
7-й	+5	+2	+5	+2		Скользкий разум
8-й	+6	+2	+6	+2		Теневой прыжок 24 м (80 фт.)
9-й	+6	+3	+6	+3		Призвать тень
10-й	+7	+3	+7	+3		Теневой прыжок 36 м (160 фт.), улучшенное уклонение

Таблица 6-17: ЧУДОТВОРЕЦ

уровень	Базовый бонус атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воля	особое	Заклинаний в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Улучшенный союзник	+1 уровень у существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Усиленный призыв	+1 уровень у существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Продленный призыв	+1 уровень у существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Зависимый призыв	+1 уровень у существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Планарный приверженец	+1 уровень у существующего класса

сбросок. В противном случае эффект от заклинания действует как обычно.

Улучшенное Уклонение (Экс): Эта способность, полученная на 10-ом уровне, работает точно также как и Уклонение (см. выше). Теневой Танцор не получает повреждения при успешных спас-бросках против атак которые позволяют пройти спасбросок Рефлекса, для получения половины повреждений (оружие дыхания, шар огня и т.д.). К тому же он получает лишь половину повреждений, даже если проведет неудачный спасбросок, так как его рефлексы позволяют ему уходить из под удара с невероятной скоростью.

ЧУДОТВОРЕЦ

Чудотворец связан с божественными силами других планов бытия, вызывая к живущим там существам, чтобы добиться своих целей. Злой чудотворец стоваривается с демонами и дьяволами, чтобы получить силу на Материальном Планах, в то время как добрый чудотворец отсылает могущественных ангелов или элдринов на святые поиски.

В бою Чудотворцы часто вызывают существ из Внешних Планов, чтобы сражаться под их защитой. После боя эти существа исчезают, но Чудотворцы часто заключают более длительные договоры с могущественными существами. Планарный союзник крайне предан целям Чудотворца (или целям божества, если Чудотворец поклоняется кому-либо).

Почти все чудотворцы, когда-то были жрецами, потому что первый шаг по пути магии чудес начинается с заключения договора с жителями Внешнего Плана, при помощи заклинания *малый планарный союзник*. Но многие из способностей класса полезны заклинателям таинства, таким как мультиклассовые жрец/волшебник или, что реже, жрец/чародей.

Чудотворец четко знает, что его беспрецедентные способности к вызову, лишь инструмент на службе его взглядов на мир или его божества. Поэтому, чудотворцы часто предпринимают поиски, чтобы понять причину, используя их способности к вызову существ и использованию их сил лишь в крайних случаях.

Кубик Хит-поинтов: d4

Требования

Чтобы стать Чудотворцем, персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Черты: Фокусировка в заклинаниях (призыв)

Заклинание: способность активировать заклинание *малый планарный союзник*.

Навыки класса

Навыками класса Чудотворец (и их параметры): Концентрация (ятело), Ремесло (Интел), Дипломатия (Обн), Знание (религия) (Интел), Знания (планы) (Интел), Профессия (Мудр), Отслеживание (Мудр), Дополнительный язык (нет) и Искусство магии (Интел). Смотрите Главу 4 *Руководства Игрока* для детального описания навыков.

Пункты навыков за каждый уровень: 2+модификатор Интел.

Особенности класса

Нижеприведенные особенности класса присущи престиж-классу Чудотворец.

Квалификация в оружие и доспехах. Чудотворец не получает дополнительной квалификации к каким-либо видом оружия и доспехов.

Заклинаний в день. Получая новый уровень в престиж-классе, Чудотворец получает дополнительные активации заклинаний в день, как если бы он получил уровень в любом классе заклинателя к которому персонаж принадлежал до того, как он добавил престиж-класс. Однако он не получает тех преимуществ, который получил бы если бы не принадлежал к престиж-классу (бонусные метамагические черты

или черты по созданию предметов, способности барда или наемного убийцы, и так далее). Фактически это означает, что персонаж добавляет уровень Чудотворца к уровню любого другого заклинателя. Соответственно это определяет количество заклинаний в день и уровень заклинателя.

Если персонаж обладал больше чем одним классом любого заклинателя, до того как стал Чудотворцем, то он должен решить к какому классу он будет добавлять класс Чудотворца для определения количества заклинаний в день.

Улучшенный союзник. Чудотворец обладает большим опытом по части убеждения планарных существ помочь ему в осуществлении своих целей. Когда Чудотворец активирует заклинание *планарный союзник* (меньшую или большую его версию) он делает проверку Дипломатии, чтобы убедить существо помочь ему за меньшую плату. Если проверка успешна (смотрите Влияние Отношений НИП в *Руководстве Игрока* стр. __), существо будет работать за плату меньшую на 50% чем обычно, до тех пор, пока задача не будет противостоять его природе. Например, чудотворец 1-го уровня договариваясь с изначально дружественным союзником, получает результат проверки Дипломатии 15, он может убедить существо с КХП 6, работать на него в течение 7 часов за 1500 зм в час (обычно существо с КХП 6 просит по 3000 зм в час).

Способность класса чудотворца, улучшенный союзник действует лишь тогда, когда планарный союзник разделяет хотя бы один аспект мировоззрения с чудотворцем. Одновременно чудотворец может иметь одного такого союзника, но он может заключать сделки на будущее с другими планарными существами.

Усиленный призыв: На 2-ом уровне Чудотворец получает черту Усиленный Призыв (см. страницу __ *Руководства Игрока*).

Продленный призыв: С 3-го уровня и дальше все заклинания подшоколы призыва, которые творит Чудотворец, удваивают свою продолжительность, как если бы к ним применялся черта Продлить заклинание. Однако уровень заклинания призыва не изменяется. Эта способность складывается с эффектом черты Продлить заклинание, которое уже изменяет уровень заклинания.

Зависимый призыв:

Начиная с 4-го уровня, чудотворец может приготовить заклинания вызова или призыва, раньше срока. Эти заклинания вызываются определенным событием. Действуют они так же как описано в заклинании *предосторожность(-)*, вклю-



чая активацию чюдотворцем заклинаний вызова или призыва досрочно. Заклинание активируется немедленно, как только происходит действие, активирующее его. Например, Чудотворец мог бы использовать особенность зависимый призыв, чтобы вызвать шипастого дьявола, сразу же, как подвергся нападению, или призвать газля эладрин в качестве посыльного, если короля свалит болезнь.

Условия, которые способствуют «спуску» заклинания должны быть четкими. Если условие сложное и запутанное, то зависимый призыв может не получиться. Заклинания вызова происходят исключительно на основе заявленных условия, в независимости от того, хотел этого Чудотворец или нет. Хотя в большинстве случаев вызов может быть отменен. Одновременно Чудотворец может иметь в запасе только один активный зависимый призыв.

Планарный приверженец. С 5-го уровня Чудотворец может использовать любое заклинание *планарного союзника*, чтобы вызвать существо которое будет действовать как его приверженец. Вызванное существо продолжает верно, и честно служить Чудотворцу, пока тот поддерживать причину важную для этого существа. Например, Чудотворец 5-го уровня может использовать *планарного союзника*, чтобы вызвать бралани эладрин, в качестве своего приверженца. Пока Чудотворец придерживается поисков и миссий, в которых нужно сражаться со злом и поддерживать добро, эладрин будет верно служить ему. Чтобы вызвать планарного приверженца, Чудотворец должен активировать соответствующее заклинание, заплатив Оп как обычно. Требуется преподношение, равное 1000 зм × КХП существа, чтобы убедить его служить в качестве планарного приверженца. И особенность класса улучшенный союзник, не действует, чтобы уменьшить или совсем убрать эту оплату. Планарный приверженец не может иметь больше кубиков хит-поинтов чем Чудотворец и должен иметь ЭУП не выше за уровень персонажа Чудотворца -2. Бралани эладрин имеет ЭУП 11 (6 Кубиков хит-поинтов и +5 уровень корректировки), поэтому он может служить планарным приверженцем жрецу 8/ Чудотворцу 5 уровней (уровень персонажа - 13).

Одновременно Чудотворец может обладать только одним планарным приверженцем, но он может заключать сделки на будущее, с другими планарными существами. Планарный приверженец заменяет существующего приверженца Чудотворца, если тот обладает более высоким показателем по черте Лидерство (стр. 1__).

СОЗДАНИЕ ПРЕСТИЖ-КЛАССОВ

Некоторые из лучших престиж-классов это те, что вы придумали сами. В идеале, престиж-класс который вы создаете самостоятельно, должен быть привязан к организациям или культурам, имеющим место в мире вашем мире. Например, если ИП будут сражаться против цитадели зла носящей название Черная Башня, то престиж-класс «Маг Черной Башни» придаст злодеям несколько неожиданных способностей, и точно будет обладать особым стилем.

Престиж-классы могут выполнять и другие роли. Они могут разыгрывать расовые силы (например, Мистический лучник) или даже превратить персонажа в другую расу (Потомок дракона). Они могут усилить роль персонажа в группе (Архимаг) или его необходимость в необычных ситуациях (Повелитель знаний). Престиж-классы могут демонстрировать узкую специализацию (например Чудотворец) или необычную комбинацию способностей (Сверхъестественный рыцарь). А некоторые престиж-классы просто определяют канонические роли в фэнтезийной литературе (Наемный убийца) или важную группу в конкретном игровом мире кампании (Красный маг).

Когда вы создаете престиж-класс, удостоверьтесь, что персонажи должны быть как минимум 5-го уровня, до того как они выполняют необходимые условия. Определенные черты, ранги в навыках и базовый бонус атаки это хорошие требования. Так же можно добавить игровые требования, например «должен пережить захоронение живо» или «должен испить из серебряного кубка на вершине Великого Ледника». Не делайте условиями в качестве требований к престиж-классу: уровень в определенном классе, минимальный показатель параметра или минимальные хит-поинты.

Сделайте свой престиж класс специфическим насколько это возможно, так как он для вашего мира, а не для каждой D&D игры. Престиж-класс «Рассветный шагатель Пелора»

скорее запомнится, чем просто престиж под названием «святой воитель»

КАК РАЗВИВАЕТСЯ ИП

Правила в Руководстве Игрока предполагают, что персонажи имеют доступ ко всему, что необходимо им при росте уровня — исследования новых заклинаний, тренеры, чтобы развивать их успехи и места для практики в новых навыках и способностях. Исследования и обучение не являются частью стандартных правил. Предполагается, что это происходит как бы на заднем плане. Однако именно вы руководите фоном игры, и вам решать, как поступать с подобными вещами. Но нужно помнить, что если вы решите оставить эти вещи на заднем плане, это будет «выбор по наименьшему сопротивлению».

ИЗУЧЕНИЕ НАВЫКОВ И ЧЕРТ

Согласно *Руководству Игрока* персонажи могут выбирать новые черты и навыки каждый раз, когда они достигают нового уровня. Однако в вашей кампании вы можете потребовать, чтобы персонажи не могли изучить новый навык или черту, которые они не смогут испытать. Например, персонаж, находящийся в пустыне, не сможет изучить плавание, пока не проведет время в оазисе. Вы также можете решить, что персонаж не может улучшить даже те навыки и черты, которыми он обладает, без возможности практики.

Далее, можно требовать, чтобы у персонажа был инструктор, для того чтобы научиться новым навыкам и чертам. При таком решении, персонаж не сможет научиться плавать пока у него не будет доступа к воде и кого-то, кто при желании мог бы научить этому. Аналогично персонаж не сможет изучить навык Рассекающего удара, пока не найдет тренера, который знает как это делать, а также место и время чтобы сойтись в спарринге с этим тренером. Тернером может быть другой ИП (что поощряет взаимодействие и сотрудничество среди игроков) или НИП. Тренеры не-игровые персонажи, которые являются друзьями ИП не просят за обучение ничего, профессиональные тренеры, которых обычно можно найти в больших городах, требуют денег.

Цена тренировок. 50 зм в неделю у профессионального тренера (плюс связанные с этим расходы).

Время тренировок. Одна неделя за ранг в навыке и две за черту. Персонаж одновременно может тренировать два навыка или черты, платая за каждый отдельно.

Если отдельный тренер обучает больше чем одной дисциплине, то рассматриваемые навыки или черты, должны быть связаны между собой. Например, некий тренер мог бы обучать Верховой Стрельбе и Атаке в седле, так как эти черты близки друг к другу (они даже имеют необходимые одинаковые условия). Аналогично, один тренер мог бы быть найден для того, чтобы изучить Дипломатию и Запугивание, так как оба этих умения основаны на Обаянии и преследуют одну и ту же цель (заставить кого-то сделать для вас нужное дело). Меньшая вероятность существует для обнаружения тренера способного обучить и Взлому, и Верховой езде, хотя оба навыка основаны на Ловкости, они охватывают различные виды деятельности (манипуляция с мелкими механизмами, против удержания под контролем скакуна в бою). Ну и совсем нереально встретить тренера, который мог бы обучить Мощному рассекающему удару и Изготовлению Колец, эти черты так далеки друг от друга и по идее и по применению, что шанс обнаружить персонажа имеющего обе эти черты равен нулю.

Если вы разрешите, то за счет определенной доли реализации, персонаж может получить обучение раньше срока. Игрок, чей персонаж на 2-ом уровне, знает, что персонаж получит новую черту на 3-ем, мог бы выбрать обучение персонажа в настоящий момент, потому что у него есть такая возможность или он научится этому по дороге.

Различие навыков и черт. Не нужно рассматривать черты и навыки как одно и то же. Например, вы можете требовать обучения и испытаний только для навыков, но не для черт, указав, что черты это что-то, что самостоятельно развивается у персонажа во время приключения. Или вы можете установить такие же правила для черт, оставив навыки в стороне, мотивируя это тем, что черта более сильная вещь чем навык, и поэтому требует больше затрат у ИП для их приобретения.

ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Божественные заклинатели получают новые заклинания лишь тогда, когда они получают способность активировать их. Их божества или силы, которым персонажи верны, заботятся об этом. Вы никогда не найдете рейнджера, сидящего в библиотеке и пытающегося выучить новое заклинание.

Магические заклинатели не обладают столь легким путем. Они должны изучить новые заклинания и добавить их в свою книгу мага. Этот процесс подробно описан в *Руководстве Игрока* (смотрите Тайные Магические Письмена, стр. 1__).

Возможно, вы захотите потребовать, чтобы маги тратили игровое время на изучение новых заклинаний, чтобы получить новые. Принимая условие, что на изучение нового заклинания требуется один день (но без каких либо бросков для заклинаний которые пришли с новым уровнем) и что такое исследование требует вдвое больших затрат, чем при ситуации когда НИП создал бы это заклинание для игрока (см. Заклинатели НИП, стр. 1__).

Нормальным является обмен заклинаниями между двумя магами ИП.

Согласно стандартным правилам, чародеи и барды не должны изучать книги, чтобы научиться новым заклинаниям, они автоматически получают их, когда достигают нового уровня. Однако вы можете внести коррективы, требуя, чтобы каждый чародей вошел в контакт с интеллектуальным сверхъестественным объектом (что-нибудь вроде ламассу или демона), чтобы изучить новое заклинание. Такие существа обычно не требуют плату в виде золота, но предпочитают заключить некую сделку. Эти сверхъестественные покровители обучают своих смертных друзей в обмен некую услугу (которая может привести, в свою очередь, к новому приключению). Отыгрывание покровителя полностью на ответственности МП, и он сам должен определить тип сделки, в зависимости от типа существа. Вот несколько примеров:

Ламассу может заключить сделку только с добрым по мировоззрению персонажем. В обмен на заклинание, чародей должен каждый второй уровень совершить доброе деяние, или предотвратить злое, например освободить из темницы доброго жреца, возвести убежище для больных беспризорников, или уничтожить злой храм.

Дракон заключит сделку исключительно с чародем аналогичного с ним мировоззрения. В обмен дракон потребует магические сокровища или услугу. Если сокровище, то предмет должен стоить в два раза дороже, чем стоила бы услуга по активации данного заклинания НИП для персонажа (смотрите активация заклинания НИП стр. 1__). Если услуга, то каждый второй уровень (обычно), чародей обязан выполнить задание, обозначенное драконом. Обычно это, опять же, добыча некоего предмета, привести или убить некое существо для дракона, или же пошпионить за врагом дракона, и доложить об изученном.

Барды изучают новые заклинания путем изучения новых песен. Вы можете принять это, как изучение новых заклинаний волшебником из книг в библиотеке, а бард общаясь с другим бардом, узнает новые заклинания. Или же, вы можете принять, что бард должен провести определенный промежуток времени, и потратить «н-ную» сумму денег в странствиях для изучения новых песен, слухов и тд.

ИССЛЕДОВАНИЯ НОВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Если вы хотите позволить игрокам изобретать свои собственные заклинания, то вам тоже необходимо уделить этому пристальное внимание.

Любой заклинатель способен создать новое заклинание. Для такого исследования необходима хорошо-оснащенная лаборатория, обычно в крупном городе или метрополии. Исследование занимает 1000 зм за неделю изучения, и по времени 1 неделю за уровень заклинания. Эти деньги тратятся на налоги, советников, экспериментальные материальные компоненты и прочие исследовательские растраты. В конце срока заклинатель проводит проверку Искусства магии (КС 10+уровень заклинания). Если проверка успешна, то заклинатель добавляет себе новое заклинание, если это резонное и разумное заклинание. Если проверка неуспешна, то он должен еще затратить время и ресурсы на исследование.

Резонное заклинание – это такое, что логично вписывается в игровой мир. Не говорите игроку о своем мнении по поводу этого заклинания в начале его исследований. (Это часть

исследований). Однако проработайте некоторые моменты с ним до начала его исследований, обсудите параметры, посоветуйте базовое, исходное заклинание, которое он может взять для себя за основу, и оно будет допустимо в игре.

Исследование для создания новых заклинаний всегда добавление для любых исходных исследований, которые уже происходят в вашем игровом мире (если вы потребуете исследование для новых заклинаний, которые персонажи получают при подъеме в уровнях).

Число заклинаний, которые могут знать чародеи и барды строго ограничено; предоставители этих классов никогда не могут превосходить эти ограничения, даже и через исследование новых заклинаний.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВ КЛАССА

Вы можете установить требование, что для получения новых особенностей класса при повышении уровня, персонаж обязан пройти определенные тренировки. Тренировки занимают 1 неделю за каждые два уровня, округляется вверх. Тренировки обязывают его тренироваться с персонажем более высокого уровня в данном классе, и платить по 1000 зм за неделю. Если поблизи нет тренера, то цена та же, но времени уходит в дв раза больше. Деньги уходят на оплату жилья, помощников, компоненты, оборудование и прочие затраты. Без тренировок персонаж не может получить новые хит-поинты, особенности класса, поднять спасброски и бонус атаки, пункты навыков, заклинания и прочее.

УСКОРЕНИЕ ПРОЦЕССА

Если вам не по душе идея всех этих формальных тренировок, которые отвлекают от великой, героической и эпической саги, то вы можете просто попросить персонажа при получении им нового уровня потратить один день за уровень в игровом времени (или всего 1d4 дня). Во время этого промежутка времени персонаж тренируется, изучает или просто отдыхает, и не может применять магию, ходить в приключения и т.д.

ПОЛУЧЕНИЕ ФИКСИРОВАННЫХ ХИТ–ПОИНТОВ

Вместо бросков хит-поинтов при переходе на новый уровень, игрок может (если вы используете этот вариант) использовать средний бросок для класса (смотрите таблицу ниже). Модификаторы Телосложения все также применимы. Нижесредние хит-поинты для ИП гораздо хуже, чем могут помочь броски хит-поинтов вышесреднего, поэтому этот вариант делает персонажей более сильными.

	Маг, чародей	Бард, вор	Друид, жрец, монах	Воин, паладин, рейнджер	Варвар
Кубик хит-поинтов	d4	d6	d8	d10	d12
Хит-поинты на четных уровнях (2-й, 4-й и т.д.)	2	3	4	5	6
Хит-поинты на нечетных уровнях (3-й, 5-й и т.д.)	3	4	5	6	7

СОЗДАНИЕ ИП ВЫШЕ 1-ГО УРОВНЯ

Иногда вам захочется создать ИП выше 1-го уровня. Возможно потому что вы приобрели игровое приключение, а игроки еще не достигли минимально необходимого уровня. Возможно, вам просто хочется начать с 5-го уровня, и вести с этого места. Какими бы не были причины, создание персонажей любого из указанных уровней не столь уж тяжело (и, по сути, игроки находят это не менее интересным).

Если вы сказали игрокам, чтобы они создали персонажей выше 1-го уровня, установите необходимый уровень в опыте, Это лучше, чем просто установка необходимого уровня, так как позволяет балансировать уровне у мультиклассовых персонажей. Затем игрокам следует идти следующими этапами.

1. **Определите показатели параметров.**

2. **Определите расу и класс.** Если персонаж мультиклассовый, то определить сколько уровней в каждом из классов, и в каком порядке он их получал (Порядок важен для шага 3).

3. **Определите статистики персонажа.** Сюда входят: бонус атаки, спасбросков, заклинания, способности, отличительные

черты, хит-поинты (на 1-ом уровне максимум, а затем набираются на кубике за каждый уровень). Если персонажи выше 4-го уровня, то добавляйте 1 пункт к одному из параметров, и еще 1 за каждые 4 последующие уровня (смотрите Таблицу 3-2: Преимущества, зависящие от Опыта и уровня на стр. 22 Руководства игрока). Важно отметить изменение Интеллекта, так как он отражается на показателях пунктов навыков, но лишь с того уровня когда он был поднят и далее (Эти дополнительные пункты навыков не касаются прошлых уровней).

4. Определите навыки. Лучший способ, это покупка их за каждый из уровней. Это позволит игроку отслеживать их повышение базирываясь на изменении показателя Интеллекта (если есть), а также изменения в связи с мультиклассированием. Однако если пункты за уровень персонажа не изменяются (единственный вариант, повышение показателя Интеллекта), и нет мультикласса, то можно сразу проставить все пункты навыков. В любом случае помните, что максимум рангов в навыке — уровень+3 для навыков класса, и (уровень +3)/2 для навыков смежных классов.

5. Снарядите персонажа. Когда вы создаете персонажа 1-го уровня, то вы покупаете обычное снаряжение. Однако на более высоких уровнях у него есть шанс получить и волшебное снаряжение. Смотрите 7 Главу: Волшебные предметы, где перечислены все волшебные предметы с их рыночной стоимостью. В Таблице 5-1: Богатство персонажа от уровня (стр. 1 __) показывает общий показатель достатка персонажа и цену его снаряжения на конкретном уровне. Этот показатель включает обычное снаряжение из 7 Главы Руководства игрока, но большая часть, в частности на высоких уровнях, все же волшебные предметы. Смотрите Волшебные предметы как снаряжение, чтобы определить, какие виды предметов могут позволить себе взять ИП. Отметьте для себя, что данные показатели применимы только для игровых персонажей. НИП используют Таблицу 4-23: Стоимость снаряжения НИП (стр. 1 __).

6. Обработайте прочие детали. Паладину необходим скакун, а друиду или опытному рейнджеру животное-спутник, волшебник же может пожелать талисмана, или же персонаж может захотеть вступить в гильдию или получить поборника.

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ КАК СНАРЯЖЕНИЕ

Вы свободны сами ограничивать выбор волшебных предметов для своих игроков, когда они создают персонажей более высоких уровней, точно также, как вы располагаете сокровища в игре. Вы можете наложить поименный запрет на предмет, но проще, все же, ограничить максимальную стоимость одного предмета. Например, персонаж 8-го уровня может потратить 27 000 зм, а вы можете ограничить цену одного предмета в 25% от этой суммы (5500 зм). Это неплохой способ для поддержания баланса, и избежания появления воина 8-го уровня с *похитителем девяти жизней*.

Вы также можете ограничить персонажей к определенному типу волшебных предметов. Например, персонаж 3-го уровня может потратить 2700 зм на снаряжение, но он может выбирать только из младших волшебных предметов (возможно, как вариант, через бросок кубика по таблице создания случайных предметов колонке «Младшие» в 7 Главе).

Волшебные предметы, созданные персонажем: Заклинатель ИП создаваемый уровнем выше 1-го, может затратить Оп и выданное ему золото на создание своих волшебных предметов, принимается, что у него есть необходимые для создания черты и выполнены для них необходимые условия.

Волшебные предметы с зарядами: Игрок может взять частично заряженный волшебный предмет, набирая себе стартовое снаряжение. Стоимость такого предмета соответственно изменяется по количеству оставшихся зарядов (половина стоимости для волшебной палочки с 25 зарядами, 20% от полной стоимости для палочки с 10 зарядами и т.д.).

Предметы с ограниченными зарядами: Если вы играете в непродолжительное подземелье «на один вечер», одноразовые предметы стоят в пять раз дороже от базовой цены, а предметы с множеством зарядов имеют лишь 1/5 от базовых зарядов. В приключении «на вечер», не имеет особого значения где вы применили предметы, а предметы с зарядами тратятся активнее, чем обычно. В приключении такого типа одноразовые предметы настолько же важны, как предметы с применением 1/день, так как активируются всего раз. Поэтому правило «в пять раз» балансирует одноразовые и предметы с зарядами, чтобы они не доминировали в случайном подземелье.

Если вы берете уже существующего персонажа в подземелье «на вечер», «перекупите» имеющиеся у него предметы на одноразовые, по цене «в пять раз». Для предметов с зарядами оставьте в них 1/5 зарядов.

ОСОБЫЕ ПОБОРНИКИ

С разрешения ИП, лидер может искать для себя особых поборников, которые не принадлежат к традиционным расам ИП (общим расам). Для существ с классами, такими как поборник людоящер, высчитайте его уровень в соответствии с правилами для ИП этого типа чудовищ (смотрите Чудовища как расы на стр. 1 __). К примеру, лидер с показателем Лидерства 8, может обладать воином 5-го уровня в роли поборника, или людоящером с двумя уровнями по воину, или же медвежатником с одним уровнем. Для более необычных существ, добавляйте как минимум +3 к Серьезности Вызова существа, чтобы примерно определить его эффективный уровень. Чем больше специальных способностей у существа, тем выше прибавляемое число. Смотрите таблицу ниже, где перечислено несколько примеров особых поборников. Отметьте себе, что поборники со злым воззрением, могут обладать собственными точками зрения.

Существо	Мировоззрение	Эквивалент уровня
Мерцающий пес	Законно-доброе	6-й
Ламмасу	Законно-доброе	12-й
Обротекабан (ликантроп)	Законно-доброе	10-й
Аворал (гвардинал)	Нейтрально-доброе	15-й
Бралани (эладрин)	Хаотично-доброе	11-й
Пегас	Хаотично-доброе	6-й
Единорог ¹	Хаотично-доброе	8-й
Грифон	Нейтральное	10-й
Драконн ²	Нейтральное	10-й
Сатир	Хаотично-нейтральное	7-й
Адская гончая	Законно-злое	7-й
Сместитель	Законно-злое	10-й
Бес (дьявол)	Законно-злое	7-й
Молодой зеленый дракон ³	Законно-злое	16-й
Эриньез (дьявол)	Законно-злое	16-й
Квазит (демон)	Хаотично-злое	8-й
Эттин	Хаотично-злое	15-й

1 Лидер должен быть девушкой человеком, полуэльфом или эльфом.

2 Лидер должен обладать иммунитетом к рыку драконн.

3 Дракон стареет, но не набирает Опыт.

Эффективный уровень персонажа (ЭУП) у существа определяет насколько могущественно оно как персонаж или поборник. *Справочник монстров* содержит статистические данные и прочие детали о возможных поборниках. Для вычисления ЭУП возьмите корректировку уровня и добавьте КХП.

Используя цифры из Справочника Монстров, мы обнаружим, что эттин, существо с 10 КХП и корректировкой уровня +5, является эквивалентом персонажа или поборника 15-го уровня. Если вы используете шаблон, то добавьте и корректировку уровня от шаблона. Например, шаблон злодейское существо (смотрите на странице 107 Справочника Монстров) накладывает корректировку уровня +2. Злодейский эттин будет поборником 17-го уровня. Вот и вся недолга.

Вы должны тщательно продумать все специфические атаки и качества, которыми обладает возможный поборник, и можете запрещать и изменять корректировки как вам заблагорассудится, чтобы они подходили для вашей кампании.

Если у существа в Справочнике Монстров нет корректировки уровня, то это означает, что мы не рекомендуем использовать его в качестве игрового персонажа или поборника. Дриада — хороший пример; она связана со своим деревом и поэтому очень ограничена в передвижениях. Бессмысленных существ и существ с низким Интеллектом тоже нежелательно выбирать в качестве поборников.

ЛИДЕРСТВО И СКАКУНЫ

Персонаж может использовать черту Лидерство для привлечения поборников, способных служить скакунами. Эта черта не может привлечь скакуна с показателем Интеллекта меньше 4. Если у этого персонажа уже есть необычный скакун, талисман или животное спутник, то он получает штраф -2 к показателю Лидерства.

СКАКУНЫ, ПОБОРНИКИ ПАЛАДИНА

Если МП захочет, он может позволить паладину или другому персонажу с классовой особенностью «особый скакун» объединить необычного скакуна с чертами поборника. Специальные качества, такие как эмпатическая связь и совместные заклинания сделают поборника сильнее, но ценой этому станет коррекровка уровня как минимум +2 к ЭУП скакуна-поборника.

ПОБОРНИКИ, ЗАВИСЯЩИЕ ОТ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ

Что делать Мастеру, если количество игроков в его группе превышает все разумные пределы? Иногда поборники могут стать очень полезным дополнением к отряду; а иногда даже один поборник будет лишним. Мастер может сотрудничать со своими игроками и позволить пропорциональное количество поборников.

Например, к Мастеру на игру могут прийти от трех до семи игроков. Предположим, что ему нравятся группы, состоящие из 5—7 представителей. Этот Мастер может постановить, что черта Лидерство активна не всегда. Игрок, выбравший черту Лидерство, также выбирает альтернативную черту (эта альтернативная черта не может служить выполнением необходимых условий для других черт; для этих целей, например, идеально подходит черта Улучшенная Инициатива). МП может объявить, что если на игру приходит менее пяти игроков, то персонажи, взявшие черту Лидерство, могут взять с собой своих поборников. Если количество игроков пять и более, то игроки, взявшие черту Лидерство, не могут взять своих последователей, но зато получают преимущество от альтернативной черты на период этого игрового собрания.

Очень хорошо, если МП объявит про условия, влияющие на присутствие поборников, до того как персонаж приобретет черту Лидерство.

ТАЛИСМАНЫ

Немногие вложения принесут большую отдачу, чем время и деньги, вложенные в талисман. Пожизненный спутник, охранник, шпион и слуга, это самый лучший друг заклинателя и самый верный наперсник. Изменения правил, касающихся талисманов, из Руководства Игрока полностью находятся в руках мастера. Вот некоторые варианты, включая необязательную отличительную черту Улучшенный Талисман:

Улучшенный Талисман [Общая]

Эта черта позволяет заклинателю приобрести нового талисмана из необычного списка, но только когда он сможет приобрести нового талисмана (смотрите страницу __ Руководства Игрока).

Необходимые условия: Способность получить нового талисмана, совместимое мировоззрение, достаточно высокий уровень (смотрите ниже).

Преимущества: При выборе талисмана, заклинателю становится доступными существа из нижеприведенного списка. Заклинатель может выбрать талисмана с мировоззрением максимум на один шаг отличающимся от его собственного по каждой из осей мировоззрения (закон—хаос, добро—зло). Например, хаотично-добрый заклинатель может получить нейтрального талисмана. Законно-нейтральный заклинатель может получить нейтрально-добрый талисман.

Талисман	Мировоззрение	Уровень волшебного заклинателя
Шоковый ящер	Нейтральное	5
Жужжала	Нейтральное	5
Формианин, рабочий	Законно-нейтральное	7
Бес	Законно-злое	7
Псевдодракон	Нейтрально-доброе	7
Квазит	Хаотично-злое	7

Улучшенные талисманы используют обычные правила со страницы __ Руководства Игрока, но с двумя исключениями: Если тип существа — не животное, то его тип не меняется; и улучшенный талисман не получает способность говорить с другими существами своего вида (хотя многие из них уж могут общаться сами по себе).

Список из таблицы выше приводит лишь часть возможных улучшенных талисманов. Практически любое существо примерно такого размера и сил может стать подходящим талисманом. Классифицировать талисманы можно не только по миро-

воззрению хозяина. Например, улучшенные талисманы можно классифицировать по типу или подтипу хозяина, как указано ниже:

Талисман	Тип/Подтип	Уровень волшебного заклинателя
Небесный ястреб ¹	Добрый	3
Крошечная злодейская гадюка ²	Злой	3
Маленькая воздушная элементаль	Воздушный	5
Маленькая земная элементаль	Земной	5
Маленькая огненная элементаль	Огненный	5
Шоковый ящер	Электрический	5
Маленькая водная элементаль	Водный	5
Гомункул ³	Нежить	7
Ледяной мефит	Холодный	7

- 1 Или другое небесное животное из стандартного списка талисманов.
- 2 Или другое злодейское животное из стандартного списка талисманов.
- 3 Хозяин вначале должен создать гомункула, заменив при необходимости ихор и другие части тела хозяина на кровь.

Нижеприведенные статистические данные предполагают, что уровень хозяина равен минимально-необходимому уровню и не имеет дополнительных классов и расовых бонусов к броскам атаки и спасброскам.

Даруемые способности: Кроме своих собственных особых свойств, все талисманы предоставляют своим хозяевам черту Настороженность, и преимущества эмпатической связи и совместных заклинаний. Смотрите страницу 43 Руководства Игрока для подробностей.

Улучшенное уклонение (Экс): Если талисман подвергается атаке, обычно позволяющей спасбросок Рефлексов для уменьшения урона вдвое, то талисман не переносит никакого урона при успешном спасброске и половину урона при неудачном спасброске.

Талисман Небесный ястреб: СВ —; Крошечный магический зверь; КХП 3; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +3; Скор 3 м (10 фт.), летая 18 м (60 фт.) (средняя); КД 19, касат. 15, отороп. 16; Баз. Ат. +0; Захв. -10; Ат. +5 рукопашный (1d4-2, когти); Полн. Ат. +5 рукопашный (1d4-2, когти); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м (2,5 фт./0 фт.); СА поразить зло; СК зрение при низком освещении, перенос касательных заклинаний, темновидение 18 м, улучшенное уклонение, устойчивость к кислоте 5, холоду 5 и электричеству 5, устойчивость к магии 8, даруемые способности; МЗ любое добро; Спб. Стойк +2, Рефл +5, Воля +2; Сила 6, Ловк 17, Тело 10, Интл 7, Мудр 14, Обн 6.

Навыки и черты: Отслеживание +14, Прислушивание +2; Искусное обращение с оружием.

Поразить зло (Свх): Один раз в день, совершая обычную рукопашную атаку, можно причинить +1 единицу урона злому врагу.

Талисман Крошечная злодейская гадюка: СВ —; Крошечный магический зверь; КХП 3; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +3; Скор 4,5 м (15 фт.), взбираясь 4,5 м (15 фт.), вплавь 4,5 м (15 фт.); КД 19, касат. 15, отороп. 16; Баз. Ат. +0; Захв. -11; Ат. +5 рукопашный (яд, укусы); Полн. Ат. +5 рукопашный (яд, укусы); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м (2,5 фт./0 фт.); СА поразить добро, яд; СК перенос касательных заклинаний, темновидение 18 м, устойчивость к холоду 5 и огню 5, острый нюх, устойчивость к магии 8, даруемые способности; МЗ любое злое; Спб. Стойк +2, Рефл +5, Воля +1; Сила 4, Ловк 17, Тело 11, Интл 7, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и черты: Взбирание +11, Отслеживание +6 (или ранги хозяина, если они выше), Плавание +5, Прислушивание +6, Баланс +11, Скрытность +15; Искусное обращение с оружием.

Поразить добро (Свх): Один раз в день, совершая обычную рукопашную атаку, можно причинить +1 единицу урона доброму врагу.

Яд (Экс): Ранение, КС спасброска Стойкости 11, первичный и вторичный урон 1d6 Тело.

Талисман Формианин, рабочий: СВ —; Маленький внешний (законный, экстрапланарный); КХП 7; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +2; Скор 12 м (40 фт.); КД 21, касат. 13, отороп. 19; Баз. Ат. +1; Захват -2; Ат. +3 рукопашная (1d4+1, укусы); Полн. Ат. +3 рукопашный (1d4+1, укусы); СК иммунитет к яду, окаменению и холоду, перенос касательных заклинаний, разговор с

хозяином, темновидение 18 м, улучшенное уклонение, устойчивость к электричеству 10, огню 10 и звуку 10, даруемые способности; МЗ ЗН; Спб. Стойк +3, Рефл +4, Воля +2; Сила 13, Ловк 14, Тело 13, Интл 9, Мудр 10, Обн 9.

Навыки и черты: Лазание +10, Ремесло (одно любое) +5; Фокусировка на навыке (Ремесло).

Талисман Гомункул: СВ —; Крошечный механизм; КХП 7; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +2; Скор 20 фт., летая 50 фт. (хорошо); КД 18, касат. 14, отороп. 16; Баз. Ат. +1; Захват -8; Ат. +2 рукопашный (1d4-1 плюс яд, укусы); Полн. Ат. +2 рукопашный (1d4-1 плюс яд, укусы); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м; СА яд; СК механизм, перенос касательных заклинаний, разговор с хозяином, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +0, Рефл +4, Воля +1; Сила 8, Ловк 15, Тело —, Интл 10, Мудр 12, Обн 7.

Навыки и черты: Отслеживание +4, Прислушивание +4, Скрытность +14; Молниеносные Рефлексы.

Яд (Экс): Ранение, КС спасброска Стойкости 11, первичный урон сон на 1 минуту, вторичный урон — сон еще на 5дб минут.

Механизм: Иммуитет к воздействию на разум эффектам, ядам, болезням и подобным эффектам. Не подвергается критическим попаданиям, временному урону, повреждениям параметров, высасыванию энергии и смерти от массивных повреждений.

Талисман ледяной мифит: СВ —; Маленький внешний (воздушный, холодный, экстрапланарный); КХП 7; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +7; Скор 9 м (30 фт.), полет 15 м (50 фт.) (превосходная); КД 22, касат. 14, отороп. 19; Баз. Ат. +3; Захват -1; Ат. +4 рукопашный (1d3 плюс 2 от холода, коготь); Полн. Ат. +4 рукопашный (1d3 плюс 2 от холода, 2 когтя); СА оружие дыхания, подобные заклинаниям способности, призыв мифита; СК быстрое залечивание 2, перенос касательных заклинаний, снижение повреждений 5/магия, разговор с хозяином, темновидение 18м, улучшенное уклонение, холодный подтип, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +3, Рефл +6, Воля +3; Сила 10, Ловк 17, Тело 10, Интл 12, Мудр 11, Обн 15.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +9, Блеф +8, Дипломатия +4, Искусство побега +9, Использование Вербки +3, Маскировка +2, Отслеживание +6, Прислушивание +6, Скрытность +13; Уворачивание, Улучшенная инициатива.

Оружие дыхания (Свх): Используется один раз каждые 1d4 раунда. Конус ледяных осколков, 3 м (10 фт.), урон 1d4, КС спасброска Рефлексов 12 уменьшает урон вдвое, при неудаче штраф -4 к КД и штраф -2 к броскам атаки на 3 раунда.

Подобные заклинаниям способности: 1/час—магическая стрела, заклинатель 3-го уровня; 1/день—охлаждать металл, заклинатель 6-го уровня; КС спасброска Воли 14 нейтрализует (объект).

Призыв мифита (Пдз): Один раз в день мифит может призвать другого ледяного мифита, как заклинанием призыв монстра, но только с шансом на успех 25%. Призванное существо автоматически возвращается к исходной точке через 1 час. Мифит, которого призвали, не может использовать свою способность призыва в течение 1 часа.

Быстрое залечивание (Экс): Восстанавливает 2 хит-пойнта в раунд, если касается кусочка льда как минимум Крошечного размера или если температура окружающей среды ниже 0 °С.

Холодный подтип: Иммуитет к урону от холода. Получает полуторное (+50%) количество урона от огня вне зависимости от позволения спасброска, и от успеха или неудачи спасброска.

Талисман Бес: СВ —; Крошечный внешний (злой, законный, экстрапланарный); КХП 7; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +3; Скор 6 м (20 фт.), полет 15 м (50 фт.) (превосходно); КД 24, касат. 15, отороп. 21; Баз. Ат. +3; Захват -5; Ат. +8 рукопашный (1d4 плюс яд, жало); Полн. Ат. +8 рукопашный (1d4 плюс яд, жало); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м (2,5 фт./0 фт.); СА быстрое залечивание 2, подобные заклинаниям способности, яд; СК альтернативная форма, иммуитет к яду, перенос касательных заклинаний, разговор с хозяином, СП 5/добро или серебро, темновидение 18 м, улучшенное уклонение, устойчивость к огню 5, даруемые способности; МЗ ЗЗ; Спб. Стойк +3, Рефл +6, Воля +4; Сила 10, Ловк 17, Тело 10, Интл 10, Мудр 12, Обн 14.

Навыки и черты: Бесшумное Передвижение +9, Дипломатия +8, Знание (одно любое) +6, Искусство Выживания +1, Искусство Магии +6, Поиск +6, Прислушивание +7, Скрытность +17, Отслеживание +7; Искусное обращение с оружием,

Уворачивание.

Подобные заклинаниям способности: По желанию—невидимость (только на себя), обнаружение добра, обнаружение магии; 1/день—принуждение. Уровень заклинателя 6; КС спасбросков 10 + уровень заклинания. Один раз в неделю бес может использовать общение, чтобы задать шесть вопросов (во всем остальном как заклинание, активированное жрецом 12-го уровня).

Яд (Экс): Ранение, КС спасброска Стойкости 13, первичный урон 1d4 Ловк, вторичный урон 2d4 Ловк.

Альтернативная форма (Свх): Как полиморф, уровень заклинателя 12, за исключением того, что каждый бес может принимать только одну или две формы, размером не больше Среднего. Обычно это формы ужасного паука, ворона, крысы и кабана.

Талисман псевдракон: СВ —; Крошечный дракон; КХП 7; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +0; Скор 4,5 м (15 фт.), полет 18 м (60 фт.) (хорошая); КД 22, касат. 14, отороп. 20; Баз. Ат. +2; Захват -8; Ат. +4 рукопашный (1d3-2 плюс яд, жало); Полн. Ат. +4 рукопашный (1d3-2 плюс яд, жало) и +0 рукопашный (1, укусы); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м (2,5 фт./0 фт.) (5 фт. хвостом); СА яд; СК слепые чувства 18 м, дракон, перенос касательных заклинаний, разговор с хозяином, телепатия, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ НД; Спб. Стойк +4, Рефл +3, Воля +6; Сила 11, Ловк 11, Тело 13, Интл 10, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и черты: Искусство выживания +3, Отслеживание +5, Поиск +2, Прислушивание +5, Скрытность +16/+24 в лесу и заросших местах; Настороженность.

Слепые чувства (Экс): Может определять нахождение существ в пределах 18 м (60 футов) без помощи зрения.

Дракон: Темновидение 18 м (60 фт.), зрение при низком освещении, иммуитет к эффектам сна и паралича.

Яд (Экс): Ранение, КС спасброска Стойкости 12, первичный урон сон на 1 минуту, вторичный урон — сон на 1d3 дня.

Телепатия (Свх): Общается телепатически с существами в пределах 18 м, говорящими на Общем или Сильванском.

Талисман Квазит: СВ —; Крошечный внешний (хаотичный, злой, экстрапланарный); КХП 7; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +7; Скор 6 м (20 фт.), полет 15 м (50 фт.) (превосходная); КД 22, касат. 15, отороп. 19; Баз. Ат. +3; Захват -6; Ат. +8 рукопашный (1d3-1 плюс яд, коготь), Полн. Ат. +8 рукопашный (1d3-1 плюс яд, 2 когтя) и +3 рукопашный (1d4-1, укусы); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м (2,5 фт./0 фт.); СА подобные заклинаниям способности, яд; СК альтернативная форма, быстрое залечивание 2, иммуитет к яду, перенос касательных заклинаний, разговор с хозяином, снижение повреждений 5/холодное железо или добро, темновидение 60 фт., улучшенное уклонение, устойчивость к огню 10, даруемые способности; МЗ ХЗ; Спб. Стойк +3, Рефл +6, Воля +4; Сила 8, Ловк 17, Тело 10, Интл 10, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +9, Блеф +6, Дипломатия +2, Запугивание +2, Знание (одно любое) +6, Искусство магии +6, Маскировка +0 (+2 действуя), Отслеживание +6 (или ранги хозяина, если они выше), Поиск +6, Прислушивание +7, Скрытность +17; Улучшенная инициатива, Искусное обращение с оружием.

Подобные заклинаниям способности: По желанию—невидимость (только на себя), обнаружение добра и обнаружение магии; 1/день—наслать страх (как заклинание, но радиус 9 м (30 фт.); КС спасброска 11). Уровень заклинателя 6. Один раз в неделю квазит может использовать общение, чтобы задать шесть вопросов (во всем остальном как заклинание, активированное жрецом 12-го уровня).

Яд (Экс): Ранение, КС спасброска Стойкости 13, первичный урон 1d4 Ловк, вторичный урон 2d4 Ловк.

Альтернативная форма (Свх): Как полиморф, уровень заклинателя 12, за исключением того, что каждый квазит может принимать только одну или две формы, размером не больше Среднего. Обычно это формы волка, жабы, летучей мыши и ужасной сороконожки.

Талисман шоковый ящер: СВ —; Маленький магический зверь; КХП 5; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +6; Скор 12 м (40 фт.), взбираясь 6 м (20 фт.), вплавь 6 м (20 фт.); КД 19, касат. 13, отороп. 17; Баз. Ат. +2; Захват -2; Ат. +3 рукопашный (1d4, укусы); Полн. Ат. +3 рукопашный (1d4, укусы); Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м; СА ошеломляющий разряд, смертельный разряд; СК зрение при низком освещении, иммуитет к электричеству, ощущение электричества, перенос касательных заклинаний, разговор с хозяином, темновидение 18 м, улучшен-

ное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +3, Рефл +5, Воля +1; Сила 10, Ловк 15, Тело 13, Интл 8, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и черты: Взи́рание +11, Отслеживание +4 (или ранги хозяина, если они выше), Плавание +10, Прислушивание +4, Прыжки +3, Скрытность +11; Улучшенная инициатива.

Ошеломляющий разряд (Свх): Один раз в раунд может причинить 2d8 единиц временного повреждения живым противникам в смежных клетках (спасбросок Рефлексов с КС 12 уменьшит урон вдвое).

Смертельный разряд (Свх): Два и более шоковых ящера в пределах 7,5 м (25 футов) друг от друга могут совместно создать смертельный разряд с радиусом 7,5 м (25 футов) с центром на одном любом участвующем ящере; урон 2d8 за каждого участвующего ящера (максимум 12d8). Существа в зоне поражения могут получить лишь половину урона, совершив спасбросок Рефлексов (КС 10 + количество участвующих ящеров).

Ощущение электричества (Экс): Автоматически обнаруживает любые электрические разряды в пределах 30 м (100 футов).

Талисман Маленькая воздушная элементаль: СВ —; Маленькая элементаль (воздушная, экстрапланарная); КХП 5; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +7; Скор полет 30 м (100 фт.) (превосходная); КД 20, касат. 14, отороп. 17; Баз. Ат. +1; Захват -3; Ат. +5 рукопашный (1d4, удар); Полн. Ат. +5 рукопашный (1d4, удар); Заним. Прост./Диал. Пораж. 1,5 м/1,5 м; СА вихрь, господство над воздухом; СК перенос касательных заклинаний, разговор с хозяином, улучшенное уклонение, элементаль, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +0, Рефл +6, Воля +0; Сила 10, Ловк 17, Тело 10, Интл 8, Мудр 11, Обн 11.

Навыки и черты: Отслеживание +3 (или ранги хозяина, если они выше), Прислушивание +2; Атака в полете, Искусное обращение с оружием, Улучшенная инициатива.

Вихрь (Свх): Один раз за 10 минут может трансформироваться в вихрь на 1 раунд; основание 1,5 м (5 футов), верх до 9 м (30 футов), высота 3-6 м (10—20 футов). Перемещается со скоростью полета.

Крошечные и еще меньшие существа должны преуспеть в спасброске Рефлексов с КС 11 или получить 1d4 единицы урона и еще в одном спасброске Рефлексов с КС 11, чтобы их не подхватило и не понесло прочь. Летающие существа могут попытаться преуспеть в спасброске Рефлексов, чтобы вырваться (но все равно получают повреждение). Элементаль может в любой момент исторгнуть несомое существо.

Если основание вихря касается земли, то он создает кружащееся облако мусора с центром на элементале, диаметром вдвое меньше высоты вихря, затмевающее все виды зрения (в том числе и темновидение) за пределами 1,5 м (5 футов). Существа в 1,5 м (5 футах) от облака получают помеху, а те, кто находится еще дальше, получают абсолютную помеху (смотрите страницу 1__ Руководства Игрока). Те, кто находятся в облаке, должны преуспеть в проверке Концентрации с КС 11, чтобы активировать заклинания.

Господство над воздухом (Экс): Находящиеся в воздухе существа получают штраф -1 к броскам атаки и повреждения против воздушного элементаля.

Элементаль: Иммуни́тет к яду, сну, параличу и ошеломлению; не субъект критических попаданий и атак с фланга.

Талисман Маленькая земляная элементаль: СВ —; Маленькая элементаль (земная, экстрапланарная); КХП 5; хп 1/2 хп хозяина; Иниц -1; Скор 6 м (20 фт.); КД 20, касат. 10, отороп. 20; Баз. Ат. +1; Захват +0; Ат. +5 рукопашный (1d6+4, удар); Полн. Ат. +5 рукопашный (1d6+4, удар); Заним. Прост./Диал. Пораж. 1,5 м/1,5 м; СА господство над землей, напор; СК перенос касательных атак, разговор с хозяином, улучшенное уклонение, элементаль, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +4, Рефл -1, Воля +0; Сила 17, Ловк 8, Тело 13, Интл 8, Мудр 11, Обн 11.

Навыки и черты: Отслеживание +2 (или ранги хозяина, если они выше), Прислушивание +3; Мощная атака.

Господство над землей (Экс): +1 бонус к броскам атаки и повреждения, если и она, и ее враг касаются земли, -4 штраф к броскам атаки против врагов, находящихся в воздухе или воде.

Натиск (Экс): Может начать натиск, не провоцируя благоприятную атаку. Боевые модификаторы от господства над землей также применяются к встречным проверкам Силы элементали.

Элементаль: Иммуни́тет к яду, сну, параличу и ошеломлению; не субъект критических попаданий и атак с фланга.

Талисман Маленькая огненная элементаль: СВ —; Маленькая элементаль (огненная, экстрапланарная); КХП 5; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +5; Скор 15 м (50 фт.); КД 18, касат. 12, отороп. 17; Баз. Ат. +1; Захват -3; Ат. +3 рукопашный (1d4 плюс 1d4 от огня, удар); Полн. Ат. +3 рукопашный (1d4 плюс 1d4 от огня, удар); Заним. Прост./Диал. Пораж. 1,5 м/1,5 м; СА ожог; СК огненный подтип, перенос касательных заклинаний, разговор с хозяином, улучшенное уклонение, элементаль, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +0, Рефл +4, Воля +0; Сила 10, Ловк 13, Тело 10, Интл 8, Мудр 11, Обн 11.

Навыки и черты: Отслеживание +3 (или ранги хозяина, если они выше), Прислушивание +2; Улучшенная инициатива, Искусное обращение с оружием, Уворачивание.

Ожог (Экс): Атаки ударов элементали, или ударившие ее природным оружием или невооруженной атакой, должны преуспеть в спасброске Рефлексов с КС 11 или загореться. Огонь горит 1d4 раунда (смотрите Воспламенение на странице 303). Горящее существо может потратить действие равное передвижению, чтобы погасить пламя.

Огненный подтип: Иммуни́тет к урону от огня. Получает полуторное (+50%) количество урона от холода вне зависимости от позволения спасброска, и от успеха или неудачи спасброска.

Элементаль: Иммуни́тет к яду, сну, параличу и ошеломлению; не субъект критических попаданий и атак с фланга.

Талисман Маленькая водная элементаль: СВ —; Маленькая элементаль (водная, экстрапланарная); КХП 5; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +0; Скор 6 м (20 фт.), вплавь 27 м (90 фт.); КД 20, касат. 11, отороп. 20; Баз. Ат. +1; Захват -3; Ат. +4 рукопашный (1d6+3, удар); Полн. Ат. +4 рукопашный (1d6+3, удар); Заним. Прост./Диал. Пораж. 1,5 м/1,5 м; СА водоворот, господство над водой, смачивание; СК перенос касательных заклинаний, разговор с хозяином, улучшенное уклонение, элементаль, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +4, Рефл +1, Воля +4; Сила 14, Ловк 10, Тело 13, Интл 8, Мудр 11, Обн 11.

Навыки и черты: Отслеживание +5 (или ранги хозяина, если они выше), Прислушивание +5; Мощная атака.

Водоворот (Свх): Один раз в 10 минут она может превращаться в водоворот на 1 раунд, если находится под водой; основание 1,5 м (5 футов), верх до 9 м (30 футов), высота 3-6 м (10-20 фт.). Перемещается со скоростью плавания.

Крошечные и еще меньшие существа должны преуспеть в спасброске рефлексов с КС 11 или получить 1d4 единицы урона, и еще в одном спасброске Рефлексов с КС 11, чтобы их не подхватило и не понесло прочь. Плавающие существа могут попытаться преуспеть в спасброске Рефлексов, чтобы вырваться (но они все равно получают урон). Элементаль может в любой момент исторгнуть несомое существо.

Если основание водоворота касается земли, то он создает кружащееся облако мусора с центром на элементале, диаметром вдвое меньше высоты водоворота, затмевающее все виды зрения (в том числе и темновидение) за пределами 1,5 м (5 фт.). Существа в 1,5 м (5 фт.) от облака получают помеху, а те, кто находится еще дальше, получают абсолютную помеху (смотрите страницу 152 Руководства Игрока). Те, кто находятся в облаке, должны преуспеть в проверке Концентрации с КС 11, чтобы активировать заклинания.

Господство над водой (Экс): +1 бонус к броскам атак и повреждений, если и он и его враг касаются воды, -4 штраф к броскам атак и повреждения против стоящих на земле противников.

Смачивание (Экс): Касание элементаля гасит факелы, костры, открытые светильники и другие открытые источники огня немагического происхождения размера Большой и меньше. Может рассеивать магические огни при касании как рассеивание магии с уровнем заклинателя 5.

Элементаль: Иммуни́тет к яду, сну, параличу и ошеломлению; не субъект критических попаданий и атак с фланга.

Талисман жужжала: СВ —; Крошечный магический зверь; КХП 5; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +4; Скор 3 м (10 фт.), полет 12 м (40 фт.) (средняя); КД 19, касат. 16, отороп. 15; Баз. Ат. +1; Захват -11 (+1, когда прикреплен); Ат. +7 рукопашный (1d3-4, касательный); Полн. Ат. +7 рукопашный (1d3-4, касательный); Заним. Прост./Диал. Пораж. 0,75 м/0 м (2,5 фт./0 фт.); СА прикрепление, высасывание крови; СК зрение при низком освещении, перенос касательных заклинаний, разговор с хозяином, темновидение 18 м, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +2, Рефл +6, Воля +1;

Сила 3, Ловк 19, Тело 10, Интл 8, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и черты: Отслеживание +4 (или ранги хозяина, если они выше), Прислушивание +4, Скрытность +14; Искусное обращение с оружием, Настороженность.

Прикрепление (Экс): Если жужжала попадает касательной атакой, то она впиивается в тело противника (КД 12, когда она прикреплена).

Высасывание крови (Экс): Прикрепленная жужжала причиняет повреждение 1d4 единиц Телосложения каждый раунд. После того как она высосет 4 единицы Телосложения она отсоединяется и больше не может высасывать кровь 8 часов.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ТАЛИСМАНЫ ОТ РАЗМЕРА ХОЗЯИНА

Талисманы, предлагаемые в *Руководстве Игрока*, подходят для хозяев Маленького Среднего и Большого размера. Хозяева другого размера могут иметь и талисманов большего или меньшего размеров.

Крошечные и меньшие хозяева

Хозяева очень маленького размера могут иметь таких же маленьких талисманов, смотрите таблицу:

Талисман	Особенности
Дрозд	Говорит на одном языке
Еж	Хозяин получает +1 бонус природного доспеха
Жаба	Хозяин получает +3 хит-поинта
Летучая мышь	—
Мышь	Хозяин получает бонус +2 к проверкам Бесшумного Передвижения
Совка	Хозяин получает бонус +2 к проверкам Бесшумного Передвижения
Хорек	Хозяин получает бонус +2 к спасброскам Рефлексов

Нижеприведенные статистические данные предполагают, что у хозяина 1-й уровень и у него нет дополнительных классов и расовых бонусов к броскам атаки и спасброскам.

Даруемые способности: Кроме своих собственных особых свойств, все талисманы предоставляют своим хозяевам черту Настороженность, и преимущества эмпатической связи и совместных заклинаний. Смотрите страницу 4 *Руководства Игрока* для подробностей.

Улучшенное уклонение (Экс): Если талисман подвергается атаке, обычно позволяющей спасбросок Рефлексов для уменьшения урона вдвое, то талисман не переносит никакого урона при успешном спасброске и половину урона при неудачном спасброске.

Талисман дрозд: СВ —; Миниатюрный магический зверь; КХП 1; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +2; Скор 3 м (10 фт.), полет 12 (40 фт.) (средне); КД 17, касат. 16, отороп. 15; Баз. Ат. +0; Захват -17; Ат. —; Полн. Ат. —; Заним. Прост./Диап. Пораж. 1 фт./0 фт.; СА —; СК улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк. +2, Рефл. +4, Воля +2; Сила 1, Ловк 15, Тело 10, Интл 6, Мудр 14, Обн 6.

Навыки и черты: Отслеживание +8, Прислушивание +8; Настороженность.

Талисман еж: СВ —; Миниатюрный магический зверь; КХП 1; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +0; Скор 4,5 (15 фт.); КД 17, касат. 15, отороп. 16; Баз. Ат. +0; Захват -16; Ат. +5 рукопашный (1d3-4 укус); Полн. Ат. +5 рукопашный (1d3-4, укус); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,3 м/0 м (1 фт./0 фт.); СА яд; СК защитный шар, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк. +2, Рефл. +3, Воля +1; Сила 3, Ловк 12, Тело 10, Интл 6, Мудр 12, Обн 5.

Навыки и черты: Отслеживание +5, Прислушивание +5, Скрытность +17; Искусное обращение с оружием.

Яд (Экс): Когда еж находится в защитном шаре (смотрите ниже), шипы отравляют врагов, коснувшихся его; ранение, КС спасброска Стойкости 10, первичное и вторичное повреждение 1d2 Ловк.

Защитный шар (Экс): Скручивается в шар в качестве стандартного действия, получая бонус обстоятельство +2 к спасброскам и КД. Разворачивание — свободное действие.

Талисман жаба: СВ —; Миниатюрный магический зверь; КХП 1; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +1; Скор 1,5 м (5 фт.); КД 16, касат. 15, отороп. 15; Баз. Ат. +0; Захват -17; Ат. —; Полн. Ат. —; Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,3 м/0 м (1 фт./0 фт.); СА —; СК зрение при низком освещении, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк. +2, Рефл. +3, Воля +2; Сила 1, Ловк 12, Тело 11, Интл 6, Мудр 14, Обн 4.

Навыки и черты: Отслеживание +4, Прислушивание +4, Скрытность +21; Настороженность.

Талисман летучая мышь: СВ —; Миниатюрный магический зверь; КХП 1; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +2; Скор 1,5 м (5 фт.), полет 12 м (40 фт.) (хорошая); КД 17, касат. 16, отороп. 15; Баз. Ат. +0; Захват -17; Ат. —; Полн. Ат. —; Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,3 м/0 м (1 фт./0 фт.); СА —; СК слепое ощущение 6 м (20 фт.), улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк. +2, Рефл. +4, Воля +2; Сила 1, Ловк 15, Тело 10, Интл 6, Мудр 14, Обн 4.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +6, Отслеживание +8, Прислушивание +8, Скрытность +14; Настороженность.

Слепое ощущение (Экс): Замечает и определяет местоположение существ в пределах 6 м (20 футов). Получает +4 к проверкам Отслеживания и Прислушивания (уже учтено выше).

Талисман мышь: СВ —; Мелкий магический зверь; КХП 1; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +0; Скор 3 м (10 фт.), взбираясь 3 м (10 фт.); КД 19, касат. 18, отороп. 19; Баз. Ат. +0; Захват -21; Ат. —; Полн. Ат. —; Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,15 м/0 м (½ фт./0 фт.); СА —; СК острый нюх/чутье, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк. +2, Рефл. +2, Воля +1; Сила 1, Ловк 11, Тело 10, Интл 6, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +12, Взбирание +10, Баланс +8, Скрытность +20.

Талисман совка: СК —; Миниатюрный магический зверь; КХП 1; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +3; Скор 3 м (10 фт.), полет 9 м (30 фт.) (средняя); КД 18, касат. 17, отороп. 15; Баз. Ат. +0; Захват -15; Ат. +7 рукопашный (1d2-3, когти); Полн. Ат. +7 рукопашный (1d2-3, когти); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,3 м/0 м (1 фт./0 фт.); СА —; СК улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк. +2, Рефл. +5, Воля +2; Сила 4, Ловк 17, Тело 10, Интл 6, Мудр 14, Обн 4.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +20, Отслеживание +8, Прислушивание +14; Искусное обращение с оружием.

Талисман хорек: СВ —; Миниатюрный магический зверь; КХП 1; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +2; Скор 4,5 м (15 фт.), взбираясь 4,5 м (15 фт.); КД 17, касат. 16, отороп. 15; Баз. Ат. +0; Захват -16; Ат. +6 рукопашная (1d2-4, укус); Полн. Ат. +6 рукопашный (1d2-4, укус); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,3 м/0 м (1 фт./0 фт.); СА прикрепление; СК острый нюх/чутье, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк. +2, Рефл. +4, Воля +1; Сила 3, Ловк 15, Тело 10, Интл 6, Мудр 2, Обн 5.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +9, Взбирание +11, Отслеживание +14, Баланс +10, Скрытность +13; Искусное обращение с оружием.

Прикрепление (Экс): При попадании укусом, хорек автоматически причиняет повреждение укусом каждый раунд (при этом КД равен 15).

Огромные и большие хозяева

У хозяев необычайно большого размера могут быть большие талисманы:

Талисман	Особенности
Ворон (Маленький)	Говорит на одном языке
Гадюка (Средняя)	—
Жуткая крыса	Хозяин получает бонус +2 к спасброскам Стойкости
Леопард	Хозяин получает бонус +2 к проверкам Бесшумного Передвижения
Росомаха	Хозяин получает бонус +2 к спасброскам Рефлексов
Сова (Средняя)	Хозяин получает бонус +2 к проверкам Бесшумного Передвижения
Ящерица наблюдатель	Хозяин получает +3 хит-поинта

Нижеприведенные статистические данные предполагают, что у хозяина 1-й уровень и у него нет дополнительных классов и расовых бонусов к броскам атаки и спасброскам.

Даруемые способности: Кроме своих собственных особых свойств, все талисманы предоставляют своим хозяевам черту Настороженность, и преимущества эмпатической связи и совместных заклинаний. Смотрите страницу 4 *Руководства Игрока* для подробностей.

Улучшенное уклонение (Экс): Если талисман подвергается атаке, обычно позволяющей спасбросок Рефлексов для уменьшения урона вдвое, то талисман не переносит никакого урона при успешном спасброске и половину урона при неудачном спасброске.

Талисман Маленький ворон: СВ —; Маленький магический зверь; КХП 1, хп 1/2 хп хозяина; Иниц +1; Скор 3 м (10 фт.), полет (40 фт.) (средняя); КД 13, касат. 12, отороп. 12; Баз. Ат. +0; Захват -7; Ат. +2 рукопашный (1d3-3, когти); Ат. +2 рукопашный (1d3-3, когти); Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м (5 фт./5 фт.); СА —; СК зрение при низком освещении, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +3, Рефл +3, Воля +2; Сила 5, Ловк 13, Тело 12, Интл 6, Мудр 14, Обн 6.

Навыки и черты: Отслеживание +6, Прислушивание +6; Искусное обращение с оружием.

Талисман Средняя гадюка: СВ —; Средний магический зверь; КХП 2; хп 9 или 1/2 хп хозяина; Иниц +3; Скор 6 м (20 фт.), взбираясь 6 м (20 фт.), вплавь 6 м (20 фт.); КД 17, касат. 13, отороп. 14; Баз. Ат. +1; Захват +0; Ат. +4 рукопашный (1d4-1 плюс яд, укус); Полн. Ат. +4 рукопашный (1d4-1 плюс яд, укус); Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м (5 фт./5 фт.); СА яд; СК острый нюх/чутье, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +3, Рефл +6, Воля +1; Сила 8, Ловк 17, Тело 11, Интл 6, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и черты: Взбирание +11, Отслеживание +5, Плавание +7, Прислушивание +5, Баланс +11, Скрытность +12; Искусное обращение с оружием.

Яд (Экс): Ранение, КС спасброска Стойкости 11, первичное и вторичное повреждение 1d6 Тело.

Талисман жуткая крыса: СВ —; Маленький магический зверь; КХП 1; хп 1/2 хп хозяина; Иниц +3; Скор 12 м (40 фт.), взбираясь 6 м (20 фт.); КД 16, касат. 14, отороп. 13; Баз. Ат. +0; Захват -4; Ат. +4 рукопашный (1d4 плюс болезнь, укус); Полн. Ат. +4 рукопашный (1d4 плюс болезнь, укус); Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м (5 фт./5 фт.); СА болезнь; СК зрение при низком освещении, острый нюх/чутье, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +3, Рефл +5, Воля +3; Сила 10, Ловк 17, Тело 12, Интл 6, Мудр 12, Обн 4.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +4, Взбирание +11, Отслеживание +4, Прислушивание +4, Скрытность +8; Искусное обращение с оружием, Настороженность.

Болезнь (Экс): Filth лихорадка; укус, КС спасброска Стойкости 12, инкубационный период 1d3 дня, повреждение 1d3 Ловк и 1d3 Тело (смотрите Болезни на странице 2__).

Талисман леопард: СВ —; Средний магический зверь; КХП 3; хп 19 или 1/2 хп хозяина; Иниц +4; Скор 12 м (40 фт.), взбираясь 6 м (20 фт.); КД 16, касат. 14, отороп. 12; Баз. Ат. +2; Захват +5; Ат. +6 рукопашный (1d6+3, укус); Полн. Ат. +6 рукопашный (1d6+3, укус) и +1 рукопашный (1d3+1, 2 когтя); Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м (5 фт./5 фт.); СА наскок, царапанье 1d3+1, улучшенный захват; СК зрение при низком освещении, острый нюх/чутье, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +5, Рефл +7, Воля +2; Сила 16, Ловк 19, Тело 15, Интл 6, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +8, Взбирание +11, Отслеживание +6, Прислушивание +6, Прыжки +7, Баланс +12, Скрытность +9 (+17 в высокой траве или густом подлеске); Искусное обращение с оружием, Настороженность.

Наскок (Экс): Если леопард стремительно атакует врага, то он может совершить полную атаку, в том числе и две атаки разрыванием.

Улучшенный Захват (Экс): Для использования этой способности леопард должен успешно попасть атакой укусом. Если он выигрывает проверку захвата, то после этого он может царапать.

Царапанье (Экс): Бонус атаки +6 рукопашный, урон 1d-3+1.

Талисман росوماха: СВ —; Средний магический зверь; КХП 3; хп 25 или 1/2 хп хозяина; Иниц +2; Скор 9 м (30 фт.), роясь 3 м (10 фт.), взбираясь 3 м (10 фт.); КД 15, касат. 12, отороп. 13; Баз. Ат. +2; Захват +4; Ат. +4 рукопашный (1d4+2, коготь); Полн. Ат. +4 рукопашный (1d4+2, 2 когтя) и -1 рукопашный (1d6+1, укус); Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м (5 фт./5 фт.); СА ярость; СК зрение при низком освещении, острый нюх/чутье, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +7, Рефл +5, Воля +2; Сила 14, Ловк 15, Тело 19, Интл 6, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и черты: Взбирание +10, Отслеживание +6, Прислушивание +6; Настороженность, Прочность, Чтение следов.

Ярость (Экс): После получения урона в бою, росوماха получает на следующие раунды +4 к Силе, +4 к Телосложению и -2 к КД. В отличие от обычной росوماхи, талисман может до-

бровольно оканчивать ярость в качестве свободного действия.

Талисман Средняя сова: СВ —; Средний магический зверь; КХП 2; хп 13 или 1/2 хп хозяина; Иниц +1; Скор 3 м (10 фт.), полет 18 м (60 фт.) (средняя); КД 14, касат. 11, отороп. 13; Баз. Ат. +1; Захват +3; Ат. +2 рукопашный (1d4+2, когти); Полн. Ат. +2 рукопашный (1d4+2, когти) и +0 рукопашный (1d6+1, укус); Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м (5 фт./5 фт.); СА —; СК зрение при низком освещении, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +4, Рефл +4, Воля +2; Сила 14, Ловк 13, Тело 12, Интл 6, Мудр 14, Обн 4.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +19, Отслеживание +14, Прислушивание +14; Мультиатака (смотрите страницу 3__ *Справочника Монстров*).

Талисман Ящерица-наблюдатель: СВ —; Средний магический зверь; КХП 3; хп 22 или 1/2 хп хозяина; Иниц +2; Скор 9 м (30 фт.), вплавь 9 (30 фт.); КД 16, касат. 12, отороп. 14; Баз. Ат. +2; Захват +5; Ат. +5 рукопашный (1d8+4, укус); Полн. Ат. +5 рукопашный (1d8+4, укус); Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м (5 фт./5 фт.); СК зрение при низком освещении, улучшенное уклонение, даруемые способности; МЗ любое; Спб. Стойк +6, Рефл +5, Воля +3; Сила 17, Ловк 15, Тело 17, Интл 6, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и черты: Бесшумное передвижение +6, Взбирание +9, Отслеживание +4, Прислушивание +4, Скрытность +7 (+15 в лесных и заросших местах); Настороженность, Повышенная стойкость.

СКАКУНЫ

Забора, кормление, защита и предоставление убежища животному, на котором вы едете на поиски приключений и возвращаетесь назад, может стать весьма обременительной. Если персонаж тратит слишком много времени на скакуна, то остальные представители отряда могут возмутиться по поводу того, сколько времени и сил уходит на какую-то там лошадь. Одним из вариантов решения этой проблемы может стать наем слуг, возможно даже одного слуги, чтобы он служил конюхом и охранником для скакуна, пока персонажи исследуют подземелья (смотрите Таблицу 4—1 для получения информации об услугах наемников на странице 1__).

НЕОБЫЧНЫЕ СКАКУНЫ

Если игровые персонажи совершают приключения чаще в диких местах, чем в подземельях, то скакуны могут стать частью отряда, и у вас могут попросить скакунов, не являющихся лошадьми. Друиды и рейнджеры могут привлекать достаточно больших животных спутников, способных стать скакунами. Паладинам может понадобиться кто-нибудь покрепче обычной тяжелой лошади или боевого пони.

Подходящие скакуны: В вопросе, является ли данный скакун подходящим, последнее решение принадлежит вам. Самое главное, чтобы скакун обладал следующими характеристиками:

- Способность и желание везти ездока определенным образом (верблюд и может и хочет; тигр вполне может, но вряд ли захочет; великан может захотеть, но не сможет).
- Скакун должен быть минимум на одну категорию больше размера ездока. Кроме того, летающий скакун может нести не больше легкой нагрузки.
- Серьезность Вызова скакуна должна быть не больше чем на 3 меньше уровня персонажа всадника. Если скакун может летать, то его Серьезность Вызова должна быть не больше чем на 4 меньше уровня персонажа всадника.

Прилагающиеся таблицы (одна для Средних всадников и одна для Маленьких) приводят простые характеристики существ, подходящих на роль скакунов.

Если необычный скакун предназначен для паладина, то он может получать особые способности со скоростью, отличающейся от скорости для боевой лошади или боевого пони. Кроме того, некоторые скакуны доступны только для паладинов высокого уровня.

Паладин 6 уровня и выше может взять себе в скакуны небесную тяжелую боевую лошадь, жуткого волка, гиппогрифона, Большого чудовищного паука, Большую акулу, единорога, небесного боевого пони, жуткую летучую мышь, жуткого барсука, жуткую ласку или гигантскую ящерицу.

На 7-м уровне становятся доступными, жуткий кабан, жуткая росوماха, гигантский орел, гигантская сова, пегас, носорог и морской котик.

На 8-м уровне паладин сможет использовать в качестве

скакуна жуткого льва или грифона.

Смотрите ниже таблицу, чтобы увидеть, когда необычный скакун паладина получает особые способности. Если природные Интеллект или природный доспех скакуна выше тех, что указаны в таблице, то используйте природные показатели (и смотрите ниже Разумные Скакуны). Если у скакуна есть устойчивость к магии от природы, то он не теряет ее до достижения паладином уровня, при котором устойчивость к магии только должны была появиться, и скакун продолжит использовать свою собственную устойчивость к магии, если природное значение выше.

Скакун (всадник Сред-ного размера)	Сила	Летает?	Переносит*
Верблюд	18	Нет	405 кг.
Боевая лошадь, тяжелая	18	Нет	405 кг.
Боевая лошадь, легкая	16	Нет	310,5 кг.
Небесная боевая лошадь, легкая	18	Нет	405 кг.
Злодейская боевая лошадь, легкая	16	Нет	310,5 кг.
Жуткий волк	25	Нет	1080 кг.
Гиппогрифон ¹	18	30 м (100 фт.) (средняя)	135 кг.
Чудовищный паук, Большой	18	Нет	405 кг.
Акула, Большая ²	17	Нет	270 кг.
Единорог ³	20	Нет	540 кг.
Жуткий кабан	27	Нет	1404 кг.
Жуткая росомаха	22	Нет	702 кг.
Гигантский орел	18	24 м (80 фт.) (средняя)	90 кг.
Гигантская сова	18	21 м (70 фт.) (средняя)	90 кг.
Пегас ¹	18	36 м (120 фт.) (средняя)	135 кг.
	18	Нет	405 кг.
Носорог	26	Нет	1242 кг.
Морской котик ²	19	Нет	315 кг.
Жуткий лев	25	Нет	1080 кг.
Грифон	18	24 м (80 фт.) (средняя)	90 кг.

Скакун (всадник Маленького размера)	Сила	Летает?	Переносит
Чудовищный паук, Средний	11	—	51,8 кг.
Дельфин ²	11	—	51,8 кг.
Ездовая собака	15	—	135 кг.
Акула, Средняя ²	13	—	67,5 кг.
Боевой пони	15	—	135 кг.
Злодейская ездовая собака	15	—	135 кг.
Небесное боевое пони	15	—	135 кг.
Жуткая летучая мышь	17	12 м (40 фт.) (хорошая)	77,4 кг.
Жуткий барсук	14	—	117,9 кг.
Жуткая ласка	14	—	117,9 кг.
Ящерица-наблюдатель	17	—	175,5 кг.

1 Существо, способное и летать и перемещаться по земле, использует переносимую емкость из первой строчки при полете. Когда оно не летает, используется переносимая емкость из второй строчки.

2 Только для водяных персонажей.

3 По традиции единороги позволяют ездить на себе только человеческим и эльфийским женщинам.

Сила: Обычный (минимальный) показатель Силы из *Справочника Монстров*. Существа большего размера (Большие, Огромные или Громадные) обладают большим показателем Силы и соответственно большей переносимой емкостью.

Летает?: Скорость полета скакуна, если он умеет летать.

Переносит: Суммарный вес самой обременительной нагрузки, что может нести скакун — легкая для летающих скакунов и максимальная нагрузка (тяжелая) для нелетающих.

Выражения из левого столбца таблицы ссылаются на текущий уровень паладина относительно уровня, на котором становится доступным данный вид скакуна. Например, жуткий кабан становится доступным в качестве скакуна, когда паладин достигает 7-го уровня, так что строка «Уровень — Уровень+2» применяется к этому скакуну, когда уровень паладина равен 7, 8 или 9. При достижении 10-го уровня, начнет применяться информация из следующей строчки.

Уровень паладина относительно скакуна	Бонусные КХП	Корр. природного доспеха.	Корр. Интл Силы
Уровень — уровень + 2	+2	+4	+1 6
Уровень + 3 — уровень + 5	+4	+6	+2 7
Уровень + 6 — Уровень + 9	+6	+8	+3 8
Уровень + 10 и выше	+8	+10	+4 9

Еще один пример: У халфлинга паладина 15 уровня есть скакун гигантская ящерица. Из таблицы скакунов для Маленьких всадников вы узнаете, что гигантская ящерица становится доступной на 6-м уровне, так что в вышеприведенной таблице следует смотреть строку «уровень + 9». Таким образом, скакун гигантская ящерица паладина 15-го уровня получает следующие изменения: +6 КХП, +8 бонус природного доспеха, +2 Силы и Интеллект 8.

Скакун паладина обладает особыми способностями и свойствами кроме тех, что описаны здесь; Смотрите Скакун Паладина на странице __ Руководства Игрока для большего количества информации.

ОБУЧЕНИЕ НЕОБЫЧНОГО СКАКУНА

Руководство Игрока описывает тренировки животных в описании навыка Приручение Животных (страница __ *Руководства Игрока*). Там сказано, что этим навыком можно обучать и магических зверей с показателем Интеллекта 1 или 2. Вы решаете, можно ли применять этот навык к другим существам с таким Интеллектом.

В других случаях, например с насекомыми, вам нужно приготовить особый провиант для скакуна. Вы можете решить, что гоблины разводят и обучают особый вид ужасных пауков, подходящих на роль скакунов. Вы можете создать магический предмет, который позволяет насекомому служить скакуном, пока оно носит его. Вы можете потребовать, чтобы все скакуны насекомые были «злодейскими» (ваши игроки могут содрогаться от одной мысли о небесном насекомом).

РАЗУМНЫЕ СКАКУНЫ

Скакуны с показателем Интеллекта 5 и выше больше похожи на НИПей чем на обычных скакунов. В результате персонажи должны использовать проверки Дипломатии для убеждения скакуна выполнять и не выполнять определенные действия (смотрите Влияние На Отношение НИП на странице __ *Руководства Игрока*). Как только персонаж и скакун достигли соглашения, им все равно нужно обучаться вместе. Время обучения то же самое, что указано в описании навыка Приручение Животных (страница __ *Руководства Игрока*). Разумные скакуны могут требовать особой заботы, такой как особый слуга, ухаживающий за ними, особый корм или даже участие в дележке сокровищ, добытых отрядом.

ЛИДЕРСТВО И СКАКУНЫ

Сообразительные персонажи могут попытаться использовать черту Лидерство для привлечения поборника, способного служить скакуном. Эта черта не может привлечь скакуна с показателем Интеллекта меньше 4. Если у персонажа уже есть особый скакун, талисман или животное спутник, то персонаж получает штраф -2 к показателю Лидерства. Таблица из раздела Особых Поборников (страница 1 __) включает некоторых поборников, которые также могут служить скакунами; используйте это в качестве рекомендаций, если вам нужно больше примеров.

ЖИВОТНЫЕ-СПУТНИКИ

Друиды могут начать игру с животным-спутником, которое в чем-то похоже на поборника, а рейнджеры могут получить их с течением времени. Используйте следующие правила для суждения ситуаций, которые могут возникнуть, когда у персонажа есть животное спутник.

Несмотря на то, что описания классов в *Руководстве Игрока* приводят список животных, доступных в качестве спутников, эти списки предполагают, что персонаж проводит большую часть времени на домашней территории животных и хорошо с ними обращается. Если персонаж проводит большую часть времени в море, в городе или другом месте, где животные редки, его животные, скорее всего, to desert. Помните, что эти существа являются верными друзьями, а не домашними любимцами или слугами. Они не останутся верными хозяину, если он станет им в тягость.

Животное — это, прежде всего животное. Это не магический зверь, как талисман или скакун паладина. Оно может выучить несколько трюков, но оно не станет гораздо сообразительнее других животных своего вида, и оно все еще подчиняется своим звериным инстинктам. В отличие от разумных последователей или поборников, животное не будет выполнять сложные инструкции, такие как «атакуй гнолла

волшебной палочкой». Персонаж может отдавать голосом простые команды, такие как «атакуй» или «ко мне» в качестве свободного действия, при условии, что эти команды изучены животным в виде трюков. Более сложная инструкция, такая как приказ напасть, и указывание конкретной цели, является стандартным действием. Животные плохо подготовлены для необычных ситуаций, таких как сражение с невидимыми противниками, и они обычно не решаются нападать на странных и неестественных существ, таких как бихолдеры и слизи.

Предоставленное само себе, животное будет следовать за персонажем, и нападать на существ, нападающих на него (или на само животное). Чтобы выполнять что-то большее, животное должно выучить трюки, как это описано в описании навыка Приручение Животных на странице __ *Руководства Игрока*.

ЭПИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Каким бы образом персонаж не достиг 21-го уровня, после этого он считается эпическим персонажем. С эпическими персонажами (теми персонажами, чей уровень равен 21 и выше) обращаются немного не так, как с обычными. Они продолжают получать большинство обычных преимуществ при получении новых уровней, но некоторые преимущества заменяются другими.

Несмотря на то, что в *Руководстве Игрока* предел уровня устанавливается равным 20, вы можете расширить даже классовый уровень выше 20-го, используя правила из этой части книги. Также вы можете расширить классовый уровень престиж класса, способного подняться до 10-го уровня, выше 10-го, но только если общий уровень этого персонажа достиг или перевалил 20-й. Вы не можете расширить классовый уровень класса, у которого предел уровня установлен ниже 10-го, вне зависимости от общего уровня этого персонажа.

Эпические бонусы спасбросков: Базовый бонус спасброска персонажа не увеличивается после того как уровень персонажа достиг 20-го. Однако персонаж получает накопительный эпический бонус +1 ко всем спасброскам на каждом четном уровне после 20-го, как показано в Таблице 6—18. Другими словами, эпический персонаж получает эпический бонус +1 ко всем спасброскам на 22-м уровне, эпический бонус +2 ко всем спасброскам на 24-м уровне и так далее.

Эпические бонусы атаки: Базовые бонусы атаки персонажа тоже не увеличиваются после достижения уровнем персонажа 20-ти. Однако персонаж получает накопительный эпический бонус +1 ко всем броскам атаки на каждом нечетном уровне после 20-го, как показано в Таблице 6—18.

Очки опыта: Этот столбец в Таблице 6—19 показывает количество опыта, необходимое для достижения новых уровней персонажа. Для мультиклассовых персонажей это определяет общий уровень персонажа, а не отдельные уровни классов.

Несмотря на то, что Таблица 6—19 показывает количество опыта только до 30-го уровня, вы можете сами вычислить количество опыта, необходимое для достижения 31-го и больших уровней. Просто сложите вместе текущий уровень персонажа, умноженный на 1 000 Оп, и количество опыта, необходимое для получения текущего уровня персонажа. Например, получение 31-го уровня требует $30 \times 1\,000\text{ Оп}$ (или $30\,000\text{ Оп}$) + 435 000 Оп, то есть 465 000 Оп.

Максимальное количество рангов в классовых навыках: Максимальное количество рангов, которые персонаж может иметь в классовом навыке, равно его уровню персонажа +3.

Максимальное количество рангов в навыках смежных классов: Для навыков смежных классов максимальное количество рангов равно половине максимума для классовых навыков.

Отличительные черты: Все персонажи получают по одной отличительной черте на каждом уровне, кратному трем (21, 24, 27 и так далее). Обратите внимание, эти черты идут в добавление ко всем бонусным чертам, дарованным самим классом; смотрите ниже в этой главе.

Увеличение параметров: При достижении любого уровня, кратного четырем (20, 24, 28 и так далее), персонаж увеличивает один из своих параметров на 1 единицу. Игрок сам выбирает, какой параметр улучшить.

Для мультиклассовых персонажей отличительные черты и увеличения параметров происходят в зависимости от общего уровня персонажа, а не от отдельных уровней в классах. Таким образом, волшебник 13-го/воин 11-го уровня является персонажем 24-го уровня и может улучшить параметр и приобрести новую дополнительную черту.

ЭПИЧЕСКИЕ КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Поскольку *Руководство Игрока* содержит информацию по улучшению классов только до 20-го уровня, прогрессия классовых особенностей сверх 20-го уровня приводится в этой книге.

Многие, хотя и не все классовые особенности продолжают накапливаться и после 20-го уровня. То, как развиваются эпические классы, описывает следующее руководство:

- Как уже было сказано, базовые бонусы спасбросков и базовые бонусы атаки перестают увеличиваться после 20-го уровня. Таким образом, классовые таблицы эпических классов не содержат столбца с базовыми бонусами атаки и базовыми бонусами спасбросков. Вместо этого используйте Таблицу 6—18, чтобы определить эпические бонусы к спасброскам и броскам атаки.
- Персонаж продолжает получать КХП и пункты навыков после 20-го уровня как обычно.
- В сущности, все классовые особенности, использующие классовый уровень персонажа для математических вычислений, такие как излечивающее прикосновение паладина, КС сопротивления ошеломляющему удару монаха и проверка знания бардов, продолжают увеличиваться, используя в формуле классовый уровень. Паладин 22-го уровня с показателем Обаяния 20 может излечивать прикосновением (22×5) 110 хит-поинтов в день. КС для сопротивления ошеломляющему удару монаха 24-го уровня равен $10 + 12$ (1/2 половина уровня монаха) + модификатор от Мудрости монаха. Бард 30-го уровня добавляет свой модификатор от Интеллекта +30 к проверке знания бардов.
- Все свойства престиж классов, вычисляющие КС спасбросков, используя классовый уровень (такие как смертельная атака Наемного Убийцы) добавляют только половину классового уровня персонажа сверх 10-го. Таким образом, смертельная атака наемного убийцы 24-го уровня будет иметь КС $27 +$ модификатор от Интеллекта ($10 +$ классовый уровень до 10-го уровня + $\frac{1}{2}$ классового уровня сверх 10-го уровня).
- У заклинателей уровень заклинателя продолжает увеличиваться и после 20-го уровня. Таким образом, волшебник 23-го уровня, колдует как персонаж 23-го уровня, а уровень заклинателя паладина 24-го уровня равен 12-ти (половина классового уровня). Однако количество заклинаний в день персонажей перестает увеличиваться после 20-го уровня.
- Способности талисманов, необычных скакунов и злодейских слуг продолжают увеличиваться при увеличении уровня хозяина, если они основаны на формуле, содержащей уровень заклинателя.
- Все классовые особенности, увеличивающиеся или накапливаемые по повторяющемуся шаблону (такие как коварная атака вора и количество ярости в день варвара), тоже продолжают увеличиваться или накапливаться после 20-го уровня с той же скоростью. Вор 27-го уровня добавляет +14d6 единиц урона при коварной атаке. Варвар 32-го уровня может впадать в ярость девять раз в день. Исключением из этого правила служит прогрессия бонусных черт, приобретаемых как классовые особенности. Если персонаж получает бонусные черты в качестве классовых особенностей (например, черты, получаемые воинами и волшебниками), на эпических уровнях он их не будет получать. Вместо этого классы получают новую прогрессию бонусных черт (описана ниже в описании классов).
- Вдобавок к классовым особенностям, приобретаемых на низких уровнях, все классы получают бонусные черты на каждом втором, третьем, четвертом или пятом уровне после 20-го. Это преимущество добавляется к списку классовых особенностей и описывается отдельно, потому что не все классы получают новые особенности после 20-го уровня. Эти бонусные черты идут в добавление к тем, что персонаж получает на каждом третьем уровне (смотрите в Таблице 3—2 на странице 22 *Руководства Игрока*).
- Персонаж не получает новые классовые особенности после 20-го уровня. Классовые особенности, замедляющиеся или останавливающиеся до 20-го уровня (такие как повреждение от невооруженного удара монаха) и особенности, имеющие ограниченный список для выбора (такие как специальные способности вора) не улучшаются после достижения персонажем эпического уровня. Точно так же, классовые особенности, получаемые только на одном уровне (такие как повышенное передвижение варвара), не улучшаются.

ДОБАВЛЕНИЕ ВТОРОГО КЛАССА

Когда эпический персонаж с уровнями в одном единствен-

ном классе получает новый уровень, он может или увеличить уровень текущего класса или получить 1-й уровень в новом классе. При этом применяются обычные правила для мультиклассовых персонажей из Руководства Игрока (страница 59), но эпические персонажи должны иметь в виду правила по эпическому продвижению в классах.

Эпический персонаж получает классовые навыки, квалификацию в оружии и доспехах, заклинания и прочие классовые особенности нового класса, а также соответствующий КХП. Кроме того, персонаж получает обычные пункты навыков для нового класса. Так же как и при стандартном мультиклассировании, добавление второго класса не дает права на преимущества для персонажей 1-го уровня, в том числе максимум хит-поинтов с первого КХП, умножение пунктов навыков на четыре, начальное снаряжение, золото и животно-ное спутник.

Эпические персонажи не получают обычные базовые бонусы атаки и базовые бонусы спасбросков от второго класса. Вместо них персонаж использует прогрессию эпических бонусов атаки и эпических бонусов спасбросков из Таблицы 6—18.

ЭПИЧЕСКИЙ БАРД

Музыка эпического барда может растрогать даже самое жестокое и бездушное существо, а также внушить союзникам героическую силу и храбрость.

Кубик Хит-Поинтов: d6.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 6 + модификатор от Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя барда равен его классовому уровню. Количество заклинаний в день барда не увеличивается после 20-го уровня. Также бард не сможет изучать дополнительные заклинания.

Музыка барда: Бард не получает новые эффекты музыки от рангов в Исполнении.

Знания барда: Ко всем проверкам знания бардов добавляется классовый уровень барда и модификатор от Интеллекта, как и обычно.

Бонусные черты: Эпический бард получает бонусные черты на каждом третьем уровне после 20-го (23, 26 и так далее).

Повысить отвагу (Свх): Бонус эпического барда при использовании этой способности увеличивается на +1 за каждые шесть уровней после 20-го (26, 32 и так далее).

ЭПИЧЕСКИЙ ВАРВАР

На эпического варвара тяжело смотреть. Этот неистовый воин, сам воплощение ярости, может порвать врагов на кусочки с вуншающей благоговейный трепет легкостью.

Кубик Хит-Поинтов: d12.

ТАБЛИЦА 6—18: ЭПИЧЕСКИЕ БОНУСЫ СПАСБРОСКОВ И АТАКИ

Уровень персонажа	Эпический бонус к спасброскам	Эпический бонус базовой атаки
21	+0	+1
22	+1	+1
23	+1	+2
24	+2	+2
25	+2	+3
26	+3	+3
27	+3	+4
28	+4	+4
29	+4	+5
30	+5	+5

ТАБЛИЦА 6—19: ЭПИЧЕСКИЕ ОЧКИ ОПЫТА И ПРЕИМУЩЕСТВА,

ЗАВИСЯЩИЕ ОТ УРОВНЯ

Уровень персонажа	Оп	Максимальное число рангов классовых навыков	Максимальное число рангов в навыках смежных классов	Отличительные черты	Повышение параметров
21	210 000	24	12	8	—
22	231 000	25	12 ½	—	—
23	253 000	26	13	—	—
24	276 000	27	13 ½	9	6-е
25	300 000	28	14	—	—
26	325 000	29	14 ½	—	—
27	351 000	30	15	10	—
28	378 000	31	15 ½	—	7-е
29	406 000	32	16	—	—
30	435 000	33	16 ½	11	—
+1	+1 000	+1	+1/2	+1 за 3	+1 за 4
ХР × текущий уровень					

Пункты навыков на каждом новом уровне: 4 + модификатор от Интеллекта.

Ярость варвара: Эпический варвар получает одно дополнительное использование ярости в день за каждые 4 уровня сверх 20-го (7/день на 24-м, 8/день на 28-м и так далее).

Ощущение ловушек (Экс): Бонусы эпического варвара увеличиваются на +1 за каждые три уровня выше 18-го (+7 на 21-м, +8 на 24-м и так далее).

Снижение повреждений (Экс): Снижение повреждений эпического варвара увеличивается на 1 единицу за каждые три уровня выше 19-го (6/— на 22-м, 7/— на 25-м и так далее).

Бонусные черты: Эпический варвар получает бонусные черты на каждом четвертом уровне выше 20-го (24, 28 и так далее).

ЭПИЧЕСКИЙ ВОИН

Эпический воин — это машина для боя, он знает больше боевых маневров, чем другие персонажи в игре. Эпический воин — более чем обычный носитель меча, он знает как победить любого противника на любом поле.

Кубик Хит-Поинтов: d10.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 2 + модификатор от Интеллекта.

Бонусные черты: Эпический воин получает бонусные черты на каждом втором уровне после 20-го (22, 24, 26 и так далее).

ЭПИЧЕСКИЙ ВОР

Эпический вор — это махинатор и жулик, искатель ловушек и опытный враль. Его навыки легендарны, а рассказы о его безрассудстве еще более известны. Их послушать, так нет ничего, с чем бы они не справились.

Кубик Хит-Поинтов: d6.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 8 + модификатор от Интеллекта.

Коварная атака: Урон от коварной атаки эпического вора увеличивается на 1d6 на каждом нечетном уровне (+1d6 на 21-м, +12d6 на 23-м и так далее).

Специальные способности: Вор не получает дополнительные специальные способности после 19-го уровня, но может выбирать специальные способности вора из Руководства Игрока (калечащий удар, защитный бросок, улучшенное уклонение, оппортунист, мастерство в навыках и скользкий разум) вместо бонусных черт.

Бонусные черты: Эпический вор получает бонусные черты на каждом четвертом уровне после 20-го (24, 28 и так далее).

ЭПИЧЕСКИЙ ДРУИД

Эпический друид — это могущественный символ силы естественной природы, способный фокусировать и подчинять простейшие силы стихий.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 4 + модификатор от Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя друида равен его классовому уровню. Количество заклинаний в день друида не увеличивается после 20-го уровня.

Животное-спутник: У друида может быть не больше животных спутников, чем его удвоенный уровень, как обычно.

Обращение в животное (Свх): Друид может использовать способность принимать облик животного по одному дополнительному разу в день за каждые четыре уровня после 18-го (7/день на 22-м, 8/день на 26-м и так далее). Способность друида принимать облик элементаля не увеличивается.

Бонусные черты: Эпический друид получает бонусные черты на каждом четвертом уровне после 20-го.

ЭПИЧЕСКИЙ ЖРЕЦ

В обычном мире эпический жрец — это один из самых элитных слуг его божества. В отряде искателей приключений он также должен являться стержнем группы, предоставляя спутникам силу и поддержку.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 2 + модификатор от

Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя жреца равен его классовому уровню. Количество заклинаний в день жреца не увеличивается после 20-го уровня.

Изгнание или подчинение нежити: Используйте классовый уровень жреца для определения самой сильной нежити, на которую можно воздействовать проверкой изгнания или подчинения и урон от изгнания, как обычно.

Бонусные черты: Эпический жрец получает бонусные черты на каждом третьем уровне после 20-го (23, 26 и так далее).

ЭПИЧЕСКИЙ МАГ/ВОЛШЕБНИК

Для эпического волшебника знания — это сила, и поиска знания никогда не кончаются. Тайны великого знания и создания артефактов манят эпических волшебников, гонящихся за этими тайнами по всем планам.

Кубик Хит-Поинтов: d4.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 2 + модификатор от Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя волшебника равен его классовому уровню. Количество заклинаний в день волшебника не увеличивается после 20-го уровня. Каждый раз, когда волшебник получает новый уровень, он изучает два новых заклинания любых уровней, которые он может использовать (согласно новому уровню).

Талисман: Талисман эпического волшебника продолжает улучшаться. На каждом втором уровне после 20-го (22, 24 и так далее) бонус природного доспеха и Интеллект талисмана увеличиваются на +1. Устойчивость к магии талисмана равна уровню его хозяина + 5. На 21-м уровне и через каждые 10 уровней после 21-го талисман получает преимущества от эпической отличительной черты Заклинания Талисмана для заклинания по выбору хозяина.

Бонусные черты: Эпический волшебник получает бонусные черты на каждом третьем уровне после 20-го (23, 26 и так далее).

ЭПИЧЕСКИЙ МОНАХ

Эпический монах достигает такого внутреннего спокойствия, о котором меньшие персонажи могут лишь мечтать. Его скорость, сила, проворность и сила воли непостижима для обычных смертных.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 4 + модификатор от Интеллекта.

Бонус КД (Экс): Бонус монаха к КД, когда он безоружен, увеличивается на +1 за каждые пять уровней выше 20-го (+5 на 25-м, +6 на 30-м и так далее).

Невооруженный удар: Повреждение от невооруженного удара монаха не увеличивается после 20-го уровня.

Ошеломляющий удар: При определении КС сопротивления этой атаки используйте классовый уровень монаха, как обычно.

Бонус к скорости без доспехов: Скорость эпического монаха, не носящего доспехи, увеличивается на 3 м (10 футов) за каждые три уровня после 18-го (+21 м (70 фт.) на 21-м, +24 м (80 фт.) на 24-м и так далее).

Удар ци (Свх): Удар ци монаха не увеличивается автоматически после 16-го уровня.

Целостность тела (Свх): Эпический монах может вылечивать каждый день количество хит-поинтов, не превышающее его удвоенный классовый уровень, как обычно.

Поражающий шаг (Свх): При определении эффективного уровня заклинателя для этой способности используйте классовый уровень монаха, как обычно.

Алмазная душа (Экс): Устойчивость к магии эпического монаха равна его классовому уровню + 10, как обычно.

Содогающая длань (Свх): При определении КС сопротивления этой атаки используйте классовый уровень монаха, как обычно.

Пустота тела (Свх): При определении длительности этого эффекта используйте классовый уровень монаха, как обычно.

Бонусные черты: Эпический монах получает бонусные черты на каждом пятом уровне после 20-го (25, 30 и так далее).

ЭПИЧЕСКИЙ ПАЛАДИН

Эпический паладин стоит на переднем краю сражения против мирового хаоса и зла, сияя как маяк надежды для всех, кто сражается за добро.

Кубик Хит-Поинтов: d10.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 2 + модификатор от Интеллекта.

Излечивающее прикосновение (Свх): Эпический паладин может за один день вылечить количество хит-поинтов, не превышающее его бонус от Обаяния, умноженный на классовый уровень, как обычно.

Поразить зло (Свх): Эпический паладин добавляет свой классовый уровень к повреждению всеми атаками поражения зла, как обычно. Он может поражать по одному дополнительному разу в день за каждые пять уровней выше 20-го (6/день на 25-м, 7/день на 30-м и так далее).

Изгнание нежити (Свх): Паладин изгоняет нежить как жрец на два уровня ниже, как обычно.

Заклинания: Уровень заклинателя паладина равен половине его классового уровня, как обычно. Количество заклинаний в день паладина не увеличивается после 20-го уровня.

Необычный скакун: Необычный скакун эпического паладина продолжает увеличивать свои способности. За каждые пять уровней после 20-го (25, 30, 35 и так далее) необычный скакун получает +2 бонусных КХП, природный доспех увеличивается на +2, корректировка его силы увеличивается на +1, и Интеллект увеличивается на +1. Устойчивость к магии скакуна равна классовому уровню паладина + 5.

Излечение болезни (Плз): Эпический паладин может использовать излечение болезни один дополнительный раз в неделю за каждые три уровня выше 18-го (7/неделю на 21-м, 8/неделю на 24-м и так далее).

Бонусные черты: Эпический паладин получает бонусные черты на каждом третьем уровне после 20-го (23, 26, 29 и так далее).

ЭПИЧЕСКИЙ РЕЙНДЖЕР

Эпический рейнджер, будь-то искусный защитник дикой природы или хладнокровный убийца немощных, это одиночка в дикой местности, перемещающийся со смертельным проворством и отлично разбирающийся в мире природы.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 6 + модификатор от Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя рейнджера равен половине его классового уровня, как обычно. Количество заклинаний в день рейнджера не увеличивается после 20-го уровня.

Избранный враг (Экс): Эпический рейнджер получает одного дополнительного избранного врага и его бонусы против одного из избранных врагов увеличиваются до +2 за каждые пять уровней выше 20-го (6-й враг на 25-м, 7-й враг на 30-м и так далее).

Бонусные черты: Эпический рейнджер получает бонусные черты на каждом третьем уровне после 20-го (23, 26 и так далее).

ЭПИЧЕСКИЙ ЧАРОДЕЙ

Эпический чародей выращивает свою природную склонность к магии до фантастических размеров, но жажда все больших сил не ослабевает.

Кубик Хит-Поинтов: d4.

Пункты навыков на каждом новом уровне: 2 + модификатор от Интеллекта.

Заклинания: Уровень заклинателя чародея равен его классовому уровню. Количество заклинаний в день чародея не увеличивается после 20-го уровня. Чародей не выучивает новые заклинания.

Талисман: Талисман эпического чародея продолжает улучшаться. На каждом втором уровне после 20-го (22, 24 и так далее) бонус природного доспеха и Интеллект талисмана увеличиваются на +1. Устойчивость к магии талисмана равна уровню его хозяина + 5. На 21-м уровне и через каждые 10 уровней после 21-го талисман получает преимущества от эпической отличительной черты Заклинания Талисмана для заклинания по выбору хозяина.

Бонусные черты: Эпический чародей получает бонусные черты на каждом третьем уровне после 20-го (23, 26 и так далее).

СОЗДАНИЕ ПЕРОСНАЖА ВЫШЕ 20-ГО УРОВНЯ

Если вы хотите создать (или позволить игрокам создать) персонажа выше 20-го уровня, используйте следующую таблицу

для определения стоимости начального снаряжения такого персонажа:

Уровень персонажа	Богатство	Уровень персонажа	Богатство
21	975 000 зм	31	4 900 000 зм
22	1 200 000 зм	32	5 600 000 зм
23	1 500 000 зм	33	6 300 000 зм
24	1 800 000 зм	34	7 000 000 зм
25	2 100 000 зм	35	7 900 000 зм
26	2 500 000 зм	36	8 800 000 зм
27	2 900 000 зм	37	9 900 000 зм
28	3 300 000 зм	38	11 000 000 зм
29	3 800 000 зм	39	12 300 000 зм
30	4 300 000 зм	40	13 600 000 зм

Ограничение магических предметов: Так же, как если вы создаете (или позволяете создать игрокам) персонажа выше 1-го уровня (смотрите на странице 199), вы можете постановить, что персонаж выше 20-го уровня ограничен в выборе магических предметов, или что он может потратить на один предмет снаряжения не более определенной части своего богатства.

Например, вы можете решить, что только что созданный персонаж может выбрать один любой предмет, стоящий не более 25% начального богатства персонажа, и не более трех дополнительных предметов, каждый стоящий не более 10% начального богатства. Таким образом, персонаж, созданный на 22-м уровне, имеющий 1 200 000 зм, сможет получить один предмет, стоящий не больше 400 000 зм и до трех дополнительных предметов, стоящих не более 120 000 зм.

МОНСТРЫ В КАЧЕСТВЕ ЭПИЧЕСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Эпические правила из этого раздела применяются и для монстров с уровнями персонажей, используя эффективный уровень персонажа (ЭУП) вместо, или в качестве классового уровня. Например, медвежатник (3 КХП и корректировка уровня +2), являющийся воином 14-го/темным стражем 3-го уровня, имеет ЭУП 22 и получает эпические бонусы атаки и спасбросков.

В *Справочнике Монстров* приводятся корректировки уровней для большинства монстров, подходящих для использования в качестве персонажей. Используйте эти модификаторы для установления соответствующих модификаторов для других нестандартных рас, которые вы можете позволить взять ИП'ам.

ЭПИЧЕСКИЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Следующие черты доступны только для эпических персонажей. Когда эпический персонаж выбирает новую черту, это может быть или черта из *Руководства Игрока* или одна из черт, описанных здесь.

ЗА ЗАНАВЕСОМ: ОГРАНИЧЕНИЕ НА АТАКИ И СПАСБРОСКИ

Почему базовые бонусы атак и базовые бонусы спасбросков не увеличиваются после 20-го уровня? На это есть несколько причин.

Если бы базовые бонусы атак продолжали увеличиваться, у всех персонажей в конечном итоге появилось бы столько атак в раунд, что игра шла бы очень медленно. Но хуже всего то, что только первые несколько атак были бы важными, а остальные атаки с низкими бонусами почти не имели бы шанса на попадание. Вот правила и устанавливают ограничение базовым бонусам атаки персонажей, потому что базовый бонус атаки определяет количество атак персонажа в раунд. После 20-го уровня ваш базовый бонус атаки больше не увеличивается. Вы получаете эпические и прочие бонусы к броскам атаки, но они не увеличивают ваш базовый бонус атаки и соответственно не дают дополнительных атак.

Это ограничение не применяется к базовым бонусам атаки, получаемым прямо из КХП монстра. Например, титан с 21 HD использует правила улучшения из *Справочника Монстров* и обладает базовым бонусом атаки +21. Отсюда следует следующее ограничение: высокий базовый бонус атаки никогда не предоставляет существу более четырех атак никаким оружием при использовании полной атаки. Другие эффекты (такие как оружие с особой способностью скорость,

Великое Поражение [Эпическая]

Ваши атаки поражения становятся гораздо сильнее чем обычно.

Необходимые условия: Обаяние 25, способность поражать (как классовая особенность или даруемая сила).

Преимущества: Каждый раз, когда вы совершаете успешную атаку поражением, добавляйте к урону свой удвоенный уровень соответствующего класса (а не просто уровень).

Особое: Вы можете приобретать эту черту несколько раз. Ее эффекты складываются (помните, что два удвоения – это утроение и так далее).

Длительное Вдохновение [Эпическая]

Ваши песни продолжают воодушевлять союзников даже когда ваш голос давно отзвучал.

Необходимые условия: 25 рангов в Актерстве (любом одном), классовая особенность «музыка бардов».

Преимущества: Эффекты от «повышающих» способностей музыки бардов длятся в десять раз дольше, после того как вы окончили петь. На «повышающие» способности без длительности после окончания пения (такие как повысить способности) эта черта не оказывает влияния.

Заклинания Талисмана [Эпическая]

Ваш талисман может активировать заклинания.

Необходимые условия: Интеллект 25 (если ваша способность колдовать зависит от Интеллекта) или Обаяние 25 (если ваша способность колдовать зависит от Обаяния).

Преимущества: Выберите одно известное вам заклинание 8-го уровня и ниже, такое как цепь молний или круг смерти. Ваш талисман теперь может активировать это заклинание один раз в день в качестве подобной заклинанию способности с уровнем заклинателя, равным вашему уровню заклинателя. Вы не можете предоставить талисману заклинание, для которого требуется материальный компонент, стоимостью более 1 зм или имеющий стоимость в опыте.

Особое: Вы можете приобретать эту черту несколько раз. Каждый раз вы предоставляете талисману новую подобную заклинанию способность или дополнительное использование в день старой способности.

Знание Заклинаний [Эпическая]

Вы получаете два дополнительных волшебных заклинания к своему репертуару.

Необходимые условия: Способность активировать заклинания обычно максимального уровня волшебных заклинаний.

Преимущества: Вы изучаете два новых волшебных заклинания любого уровня вплоть до максимального, доступного вашему классу. Эта черта не предоставляет дополнительные ячейки заклинаний.

Особое: Вы можете приобретать эту черту несколько раз. Каждый раз, соответственно, вы выбираете новые возможные за-

некоторые черты и классовые способности, такие как особая прогрессия невооруженных атак монаха) могут предоставлять дополнительные действия или атаки, превышающие этот предел. Однако вне зависимости от того, насколько высок базовый бонус атаки существа, оно не может совершить более четырех атак оружием, используя действие полной атаки.

Ограничение на базовые бонусы спасбросков тоже вызвано игровыми причинами. До 20-го уровня спасброски увеличиваются с разной скоростью (смотрите «хорошие» и «плохие» спасброски в Таблице 3—1 на странице 22 *Руководства Игрока*). Если продолжить эту прогрессию, то разница между базовыми бонусами спасброска станет такой большой, что две разные ситуации с одним КС спасброска будут отбрасывать два препятствия совершенно разной величины. Например, разница между хорошими и плохими спасбросками для персонажа 60-го уровня составит 12 единиц (+32 против +20). Добавьте бонусы от высоких показателей параметров и магических предметов, и разрыв станет еще больше. Это приведет к ситуациям, когда персонажу может понадобиться «2» на кубике, чтобы преуспеть в спасброске Стойкости и «20», чтобы преуспеть в спасброске Рефлексов с тем же КС. Вот поэтому-то, базовые бонусы спасбросков перестают увеличиваться после 20-го уровня, хотя эпические бонусы спасбросков у всех эпических персонажей увеличиваются с одинаковой скоростью.

заклинания.

Планарное Изгнание [Эпическая]

Вы можете изгонять или подчинять внешних.

Необходимые условия: Мудрость 25, Обаяние 25, способность изгонять или подчинять нежить.

Преимущества: Вы можете изгонять или подчинять внешних, как если бы они были нежитью. Эффективное сопротивление изгнанию внешнего равно половине его устойчивости к магии (округляя к меньшему).

Если вы можете изгонять нежить, то вы изгоняете (или уничтожаете) всех злых внешних и подчиняете (или командуете) всех незлых внешних. Если вы можете подчинять (или командовать) нежить, то вы подчиняете (или командуете) всех злых внешних и подчиняете (или командуете) всех незлых внешних.

Сокрушающее Критическое Попадание [Эпическая]

Выберите один вид рукопашного оружия, такой как длинный меч или двуручный топор. Этим оружием вы будете причинять больше урона при критическом попадании.

Необходимые условия: Сила 23, Рассекающий Удар, Мощный Рассекающий Удар, Улучшенное Критическое Попадание (с выбранным оружием), Мощная Атака, Фокусировка На Оружии (выбранным).

Преимущества: При использовании выбранного оружия вы причиняете дополнительные 1d6 единиц повреждения при успешном критическом попадании. Если критический множитель оружия равен 3, то дополнительный урон составит 2d6 единиц урона, а если множитель равен 4, то урон составит 3d6 единиц урона (существа с иммунитетом к критическим повреждениям не подвергаются действию этой черты).

Особое: Вы можете приобретать эту черту несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз вы выбираете новый вид оружия.

Ужасающая Ярость [Эпическая]

Ваша ярость пугает ваших врагов.

Необходимые условия: 25 рангов в Запугивании, ярость 5/день.

Преимущества: Когда вы находитесь в ярости, все враги, что видят вас, должны совершить успешный спасбросок Воли, противопоставленный вашей проверке Запугивания и при неудаче впасть в панику (если ваш уровень персонажа больше КХП существа) или затрястись от страха (если его КХП больше или равен вашему уровню персонажа но меньше вашего удвоенного уровня персонажа) на 4d6 раундов. Противник с КХП больше вашего удвоенного уровня персонажа не подвергается действию этой черты.

Улучшенная Вместимость Заклинаний [Эпическая]

Вы можете готовить заклинания сверх обычного предела.

Необходимые условия: Способность активировать заклинания обычно максимального уровня заклинаний в как минимум одном классе заклинателя.

Преимущества: Когда вы выбираете эту черту, вы получаете одну ячейку заклинаний в день любого уровня вплоть до того, что на один уровень выше того, что вы можете активировать этим классом. Например, если эту черту возьмет волшебник 21-го уровня, он получит одну ячейку для заклинаний волшебника любого уровня вплоть до 10-го. Персонаж должен обладать необходимым показателем параметра (10 + уровень заклинания), чтобы активировать заклинания, хранящиеся в этой ячейке. Если у персонажа достаточно высокий модификатор от параметра, чтобы получить одно или несколько бонусных заклинаний этого уровня, то он получит и эти бонусные заклинания.

Эта черта не предоставляет способность активировать заклинания классам, не способным на это. Персонаж должен исполь-

зовать ячейку заклинания для класса, в котором он уже может активировать обычно максимальный уровень заклинаний (например, рейнджер 5-го/чародей 22-го уровня не может добавить ячейку заклинаний к заклинаниям рейнджера, потому что он пока не может активировать заклинания максимального уровня для рейнджера. Он будет вынужден добавить ячейку заклинаний к заклинаниям чародея).

Особое: Вы можете приобретать эту черту несколько раз.

Улучшенный Избранный Враг [Эпическая]

Необходимые условия: Пять и более избранных врагов.

Преимущества: Добавляйте +1 к бонусу проверок Блефа, Искусства Выживания, Отслеживания, Прислушивания и Чувства Причины и броскам атаки против всех своих избранных врагов.

Особое: Вы можете приобретать эту черту несколько раз. Ее эффекты складываются.

Улучшенная Коварная Атака [Эпическая]

Ваши коварные атаки становятся еще смертоноснее.

Необходимые условия: Коварная атака +8d6.

Преимущества: Добавьте +1d6 к урону от коварной атаки.

Особое: Эту черту можно приобретать несколько раз. Ее эффекты складываются.

Улучшенная Метамагия [Эпическая]

Вы можете активировать метамагические заклинания легче, чем обычно.

Необходимые условия: Четыре метамагические черты, 30 рангов в Искусстве Магии.

Преимущества: Метамагическое заклинание занимает ячейку, на один уровень ниже, чем обычно (но как минимум на один уровень выше оригинального уровня заклинания). Например, вы можете активировать ускоренное заклинание как заклинание на три уровня выше обычного, а не на четыре.

Эта черта не оказывает влияние на метамагические черты, увеличивающую ячейку заклинания на один уровень и на те, что не увеличивают ячейки заклинаний.

Особое: Вы можете приобретать эту черту несколько раз. Ее эффекты складываются, но вы не можете понизить уровень ячейки метамагического заклинания ниже, чем на один уровень выше оригинального уровня заклинания.

Улучшенное обращение в Элементаль [Эпическая]

Вы можете принимать форму большего множества элементарей чем обычно.

Необходимые условия: Мудрость 25, способность обращения в элементаль.

Преимущества: Ваша способность обращаться в элементаль улучшается возможностью применять форму всех элементарей (а не только воздушных, земляных, огненных и водяных) любого размера, какой вы можете принимать в форме животного. Например, если вы можете принимать облик животных Огромного размера, то теперь вы можете принимать облик Огромной элементарей. Вы получаете все экстраординарные и сверхъестественные способности принятой формы элементарей.

Обычно: Без этой черты вы можете принимать форму только Маленьких, Средних и Больших воздушных, земляных, огненных и водяных элементарей.

Улучшенный Ошеломляющий Удар [Эпическая]

Необходимые условия: Ловкость 19, Мудрость 19, Улучшенный Невооруженный Удар, Ошеломляющий Удар.

Преимущества: Добавьте +2 к КС ошеломляющего удара.

Эту черту можно приобретать несколько раз. Ее эффекты складываются.

ЗА ЗАНАВЕСОМ: СОЗДАНИЕ ЭПИЧЕСКОЙ ПРОГРЕССИИ

Классы в этой игре сбалансированы на уровнях с 1-го по 20-й, но после 20-го уровня, если просто продолжить эту прогрессию, игра станет несбалансированной. Это произойдет от того, что не все классы продолжают улучшать или получать особенности после 20-го уровня. Например, многие особые способности монаха приобретаются на определенных уровнях и после этого не улучшаются.

Вот почему все классы получают прогрессию бонусных черт вдобавок к продолжающим улучшаться классовым особенностям. Для некоторых классов, таких как воин, эта прогрессия бонусных черт является практически единственной классовой особенностью, доступной на эпических уровнях, поэтому у них она частая (одна черта на каждом втором уровне). Для других классов, таких как монах или вор, эта прогрессия черт является не единственной классовой особенностью, поэтому она реже (одна черта на каждом четвертом уровне).