

ЭПИЧЕСКИЙ ФАЭРУН

Мир Забытых Королевств прославлен сильными персонажами, которые появлялись в Фаэруне в древние времена. Эпические персонажи укорененные в традициях Абер-Торила, представлены в широком диапазоне, начиная от ужасных личей Лароха – самых мощных и могущественных магов Фаэруна, до героических фигур, таких как Семь сестер или Эльминистер, Мудрец Теневой Долины. С приходом Магической чумы и спустя столетия ушло к своей вечной славе (или к наказанию) много известных личностей Фаэруна, но некоторые все еще живут... а смелые и успешные искатели приключений, могут надеяться когда-нибудь вступить в их ряды.

Эпические персонажи в Королевствах имеют разные судьбы, включая все судьбы описанные в Руководстве Игрока, Архимаги, Полубоги, Смертельные Ловкачи и Вечные Странники, все они могут быть использованы в Забытых Королевствах. А так же, в Руководстве Игрока по Забытым Королевствам описан эпический путь Избранного – путь который превращает игрока в смертного посланника, одного из богов Фаэруна. Ниже представлены три эпические судьбы величайших героев Фаэруна: Высший маг эльфов, Легендарный Арфист и Мифический Правитель.

Высший Маг Эльфов

Вы погружены в изучение наиболее мощных магических знаний смертных: Арселу Телль-Квэссир, Величайший Художник Людей. Ваши магические творения могут сохраняться тысячелетиями.

Требования: Волшебник 21 уровня; эльф или эладрин

За 20000 лет эльфы Фаэруна создали величайшие чудеса магического искусства, которые не могут сравниться с работами ни из дерева, ни из камня. Врата измерений, невидимые пути связывающие далекие места, скрытые хранилища, могучие мифические печати защиты королевств, города созданные длительными заклинаниями – все эти и другие вещи были созданы при помощи



высшей магии, вершины эльфийского тайного искусства. С помощью высшей магии эльфов в древние времена, перенесли Эвермит из этого мира, создали межпланарное королевство Силдьюр, и разбили мощь драконов Фаэруна, которые сковали его своей яростью. Другие использования магии подобной силы, еще немало раз встречались в истории Фаэруна – Нетрез, Имаскари, Шун, но некоторые из этих творений, сочетающие в себе долговечность, красоту или даже причины изменения мира, были созданы Высшими магами эльфов.

Тайну этих мощных и опасных знаний, хранят *Селутаар*, или Высшие маги эльфов. Во дни величия эльфийских королевств Короны Воин, были сотни Высших магов эльфов, но сегодня только малая часть из них осталась в этом мире. (Большинство Высших магов эльфов – это солнечные эльфы, лунные эльфы, и звездные эльфы, как их, вероятно, более правильно называли высшие маги эладрины). Обычно путь высшего мага очень долг; эльфы и эладрины редко решаются

посвятить себя этому древнему искусству, до того как достигнут хотя бы 300 лет, а большинство и десятилетия спустя. Тем не менее, попадаются исключительные индивиды – например, солнечный эльф Арэвин Тессур, который изменил мифал Миф Драннора в годы следующие за восстановлением этого королевства.

ВЫСШАЯ МАГИЯ

Высшая магия состоит примерно из 12 ритуалов, которые известны только Высшим Магам Эльфов. Все они требуют месяцы, а иногда и годы подготовки. Они необычайно дорогие и чрезвычайно сложные; большинство таких ритуалов требуют для проведения нескольких Высших магов, которые будут действовать вместе, а цены для их компонентов могут превышать миллионы золотых. Ритуалы предназначены для создания мифала, формирования или восстановления существующего мифала, покрытия большой области скрывающими заклятиями, выращивания великих строений и крепостей из природных скал и леса, или создания межпланарного барьера, который предотвратит проникновения угрозы. Будучи Высшими магами эльфов, персонажи могут участвовать подобных глобальных творениях. Если вы создаете некое великое творение, вы должны убедить других Высших магов эльфов в необходимости их участия в вашем ритуале. Но для этого, вы должны иметь достаточно времени, и приложить достаточно усилий. Это находится за пределами типичной механики игр D&D и лучше развивать такую историю, как часть кампании.

Хотя многие Высшие маги эльфов сильны в мощном колдовстве выученных заклинаний, истинная сила Высших магов эльфов, не связана с боевой магией. Высшие маги эльфов используют системы редких и мощных ритуалов, большинство из которых связаны с созданием мифала. Его постоянное магическое поле позволяет высшим магам фиксировать множество защитных или других полезных эффектов. Наиболее мощные из этих ритуалов требуют комбинации силы нескольких высших магов, и месяцы подготовки и напряженного труда.

Бессмертие

Время вашей жизненной цели подходит к концу, и ваша судьба завершена, ваша смертная оболочка истончается. Вы становитесь пламенем живой магии, сияющим сквозь хрупкую оболочку плоти. Все кто смотрит на вас, могут чувствовать невидимое сияние, которое наполняет ваше тело. Призыв Арвандора усиливается с каждым днем, и предвещает блаженный отдых в доме эльфов. Теперь, только усилие вашей воли, не позволяет вашему телу истрепеть, а душе занять свое место среди мудрых и почтенных героев Арвандора.

Некоторые Высшие маги эльфов отказываются от приглашения Арвандора, и вместо этого используют свою последнюю волю, чтобы связать себя с великой работой высших магов. Соединяя себя с мифалом, вы существенно усиливаете древние творения, вливая древнюю силу, которая может исцелить, ускорить и изменить время. Время от времени люди призывают ваше сознание, в поисках совета и забытых воспоминаний, о вашей живой мудрости и героизме.

Умения Высшего мага эльфов

Для всех высших магов эльфов характерны следующие способности.

Единство с магией (21 уровень): Вы проявляете интуитивную связь с течениями магической силы вокруг вас. Ваша Мудрость увеличивается на 2. Вы можете использовать способность обнаружения магии (проверка Магии) в свой ход, как свободное действие. После расширенного отдыха, бросьте 3 раза к20 и запомните результаты. Каждый раз, до следующего расширенного отдыха вы можете заменить один из этих результатов, на одну проверку Магии или один бросок атаки Магии.

Высшая Магия (21 уровень): Вы творите магические ритуалы с большим умением и эффективностью, чем любой другой заклинатель. Вы получаете бонус +5 к проверкам Магии, во время сотворения ритуала. Когда вы выполняете ритуал, вы платите половину обычной стоимости. Вы можете владеть Высшей магией (смотрите сноску).

Поддержка Магией (24 уровень): Один раз в день, когда вы становитесь ранены, или ваши хиты падают до 0 или ниже, вы можете исцелить себя, истратив один Магический атакующий талант. Если вы тратите атакующий талант На сцену, вы можете потратить исцеление, закончить один негативный эффект, действующий на вас, и телепортироваться на 10 квадратов. Если вы тратите атакующий талант На день, вы можете потратить 1 или 2 исцеления, закончить все негативные эффекты, действующие на вас, и телепортироваться на 20 квадратов. Талант который вы потратили не производит эффекта.

Усиление жизнью (30 уровень): Когда у вас больше не остается исцелений, вы можете ослабить границу между жизнью и смертью, используя силу магии. Вы можете использовать талант На сцену, который вы уже использовали, или получить бонус +4 к любому броску атаки Заклинанием. В конце вашего хода, в котором вы использовали это преимущество, вы теряете хиты равные четверти ваших максимальных хитов. Вы можете использовать талант На день, который вы уже использовали, или нанести критический урон заклинанием в этом ходу. В конце вашего хода, в котором вы использовали это преимущество, вы теряете хиты равные половине ваших максимальных хитов. Вы можете делать несколько из этих действий подряд в один ход.

Талант Высшего мага эльфов

Сияние людям Прием Высшего мага эльфов 26

Вы призываете ливень сверкающей пыли, которая омывает ваших союзников, вдохновляя и ободряя их в бою.

На день * Магия

Малое действие

Ближняя вспышка 10

Цель: Каждый союзник в зоне

Эффект: Цель может потратить исцеление и немедленно провести спасбросок против одного негативного эффекта, который оканчивается по спасброску. Так же, эладрины, эльфы и полуэльфы, затронутые этим талантом, получают бонус +1 к броскам атаки до конца сцены.

Легендарный Арфист

Вы занимаете особое место в бесконечных боях против тирании и притеснения получили благословения бога, который так же борется с ними. В эти годы, ваше имя произносится с волнением, с которым когда то вы произносили имена велики Арфистов прошлого – Шторм Серебрурукый, Килирия из Сумеречного Зала, Арилин Лунный Клинок и другие Мастера Арфистов.

Требования: 21 уровень; доброе или законно доброе мировоззрение; тренировка в любых двух навыках Дипломатия, Проницательность, Природа или Скрытность; состоять в организации Арфистов (смотрите боковую сноску).

Арфисты – это тайное общество добрых героев, который сражаются с тиранией и тьмой. Сотни лет назад семь богов и богинь противостоящих злу: Кореллон, Миликки, Мистра, Огма, Селун, Сильванус и Тимора, однажды ночью собрались на священной поляне, известной как Место Танцев, и увеличили свои благословения на тех смертных, кто поклялся сражаться против зла. Арфисты непреклонно служат своему делу, проявляя исключительную мудрость и сострадание, и в конечном счете заслуживают звания Мастера Арфиста. А некоторые Мастера Арфисты, которые стали великими чемпионами древнего договора, превратились в легендарных личностей, и получили великое благословение семи богов. Вы Легендарный Арфист, один из самых почетных членов этого общества, с длинным списком великих подвигов, которых вы совершили. Арфисты существуют уже 12 столетий в той или иной форме; а современные арфисты, это уже третье воплощение этого древнего общества. Современные Арфисты были воссозданы 60 лет назад, из праха предыдущего общества. Тогда оно раскололось на отдельные фракции из-за действий Хельбена Черного Посоха, за 10 лет до Магической чумы, а затем растворились среди всеобщего хаоса, когда чума распространилась. И каждый раз кажется, что эта благородная традиция должна полностью уйти из мира, но всегда остается маленькая искра, которая позволяет этому обществу найти новую жизнь. Эрлраун Шэдоулин, хозяин башни Мунглима в Эверлунде, сумел сохранить жизнь и традиции арфистов и воспитать на них новое поколение арфистов. В тени Незерила он увидел великую угрозу, которая нависла над свободным народом Фаэруна, и посвятил свою жизнь восстановлению тайного общества и объединению людей против общего врага. Поэтому и по сей день, арфисты – тайные враги Незерила, которые защищают Луруар, Эвереску, Долины, и других людей, которые стоят против доминиона Незерил.

ВСТУПЛЕНИЕ В АРФИСТЫ

Сейчас арфистов крайне мало, и они тщательно скрывают свое членство в этой организации. Большинство из новых членов, это те, кого привели опытные Арфисты, теми кто наблюдает за героями, проявляющими смелость, сострадание, остроумие и мудрость в своих приключениях. Иногда это происходит случайно, Агент Арфистов может вступить в группу молодых искателей приключений, чтобы помочь им, и быть пораженным талантами своих компаньонов. В других случаях герои с качествами арфистов зарабатывают славу и известность в своих приключениях, и в итоге становятся арфистами. Кроме этих требований, в арфисте должно присутствовать сильное желание бороться с притеснениями в любой форме (особенно с Империей Незерил и ее последователями), умение хранить тайны и использовать остроумие.

Самые главные преимущества членства в Арфистах, это информация, союзники и убежище. Многие люди в разных частях Фаэруна дружелюбны к Арфистам, и они могут помочь получить информацию о местных

злодеях, шпионах, обеспечить укрытие или передать сообщение Арфистам, которые будут проходить здесь. Игроки должны выполнять некоторые приказы, которые им дают высшие по рангу. Время от времени, им могут дать задание, и попросить исследовать и проследить за проблемой в каком-нибудь регионе.

Этот Эпический путь работает лучше, если ваш персонаж стал Арфистом на ранних стадиях игры. Если этого еще не произошло, вы можете вмешаться в его судьбу используя предсказание одного из 7 богов Арфистов. Он может распознать в вас хорошие качества для арфистов и направить ваш путь.

Бессмертие

Благословение семи богов на Месте танцев, защищает и воодушевляет вас каждый день, но оно не может сделать вас бессмертным. Когда смерть наконец вас находит, вы становитесь духовным защитником и проводником для других героев, которые следуют по вашему пути. Как и другие великие духи, такие как Килирия из Бердуска или Даслу Миствинтер, вы являетесь частью сияющих героических духов, который навсегда останутся в истории этого мира.

Умения Легендарного Арфиста

Для всех Легендарных Арфистов характерны следующие способности.

Обучение Арфиста (21 уровень): Арфисты всегда путешествуют и поэтому знают больше, чем многие люди. Выберете талант На сцену вашего класса (или мультикласса) которого у вас нет, 13 уровня или ниже. Вы получаете этот талант как бонусный талант На сцену. Позже вы можете заменить этот талант на другой, но вы не можете выбрать талант уровень которого выше, чем ваш уровень -6.

Благословение Миликки (24 уровень): В начале дня вы получаете вместо 1 очка действия, 2. Каждый раз когда враг в битве тратит очко действия, вы получаете возможность потратить одно дополнительное очко действия в этой сцене. Арфисты применяют смелые и решительные действия, когда это необходимо.

Спектральный Арфист (30 уровень): Ваша судьба стать спектральным арфистом почти завершена. Один раз в день, когда вы умираете, ваше тело превращается в серебряную пыль а ваш дух может свободно ходить. Вы восстанавливаете все максимальные хиты, и получаете бестелесность, фазирование, иммунитет к яду и сопротивление некротической энергии 30. При этом вы теряете половину оставшихся исцелений. После вашего следующего расширенного отдыха, вы снова обретаете свое тело. Если вы умерли в форме спектрального арфиста, вы не можете восстановить свое тело и умираете окончательно.

Талант Легендарного Арфиста

Улыбка Тиморы Прием легендарного арфиста 26

Леди Которая Улыбается благословляет вас, он защищает ваше тело от страшной опасности.

На день Религия

Свободное действие

Персональный

Эффект: Когда вы получаете негативное состояние, которое оканчивает сбросом, вы можете закончить это состояние, или когда враг наносит вам критический урон, вы можете прервать эту атаку.



Мифический Правитель

Вы долгожданный король, который будет править своим народом во славе золотого века. И даже спустя тысячи лет будут ходить рассказы о том, как вы пришли к своему трону.

Требования: 21 уровень; Воин, Паладин, Следопыт или Военачальник

История Фаэруна освещена монархами легендарной мудрости и силы: Азоун король Кормира, Гарет «Проклятье драконов» король Даммара, Чаззар король Чессенты, и даже Йамун Хан орды Туйгана. Создатели, защитники, чемпионы, завоеватели – каждый из них увековечил свое имя в длинной истории народа Фаэруна и стал героем легенд вековых легенд.

Мифический Правитель может обрести власть несколькими путями. Одни рождены в королевской семье и являются наследниками королевского трона. Это Правители-Объединители, которые возвращают удачу своей родине, побеждая родовых врагов, или служением до глубокой старости процветанию страны и расширению ее границ. Некоторые Правители основывают новые династии, они заново утверждают силу и власть монархии на страдающей земле в грозные времена, или основывают новое королевство в новых землях. Некоторые Мифические правители захватывают власть свергая слабого или злого монарха, и ведут свой народ к свободе. И наконец, большинство Мифических Правителей обретают свой трон когда их выбирает родной народ, после того как они вернуться с выполнения великого

задания или продемонстрируют свою мудрость и смелость.

До того как Мифический правитель обретет трон, он обычно выполняет, известные на родине, предсказания и предназначения. Он может быть неизвестным искателем приключений в чужих землях, но когда он вернется на свою родину люди узнают о его подвигах и славе. Великого героя чествуют, прославляют и даже награждают титулами, и люди начинают видеть в нем своего правителя, и когда-нибудь он сможет стать королем (хотя в землях, где уже правит слабый или деспотичный монарх это может быть весьма опасным). Когда возникает угроза, естественно люди обращаются к известному герою, который сможет их защитить. Независимо от того, какого происхождения их правитель, течет ли в нем благородная кровь или нет. Люди просят совета персонажа и обращаются к нему как к равному, но когда его судьба становится очевидной, они обращаются как к повелителю.

Ниже перечислены земли, в который Мифический правитель вероятно может обрести свой трон.

- ♦ **Ами:** Земли управляемые продажным Советом Пяти. Сильный монарх, который сможет защитить свой народ от избытка продажной власти богачей.
- ♦ **Долины:** Сотни лет назад, король Аэнкар сумел на короткое время объединить все долины. Вы можете повторить его путь и создать королевство из множества этих независимых земель.
- ♦ **Дамара:** Злой король правит в этих землях, вы можете свергнуть его и установить новую, справедливую монархию.
- ♦ **Импилтур:** Эта великая нация в отчаянии, ей нужен король который сможет восстановить порядок и изгнать силы зла, которые обосновались в этих землях.
- ♦ **Фалорм:** Побережье мечей не было объединено под одной короной уже много лет. Вы можете снова установить власть в королевстве Фалорм.
- ♦ **Шанатар:** Дварфийский герой может перековать мифриловое королевство Ильтказар.
- ♦ **Вилдат:** Эльфийский герой может восстановить королевство Миф Ринн, объединив разрозненные племена в обширных лесах, и воссоздав королевство эльфов.

Бессмертие

По окончании вашего последнего задания вы восходите на трон и начинаете свое правление. Спустя десятки лет, ваша страна процветает, а люди счастливы. Ваша победоносная кампания защищает ваши земли от

вторжений и ставит ваших родовых врагов на колени. Вы можете быть великим законодателем, устрашающим завоевателем, или прославленным миротворцем, но независимо от типа вашего правления вы устанавливаете великую и мощную династию.

Ваши потомки будут наследовать ваш трон столетия спустя. Когда за вами придет смерть, ваша могила будет одним из величайших монументов, и будет почитаема среди всех людей. Легенды будут сопровождать ваш вечный сон, и будут предсказывать ваше возвращение, когда ваша страна будет в вас нуждаться снова.

СУЩЕСТВУЮЩИЙ ПОРЯДОК

Поскольку страна уже находится под властью правящей династии, например, Обарский в Кормире, вы не обязательно должны знать что это ваша родина. Кто знает какая судьба может сложиться в будущем? Ваш персонаж может обнаружить, что но неизвестный наследник трона, который воспитывался в другой семье. На правящую династию могут обрушиться разные беды: наемные убийца, магическая чума, революция, что создаст хорошие условия для продвижения нового наследника. Наконец, достаточно амбициозный персонаж может узурпировать себя сам. Мифическими Правителями могут быть как великие тираны, так и легендарные защитники.

Умения Мифический Правитель

Для всех Мифических правителей способности.

Великий Капитан (21 уровень): Один раз в сцену, когда вы наносите критический урон, каждый союзник в 10 квадратах от вас, может провести основную атаку как свободное действие.

Родина (21 уровень): С одобрения ДМа, выберете область, где вам предназначено править. В этих землях вы считаетесь великим героем. Вы получаете бонус +4 ко всем проверкам умений, основанных на Харизме, которые вы делаете на этой земле. Вы получаете собственность или имущество, достаточное для того чтобы обеспечивать ваши обычные нужды, включая ресурсы для поддержки поместья и небольшого войска, в скромных или пышных условиях.

Это не моя судьба (24 уровень): Один раз в день, когда вы пытаетесь сделать спасбросок от смерти, вы можете восстановить урон, равный вашему значению ранения, окончить все негативные эффекты, действующие на вас, и встать.

Меч Короля (30 уровень): Выберете один талант На сцену, с ключевым словом Оружие, который вы знаете. Когда вы используете этот талант, вы не тратите его если вы промахнулись по всем целям.

Талант Мифического Правителя

Меч Доблести Прием мифического правителя 26

Ваш пример храбрости воодушевляет ваших союзников, усиливая их рвение к победе.

На день Воинский

Свободное действие Ближняя вспышка 10

Условие: Вы наносите критический урон или опускаете хиты врага до 0 или ниже.

Цель: Все союзники в зоне

Эффект: Цель получает временные хиты, равные вашему уровню + модификатор Харизмы и добавляет ваш модификатор Харизмы к броскам основной и неограниченной атаки, до конца сцены или пока она ее хиты не опустятся до 0 или ниже.