



Повелители Планов

Из прозрачных гейзеров молний вырываются в изменяющиеся поля элементарной земли и купают бриллиантовым светом Селестианского скакуна и его бессмертного всадника. Извилистые улицы Сигила и и его бесчисленные двери, ведут к зловонным болотам соведнего Глумроута в Мире Теней, или к плану удивительного пейзажа удивительной красоты, или ужасного уродства. Для большинства смертных другие планы находятся вне досягаемости, и обитают только в их легендах и мифах, но для авантюристов, путешествия в Страну Фей или Мир Теней, это просто путь сквозь портал, и тот смельчак, кто ступит за границы своей реальности, сможет найти множество чудес, встретить зло, которое не поддается описанию, и провести всю жизнь в таких приключениях.

Но это не значит, что авантюристы подготовлены к таким путешествиям. Они имеют слабое представление о том, что может их ожидать в другом плане, а некоторые из них настолько опасны, что даже великие герои смертных не могут сравниться с ними. Эпические авантюристы уже могли испытать страх перед Девятью Адами и Селестией, и могут бродить по темным землям Мира Теней безнаказанно, не обращая внимания на козни архифей в Стране Фей, и даже спускаться в Бездну, чтобы сразиться с принцем демонов и сорвать его ужасные планы. Многие эпические герои считают такие приключения, как часть их личные поисков для встречи с судьбой, не зависимо от плана, но некоторые рассматривают планы и их обитателей, как возможность реализовать свои мечты о власти, и однажды могут предьявить свои права на трон.

Эта статья дает выбор эпических судеб, связанных с планами, так что так что эпические герои заинтересованные в их изучении смогут выбрать подходящую для себя судьбу. С это судьбой, герой

сможет создать Астральный доминион, служить рукой мести богов, управлять Миром Теней как Повелитель Тьмы, или преодолеть свои смертные корни и превратиться в ужасную изначальную сущность. С другими эпическими судьбами, выполнение финального задания служит катализатором для перемещения персонажа из смертного героя, к чему-то большему. Хотя многие эпические судьбы сохраняют персонажей в королевстве легенд, и их имена будут вспоминать задолго после их приключений, планарные эпические судьбы предоставляют таким персонажам свое место в сеттинге кампаний, так, что они смогут продолжать взаимодействовать со всей вселенной, став ужасным врагом или великим союзником для следующего поколения планарных путешественников.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЬМЫ

Мир теней принял вас в свои ужасные объятия, как повелителя и владыку любого королевства на ваш выбор.

Требования: 21 уровень

Одни говорят, что Мир Теней отражает всю тьму мира смертных, и отзвуки несовершенства из сердца реальности. Большинство страхов, неожиданно всплывают в глубоких тенях, и смертоносные существа выходят из укрытия, только в темнейшую ночь, вы принимаете их всех, и ощущаете уют в холоде и мраке, который проникает все планы. Возможно, ваше спокойствие основано на знании; вы могли родиться в Мире Теней, возможно как шадар-кай, или как представитель другой расы, обитающей здесь, и в результате, вы смогли увидеть другой мир, во всей его красоте, и полностью ему доверились. Или вы смогли найти Мир Теней отражением своей собственной тьмы и мрачной природы, особенно если вы владеете магией смерти и тьмы. Независимо от причины вашей нездоровой одержимостью тенью, ваше родство развивается чем-то большим, чем Миром Теней, который дает вам благословение и проклятье своей силой.

Мир Теней не щедр на подарки, и только немного дает вам сил, основываясь на ваших достижениях и успехах. Вы доказали этого своей ценой, и обнаружили в себе перемены, объятия холодной тьмы

стали для вас благом, а свет солнца стал приносить боль. Вы стали замкнутым и холодным, даже с вашими близкими друзьями, и останетесь таким, пока вас связывает сила Мира Теней. Темный импульс, может породить темнейшие дела, но это ничто по сравнению со страхом: Мир Теней избрал вас своим стражем, и вы должны принять свое гарантированное бессмертие.

Хотя Повелитель Тьмы доступен персонажам любого класса, для его особенностей и талантов больше подходят страйкеры и контроллеры.

Бессмертие

Вы требуете свое место как повелитель Мира Теней, темной и загадочной фигуры сомнительной преданности, управляющей регионами Мира Теней, как абсолютный правитель, монарх ночи, и принц тьмы.

Принц Тьмы: Вы интересуетесь Миром Теней, только для продвижения своей карьеры, вы изучили источник его темной силы, только для усиления своих собственных способностей. Фонтан темной силы, вызывает в вас страх цены, ибо вы уже начинаете понимать стоимость объятий тьмы.

Во время последнего конфликта со своим врагом, вы нарушили все запреты и использовали все свои силы, чтобы одержать победу, но, делая это, вы навсегда заточили свою душу в Мире Теней. Когда бой закончился вашим успехом, вокруг вас начал сгущаться темный туман, а из земли вылезли серебристые щупальца, которые схватили вас за ноги, опутали все ваше тело, пока не скрыли вас полностью. Туман исчез так же быстро, как и исчез, но при этом исчезли и вы.

Цена Мира Теней заключается в том, что он требует вашу душу, и вы проведете вечность как Повелитель Тьмы, управляя мрачным планом. Этот план воплощает королевство, подходящее для завершения ваших неудач, создавая мрачное сплетение, которое вас одновременно и ужасает и успокаивает, которое отражает все, что вы сделали в мире смертных, и дает основу для того, на что вы потратите свое бессмертие. Таким образом, вы проведете остаток ваших дней, как архитектор добра, или зла, как вы решите.

Умения повелитель тьмы

Для всех Повелителей Тьмы характерны следующие способности.

Жизнь в двух мирах (21 уровень): Один раз в день, вы можете использовать ритуал Планарного Портала или Теневой Походки, без траты компонентов, даже если вы не имеете навыка Создатель Ритуалов. Если вы используете ритуал Планарный Портал, вы должны отправиться в Мир Теней, или обратно в мир смертных, если находитесь в Мире Теней.

Возвращение из Мира Теней (24 уровень): Один раз в день, когда вы умерли, ваш дух может свободно путешествовать через вуаль Мира Теней и вернуться к жизни с благословением Королевы Воронов. В начале своего следующего хода, вы воплощаетесь в новом теле (уничтожая свой труп, если он все еще существует) со всем снаряжением, которое было на вашем теле, и находясь в месте, в котором вы умерли. Вы немедленно восстанавливаете все хиты, и можете продолжать бой как обычно.

На короткое время, Мир Теней сохраняет ваше новое тело. Вы получаете покров от всех целей, и получаете фазирование. В конце сцены, вы теряете последние следы охраны Мира Теней, и больше не получаете покрова и фазирования от этой способности.

Раб Смерти (30 уровень): Своей властью над Миром Теней, каждый раз когда вы убивает врага, вы можете заставить его восстать из смерти. Каждый раз, когда хиты цели падают до 0 или ниже, в начале своего следующего хода, враг автоматически становится в квадрате, в котором был убит, и имеет 1 хит. Цель управляется вами до конца сцены, или пока ее не убьют.

Талант повелителя тьмы

Теневой Ход **Прием повелителя тьмы 26**

Тень окутывает вас, перенося в другое место.

На день □ **Иллюзия, Тень, Телепорт**

Малое действие

Персональный

Эффект: Вы можете телепортироваться на 20

квадратов. Когда вы достигаете места назначения, вы получаете невидимость до конца сцены, или пока не получите урон от атаки.

КЛЮЧНИК

Вы храните ключи от реальности, и с ними, вы можете отправиться куда пожелаете.

Требования: 21 уровень

Вы исследовали вселенную. Вы повелитель путешествий и проходите через планы, сквозь время и пространство, на далекие расстояния в мгновение ока. Ни один замок не может вас остановить, и ни нет таких барьеров, которые не смогли быть открыты вашими ключами, вы можете отправиться куда угодно, столько раз, сколько пожелаете.

Ключи – это метафора для вашего уникального понимания строения реальности. Ваше глубокое понимание позволяет вам определять дыры в ткани вселенной, и с минимальной концентрацией вы можете проходить сквозь них, обходя препятствия, сокращая многие километры, или появиться в другом плане. Ваш первый прорыв мог состояться еще в начале вашего пути, когда вы впервые использовали Связанный Портал или другой ритуал путешествия. Или он мог получиться благодаря вашим экспериментам с заклинаниями, молитвами или другими талантами, которыми вы владеете. Эти открытия стали основой для раскрытия ваших способностей, и мастерства, а так же пробудили в вас интерес к путешествиям и исследованиям новых королевств, изучению далеких планов, и встреч с неизвестными людьми и их культурами.

Бессмертие

Космос открывает перед вами двери, привлекая вас к отдаленным уголкам реальности. Не важно, как и когда вы путешествуете, главное, куда вы отправитесь на это раз?

Повелитель Времени и Пространства: Ваша жизнь – это исследование, путешествия к самым дальним уголкам реальности и обратно. Вы наблюдали удивительные явления, неистовый шторм ресидуума, проносающийся через Страну Фей, исследовали сверкающие улицы города Брасс, и бродили по бесчисленным порталам Сигила. Каждый раз, когда вы отправляетесь в новое путешествие, вы начинаете понимать все несовершенство этих механизмов и магических формул, которые используются в ритуалах путешествий, и понимаете, что можно избежать такой

высокой цены за перемещение. Эти мощные ритуалы только коснулись возможности путешествий, и обеспечивают путешествия только на небольшие расстояния. Но, усовершенствовав и раскрыв тайные тропы сквозь реальность, вы ускорили этот процесс, и сделали его более элегантным, так что вы можете путешествовать куда угодно по своему желанию.

Это понимание доказало свою действенность в вашей победе над финальным врагом. С его последним криком, ваши поиски завершились, и теперь можете свободно посвящать все свое время и внимание исследованию планов, пока вы не попроситесь и не примените свои знания на деле. С усовершенствованием вашей техники, вам стали не нужны сложные магические ритуалы для ваших исследований; вы можете теперь просто пойти куда захотите, и когда захотите. В итоге, вы смогли обнаружить саму нить времени, которая позволила вам отправляться в будущее и прошлое.

Способность путешествовать сквозь течение времени, означает, что вы действительно можете жить вечно, и находиться в любом времени и в любом месте. Вы можете отправиться в прошлое и стать свидетелем расцвета и падения Баэль Турата, или попасть в будущее и увидеть ужасные последствия войны между богами и Изначальными. Возможно, вы захотите попасть в неизвестное будущее и увидеть плоды вашей смертной жизни, увидеть восхождение новых чемпионов, новые войны, новые изобретения, и увидеть мир в таком далеком будущем, когда даже вы станете тусклым воспоминанием. Если вы отправитесь в прошлое, вы захотите узнать, как его изменить, или сохранить от других ключников? Если вы отправитесь в будущее, вы вернетесь в настоящее, чтобы изменить его? Только вы можете решить как изменить время и пространство.

Особенности Ключника

Все ключники имеют следующие классовые особенности:

Владение Порталами (21 уровень): Один раз в день, вы можете использовать ритуал Планарного Портала или Теневой Походки, без траты компонентов, даже если вы не имеете навыка Создатель Ритуалов.

Так же, раз в день, когда вы умираете, вы немедленно восстанавливаете половину хитов и исчезаете; вы немедленно появляетесь в любом плане, или в любом постоянном круге телепортации, который вы запомнили через сигил.

Уловки Путешественника (24 уровень): Каждый раз, когда вы проводите бросок атаки и выкидываете 18 или больше, вы можете телепортироваться на 5 квадратов, свободным действием после атаки.

Свободный Проход (30 уровень): Вы получаете фазирование. Вы игнорируете сложный ландшафт и можете двигаться через препятствия и других существ, но вы должны закончить передвижение в незанятом квадрате.

Таланты Ключника

Искажение Реальности Прием Ключника 26

Сжимаемая время и пространство, вы создаете зону искажения с непредсказуемым эффектом.

На день * Зона

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги в зоне

Эффект: Вспышка создает зону искаженного пространства, которая остается до конца вашего следующего хода. Пока вы остаетесь в зоне, каждый ход, вы получаете дополнительное действие передвижения.

Когда любое существо, кроме вас, начинает свой ход в зоне, бросьте 1к6 чтобы определить событие.

1. Существо исчезает из реальности, до начала своего следующего хода. Когда оно вернется, оно появляется в том же пространстве, из которого исчезло, или в ближайшем к нему.
2. Цель изумлена и обездвижена, до начала своего следующего хода.
3. Цель замедлена и ослаблена, до начала своего следующего хода.
4. Цель получает уязвимость 15 ко всем атакам, до начала своего следующего хода.
5. Цель предоставляет всем боевое преимущество, и получает штраф -5 ко всем спасброскам, до начала своего следующего хода.
6. Существо исчезает из реальности, до начала своего следующего хода. Когда оно вернется, оно появляется в том же пространстве, из которого исчезло, или в ближайшем к нему.

Стандартное продолжение: Зона остается до конца вашего следующего хода. Когда вы двигаетесь, зона двигается вместе с вами, и сохраняет вас в своем центре.



ПЛАНАРНЫЙ ТВОРЕЦ

Из ниоткуда пришло нечто, владение созданное вашим умом и волей.

Требования: 21 уровень

Небесным сводом Астрального Моря управляют звезды, и каждый дом – это фантастический мир,

который вырос из семени идеи, и в итоге, расцвел уникальным миром, отражая видение и воображение, из которых был рожден. Хотя много доминионов управляют Астральным Морем, есть те, кто ждуг его изменений, чтобы вступить в новый мир, через серебряную пустоту. Вы открыли один из таких неразвитых королевств, и решили управлять им.

Семя астральной эволюции растет медленно, постепенно расширяясь и трансформируясь в ответ на ваше руководство. Вы не стремитесь его подчинить или превратить обратно в серебряный туман. Вы должны изучать и оттачивать свое мастерство, что бы точно выполнять свои замыслы и вылепить достойное королевство. Имея способность создавать и изменять природу этого доминиона, вы развили таланты другого рода, которые превосходят ваше прежнее мастерство над Астральным Морем, и теперь, вы применяете эти способности, везде, куда вы идете. Вы смогли разгадать силу сотворения, сначала через тонкую манипуляцию, а затем во всем своем величие.

Бессмертие

Хотя и податливый в ваших руках, мир выказывает ограничения на некоторые ваши таланты и силы, и поэтому вы, превосходя свое происхождение, принимаете свою судьбу.

Повелитель Реальности: С того момента, когда вы обнаружили астральное семя, вы потратили неизмеримое количество времени и сил, создавая это королевство. Хотя вы и несколько ваших союзников, стали способны исследовать продукт своей работы, только после окончания вашего финального задания, ваше королевство станет полностью созревшим доминионом – Астральным Королевством и гаванью для вас, и любого, кого вы допустите в эти земли. С завершением вашего убежища, вы начнете придавать вашему плану окончательную форму, выращивая горы, формирую моря, и населяя его различными существами, которые будут там жить, до тех пор, пока они этого хотят.

Став повелителем своего собственного королевства, и закончив управление природой, вы уйдете в корни своего мира, наблюдая за ним. Ссоры между странами, подъем и падение империй, драмы маленьких людей, все это будет в вашем собственном доминионе. А затем, управляя им, ваше внимание

постепенно начнет угасать, и ваше вмешательство в жизнь станет менее частым, пока вы окончательно не покинете рай, которая создали сами. В конце своих дней, вы свяжете свою душу с королевством, чтобы сохранить его на веки, и таким образом, вы войдете в бессмертие, став частью своего творения.

Умения планарного творца

Для всех Планарных творцов характерны следующие способности.

Окончательная Адаптация (21 уровень): Вы увеличиваете свой Интеллект на 2, и после расширенного отдыха, вы можете выбрать один талант на сцену. Вы можете использовать этот талант два раза за сцену. Когда вы возьмете другой расширенный отдых, вы можете выбрать другой талант на сцену.

Астральная Критичность (24 уровень): Когда вы наносите критический урон врагу, вы можете так же выбрать, убрать врага из игры, посылая его в свое астральное семя. Цель исчезает из своего пространства, и появляется в начале вашего следующего хода.

Форма Реальности (30 уровень): Ваше исключительное понимание вселенной, дает вам возможность исказить и изогнуть ваше окружающее пространство. Вы получаете ауру 10, которая позволяет вам изменять реальность, так как вам нужно. Один раз, в течение каждого своего хода, вы можете изменить свое окружение любым следующим путем, потратив малое действие:

- Изменение температуры. Существа, которые начинают свой ход в вашей ауре, автоматически получают урон холодом или огнем 15 (на ваш выбор). Вы можете потратить другое малое действие, чтобы вернуть нормальную температуру и перестать наносить урон.
- Постоянная трансформация любого квадрата сложного ландшафта в ауре, в обычный ландшафт.
- Постоянная трансформация любого квадрата обычного ландшафта в ауре, в сложный ландшафт.
- Создание дыхательной среды в любом квадрате, вашей ауры.
- Заполнить 9 незанятых квадратов твердой материей, такой как дерево или камень. Если вы заполните квадрат твердой материей, которая не связана с другой поверхностью (другими словами,

вы создаете каменную плиту из 5 квадратов, в воздухе), она будет парить в этом пространстве.

Талант планарного творца

Планарное Убежище Прием планарного творца 26

Вы переносите себя и всех своих союзников, в астральное семя, которое однажды станет вашим доминионом.

На день □ Телепорт

Стандартное действие

Ближняя вспышка

Цель: Вы и каждый согласный союзник в зоне

5

Эффект: Вы и каждая цель, телепортируется из вашего текущего пространства в ваше астральное семя. Вы и каждый из ваших союзников, могут потратить исцеление, и восстановить один талант на сцену. В начале своего следующего хода, вы и все союзники появляются в своем пространстве, или в ближайшем к нему квадрате.

ПРИНЦ АДА

Лучше править в аде, чем служить в раю.

Требования: 21 уровень

Та или иначе, но вы попали в ад. На это могло быть множество причин. Возможно, вы попали под внимание архидьявола, который выбрал вас в качестве своего наследника. Вы могли совершить безумную сделку, продав свою душу, в обмен на временную силу. Или вы могли оказаться потерянным потомком дьяволов, и теперь сможете воплотить свое наследие в полном объеме. Это может быть ужасной ошибкой или вопиющей несправедливостью, но вы не можете изменить свою судьбу. Теперь ваше место среди огненных владений, и только смирившись со своей судьбой, вы сможете обернуть ее себе на пользу.

Несомненно, ваше проклятье (или благословение), проявляет себя в приметах, и поведении тех, кого вы встречаете. Когда вы рядом, младенцы начинают кричать, животные испытывают тревогу, а ваши глаза блестят красным светом, когда вы злитесь; все это указывает на тьму в вашей крови. Разговоры с предсказателями и гадалками могут пролить свет на источник вашей силы, включая мрачные знаки интриг и предательство, спровоцированное скрытыми

соперниками и врагами архидьяволами, которые боятся вашего восхождения. Кроме того, появление новых архидьяволов, вызовет переполох среди тех, кто имеет свои королевства в Девяти Адах, и никто из них не позволит уступить свою мощь перед смертным выскочкой. В результате, враги стягиваются со всех сторон, и готовят план вашей мучительной смерти.

Вопреки вашим ожиданиям, для того чтобы править в Девяти Адах не обязательно быть злым, хотя чтобы удержать то, что вы принимаете, легче быть воплощением тьмы и зла. Любой, кто имеет твердую руку, может претендовать на место в infernalных королевствах, и возможно, даже изменить его в малой степени, по крайней мере, пока Повелитель Нессус не свергнет вас.

Бессмертие

Для того чтобы вступить в ряды архидьяволов, существует много путей, они включают убийства, измену, предательство, и подобные. Ниже описан один из возможных путей к владению дворцом, повелевающим морем огня.

Инфернальный апофеоз: Зная причину своей силы, вы потратили свою карьеру, зарабатывая свое место силы в иерархии Девяти Адов. Вы могли вести infernalную политику, переходя из сферы смертных в яму архидьяволов, и настраивать их повелителей, друг против друга. Или вы могли вести войну против конкретного архидьявола, чтобы положить конец режиму темного повелителя зла.

Независимо от способа, поражение вашего финального врага станет назначенным часом, и ваша жизнь в смертном мире подойдет к концу. За ваши заслуги, Асмодеус призовет вас в свой мрачный дворец, наполненный клубами серого дыма. Повелитель Нессуса потребует вашей верности, заставляя вас произнести богохульную присягу, хотите вы того, или нет. В знак признания за ваши смертные дела, он наградит вас доменом в Девяти Адах, возможно, назначит вассалом другого архидьявола, или заменит его, сделав вас Повелителем Ада, со своей землей, вассалами, и армией, которую вы сможете использовать по своему желанию.

Ваше восхождение не было безопасным. Скрытые враги создавали против вас темные заговоры. Но, как известно, дьяволы постоянно воюют друг с другом, и

каждый из них бросает голодный взгляд на земли своих соперников. Теоретически, вы будете жить вечно, как бессмертный правитель этих земель, но ваши соперники постоянно готовы воткнуть вам нож в спину, и отправить свои войска на захват вашей территории. В любое время, очередной амбициозный глупец, с планами на ваше свержение, может попытаться использовать свою удачу и судьбу, чтобы поднять такой же переполох, какой однажды подняли вы сами.

Умения Принца Ада

Для всех Принцев Ада характерны следующие способности.

Инфернальная Форма (21 уровень): Вес судьбы давит на вас и вы начинаете медленно превращаться в дьявола. Внесите следующие изменения:

- Увеличьте вашу Харизму на 2.
- Если вы до сих пор не имели темновидения, вы получаете его.
- Ваше происхождение изменяется на Бессмертный, если вы его не имели раньше.
- Вы получаете сопротивление огню 20+1/2 уровня.

Мастер Адского Огня (24 уровень): Ваши атакующие таланты с ключевым словом Огонь, игнорируют сопротивление огню. К тому же, вы можете выбрать один талант на сцену; если этот талант не имеет ключевого слова Огонь, он получает его. Если этот талант наносит урон определенным типом энергии (холод, молния, кислота и т.д.), то теперь он будет наносить урон и огнем (холод и огонь, молния и огонь, кислота и огонь и т.д.). После короткого отдыха, вы можете выбрать другой талант на сцену, и получить такое же преимущество.

Серный Шаг (30 уровень): Вы получаете телепорт со скоростью 5. Когда вы телепортируетесь, все существа, смежные с вами, получают урон огнем 10.

Талант Принца Ада

Инфернальные Союзники

Прием принца ада 26

Когда серный дым рассеивается, появляются дьяволы легиона, которые ожидают вашей команды.

На день

Стандартное действие

Ближняя вспышка 3

Эффект: Вы призываете четырех дьяволов легионеров легиона (ММ, 64), каждый из которых появляется в незанятом квадрате в пределах вспышки. Эти дьяволы действуют в соответствии с вашей волей (свободное действие), в соответствии с вашей инициативой. Они получают бонус +2 к броскам атаки, пока вы живы и находитесь в сознании. Каждый дьявол остается, пока его не убьют, пока вы его не отпустите (свободным действием), или до конца сцены.



КАРАТЕЛЬ БОГОВ

Вы сосуд конца, вершитель судеб и носитель рока.

Требования: 21 уровень

Разрушение кружится вокруг вас, и смерть идет по вашим следам. Вы вестник конца, носитель рока, разрушитель оков, уничтожитель, убийца, божественная рука смерти, и великий воин. Кровь заполняет ваши следы, и тысячи кричащих душ бушуют в вашем сознании. Эта задача, поставленная перед вами, является почти невыносимым бременем; ваш долг в том, что вы должны находить и уничтожать тех, кто будет выступать против богов и их воли.

Решение стать Карателем Богов, не было выбрано вами; боги вами выбрали вас для этой задачи, назвав вас врагом своих врагов и вестником их смерти. Вы не давали присяги какому-либо одному богу, вы служите им всем, добрым и злым, а так же тем, кто не выбрал ни одну из этих позиций. Вы были выбраны потому, что вы имеете нерушимую решимость и волю, которые помогут вам увидеть больше побед, чем поражений, и теперь, исходя из ваших достижений, у вас есть шанс на бессмертие.

Бессмертие

На вас обратили внимание не один бог, а все. Возможно, они боятся вас, или стремятся вас контролировать. Может быть, они рассчитывают использовать вашу разрушительную силу в своих целях, но не независимо от причины, если вы примете на себя это бремя, вам обеспечено бессмертие.

Рука Мести: Вы тот, кто никогда не прощает; вы не оставляете оскорбления безнаказанными. Когда кто-то задевает вас, вы стискиваете зубы и даете ему то, что он хотел, в семикратном размере. Для вас, это означает ваши кровавые руки, после беспощадной бойни тех, кто стоял против вас в смертельной бою. Вы не придаете значение убийствам, потому что оно отражает вашу сущность где, и когда угодно.

Долгими успехами в убийствах, вы заслужили некоторое признание от творцов и исполнителей вселенной, а возможно несколько ужасных встреч с богами, изначальными, архифеями и другими силами, которые имели корыстные цели в отношении вас. К

тому времени, когда вы привлекли внимание богов, вы накопили достаточно врагов, которые обеспечат вам трудный путь везде, куда бы вы ни пошли.

После всех ваших приключений, вы чувствуете, что выполнили великую работу и завершили великий план, который составили высшие силы или сила. Сначала это выглядит как обман, но потом становится другим, даже священным. Откровение кристаллизуется после победы над последним злодеем, ужасная смерть которого, назревала уже давно. А затем боги посылают свои аспекты к вам, чтобы поздравить вас с победой. Ваш великий успех будет запечатлен ими на вашей Мантии Карателя, и вы будете названы рукой мести и посланником божественного правосудия. Вам приходилось находить и уничтожать тех из смертных, кто мог поставить под угрозу богов и их творения, будь то изначальный, принц демонов, или даже другой бог. В обмен на ваши услуги, вы получаете место среди богов, и получаете возможность свободно перемещаться сквозь космос и принимать участие в божественном суде ваших владык, как благословенный служитель, и в итоге, как равный им.

Особенности Карателя Богов

Все каратели богов имеют следующие классовые особенности:

Бессмертное Проклятье (21 уровень): Вы получаете талант Бессмертное Проклятье.

Бессмертное Проклятье	Особенность Карателя богов
-----------------------	----------------------------

Вы накладываете проклятье смерти на своего враг, в знак конца его бессмертия.

На сцену

Свободное действие Ближняя вспышка 10

Цель: Одно существо, не миньон, которому вы только что нанесли урон.

Эффект: Каждый раз, когда вы наносите критический урон против этой цели вашего бессмертного проклятья, вы получаете 1 очко действия. Вы должны использовать это очко действия до конца вашего следующего хода, которое вы не учитываете для правила траты одного очка действия на сцену. Этот эффект остается до конца сцены или пока цель не будет мертва.

Поглотитель судеб (24 уровень): Вы получаете бонус +5 к спасброскам, против эффектов, источником которых была цель вашего бессмертного проклятья. К тому же, когда цель вашего бессмертного проклятья проводит атаку, которая опускает вас до 0 хитов и ниже, вы можете провести спасбросок: если он будет успешным, вы уменьшаете урон от атаки до 0 и можете потратить исцеление.

Вестник Рока (30 уровень): Вы наносите максимальный урон, когда поражаете цель вашего бессмертного проклятья.

Таланты Карателя богов

Противостоять Прием Карателя богов 26
Легиону

Вы противостояте легиону или вашему врагу, который позволяет сфокусировать на нем свой гнев в полной мере.

На день * Зона, Некротический, Излучение
Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Каждый враг в зоне

Эффект: Взрыв создает зону разрушения и отталкивания, которая остается до конца вашего следующего хода. Враг, который начинает свой ход в зоне, получает урон излучением и некротической энергией 15, и отталкивается на 3 квадрата от вас. Если враг начинает свой ход в зоне, и заканчивает его смежным с вами, вы можете оттолкнуть его на 5 квадратов свободным действием.

Продолжение малым: Зона остается до конца вашего следующего хода. Когда вы двигаетесь, зона двигается вместе с вами, и сохраняет вас в своем центре.

ВЛАДЫКА ШТОРМА

Вы шторм мести, воплощение разрушительной возможности дикого Элементального Хаоса.

Требования: 21 уровень

Вы наследник бури, повелитель грома и молнии, и Принц Элементального Хаоса. Некоторые, так же как и вы, могут чувствовать исключительную связь с элементарной силой, которая породила мир, так же являться хранителем элементарной силы внутри себя. Но одни до сих пор не понимают весь смысл своей

судьбы, а другие, возможно, никогда не достигнут вершины своего потенциала, но вы другой, потому что ваши глаза наполнены треском молний, ваши волосы развеваются как на ветру, а ваш голос подобен грому. Вас могут называть наследником изначальных, и тем, кто может найти покой высоко в горах или в глубине океана, но вы связаны с жестокостью бури, порывами ветра и дождя, со слепящим ударом молнии и оглушительным громом грозы, в которых вы чувствуете себя действительно свободным.

Когда вы нашли свое место в широком мире, ваша связь со смертными существами изменилась. Ваш дом не находится среди цивилизованных городов, или в темной глуши, но он находится в море, которое зовется Элементарным Хаосом. Вы стремитесь к танцу с дрейфующими пластами парящей земли, чтобы столкнуть море огня с вашим ливнем, и уничтожить любого, кто не преклонится перед вами. Только ваше желание может сдержать эти дикие импульсы, и только ваше чувство долга и бремя ответственности может успокоить вас. Однажды, спустя годы бегства и самоконтроля, вы сможете полностью кправлять своими силами.

Бессмертие

Дух изначальных пытается порвать оковы, в которые вы сами себя заковали. Но он их порвет, и тогда вы преодолаете растстояние между собой и всем миром.

Изначальная Сила: Вы долго терпели муки штормового присутствия в себе. Вы боролись с чудовищной жадной разрушения и яростью, проверяя силу своего самоконтроля. И в финальной битве, против своего главного врага, вы не могли сдержаться и не выпустили всю свою изначальную сущность в мир, сдержав ее последним усилием своей воли.

Когда пыль осела, вы поняли, что заключаете в себе монстра, который скоро прорвется сквозь вашу плоть и пробудится, чтобы превратить в руины все вокруг вас. Вы знаете только одно место, где можете выпустить его без страха о последствиях, где должны покинуть мир смертных в поисках Элементального Хаоса. Вдали от любого живого существа, вы расслабляетесь, вы прекращаете контролировать свое тело и душу, позволяя вырваться своей штормовой ярости.

Это может означать ваше полное уничтожение, и в некотором смысле, освобождение от своей жизни, но ваше сознание все еще живет, оно погружено в элементарную вечность, и является олицетворением безумного шторма и жестокости. Таким образом, вы стали новым изначальным, повелителем элементов и посланником творения и разрушения, поэтому вы постепенно исчезаете из мира, и появляетесь с великой силой в Элементарном Хаосе.

Умения Владыки Шторма

Для всех Владык Шторма характерны следующие способности.

Рожденный Штормом (21 уровень): Вы увеличиваете свое Телосложение на 2, и изменяете свое происхождение на элементарь. Так же, вы получаете сопротивление молнии и грому, равное 15+1/2 вашего уровня.

Гром и Молния (24 уровень): Один раз в день, когда вы умираете, ваше тело становится штормом элементарной ярости. Вы исцеляете половину хитов, и получаете бестелесность и фазирование. Вы получаете ауру 5, и когда враги начинают свой ход в этой ауре, они автоматически получают урон громом и молнией 15, и вы можете сдвинуть врага на 3 квадрата. Вы можете использовать неограниченные таланты и таланты на сцену, но не можете использовать таланты на день, активировать магические предметы, или проводить ритуалы. Если вы умираете в форме элементарного шторма, вы умираете окончательно.

В конце сцены, после короткого отдыха, вы возвращаете себя обычную форму. Ваши текущие хиты, при этом, не изменяются, но вы не получаете опыта, и прочих преимуществ и штрафов, с того момента как приняли элементарную форму.

Повелитель Циклона (30 уровень): Вы получаете скорость полета, равную вашей скорости +2, и вы можете парить. Для того, чтобы закончить передвижение, вам больше не нужна твердая поверхность. Так же, вы получаете ауру 5; любое существо, которое входит, или начинает свой ход в ауре, теряет все сопротивление к грому и молнии. Когда вы наносите урон атакой, вы можете выбрать нанести урон громом или молнией вместо обычного урона.

Талант Владыки Шторма

Наследник Хаоса Прием владыки шторма 26

Вы искажаете свою судьбу, как шторм проходит вихрем сквозь Элементальный Хаос.

На день

Немедленное прерывание Ближняя вспышка

Условие: Враг проводит атаку 5
против вас.

Эффект: Вы выбираете новую цель для атаки, которая должна находиться в пределах вспышки и в пределах досягаемости или дистанции вашей атаки. Так же, бросок этой атаки, автоматически равен натуральной 20, независимо от того, что выпало на самом деле.



ВЛАДЫКА ЗИМЫ

Снег и лед служат вам, повелитель зимы.

Требования: 21 уровень; происхождение фей.

Величайшие силы Страны Фей – это архифей, мощные и мудрые хранители яркого эха, и владыки диких и свободных духов, обитающих в этих землях. Каждый из архифей управляет своим аспектом Страны Фей, предъявляя права на горы, леса, Тьму Фей, или даже на времена года. Дело всей вашей жизни привело вас на путь вступление в это великое общество, и заставило вас преодолеть смертность и стать бессмертным стражем Страны Фей. Ваша будущая роль может быть в где угодно, но ваша судьба стать Владыкой Зимы.

Момент, когда вы осознали свою жизнь, прошел за один день, вы связали свои попытки понять Страну Фей и ее обитателей, а так же полностью освоили элементы, которыми должны владеть. Вы могли изучить это, уже став Владыкой Зимы, или могли тайно захватить эту роль, ослабляя своего соперника, и используя роковой момент выжить монарха и утвердить свои права на управление темным сезоном. Как бы то ни было, вы идете путем изучения своей роли, и ваше владение силами зимы растет с каждым днем.

Бессмертие

Хотя зима всегда заканчивается и уступает путь весне, ее тоже сменяет лето, за которым непременно придет осень. И в итоге, зима все равно вернется.

Переход Сезонов: Финальное испытание наступит тогда, когда вы встретите свою немезиду. С поражением врага, вы заслужите свое право стать следующим Владыкой Зимы, и ваши владения будут ожидать вас в Стране Фей. Вы покидаете мир смертных сразу после своей победы, и входите в Страну Фей в самом конце осени, когда с севера приходят зимние холода. Подсознательно, вы понимаете, где находится ваш ледяной дворец. Вы пересекаете Страну Фей, когда слуги осени склоняются перед вашей, новообретенной властью, и когда вы находите великую цитадель, вы принимаете

корону зимы, и начинаете свое правление как Повелитель Зимы.

Как архифей, вы управляете теми, кто предан зиме, укрывая их от ваших врагов. Ваша сила растет и убывает со сменой сезонов, возрастая, когда лето сменяется осенью, обретаете полную власть, когда устанавливается зима, но слабеете, когда дни удлиняются, льды отступают и тают снега. Этот цикл обеспечивает вам бессмертие, стирая эффекты времени каждый год, зима снова покрывает земли. И поэтому, ваша роль длится до тех пор, пока вы не будете готовы передать корону своему наследнику, и покинуть все миры навсегда.

Умения Владыки Зимы

Для всех Владык зимы характерны следующие способности.

Длительный Холод (21 уровень): Когда вы наносите урон цели, атакой холодом, она теряет свое сопротивление холоду (если оно есть), до конца вашего следующего хода. Так же, враги, которым вы нанесли урон атакой, с ключевым словом холод, получают штраф -5 к спасброскам от эффектов, которые они получили от этой атаки. Каждый раз, когда враг проваливает спасбросок от такого эффекта, он получает уязвимость холоду 15, до конца вашего следующего хода.

Укус Зимы (24 уровень): Вы выбираете один талант на день; если этот талант еще не имеет ключевого слова холод, он его получает. Если талант наносит урон определенным типом энергии (огонь, молния, кислота и пр.) теперь он наносит урон и холодом (огонь и холод, молния и холод, кислота и холод и пр.). После короткого отдыха, вы можете выбрать другой талант на день, получая такие же преимущества. Кроме того, каждый раз, когда вы наносите урон хотя бы одной цели, используя талант с ключевым словом холод, вы можете телепортироваться на 5 квадратов малым действием, до конца своего следующего хода.

Вмороженный в лед (30 уровень): Один раз в день, когда существо проваливает спасбросок против эффекта, причиной которого является ваша атака талантом, с ключевым словом холод, вы можете свободным действием сдержать цель (спасение окнчивает). Если цель затем проваливает спасбросок

от сдерживания, она становится окаменевшей (цель заморожена в лед, вместо превращения в камень, но все остальные эффекты окаменения работают как обычно).

Талант Владыки Зимы

Ледяная Броня

Прием владыки зимы 26

Кристаллы льда покрывают ваше тело, принимая вас в свои холодные объятия.

На день * Магия, Холод

Стандартное действие На Себя

Эффект: Вы получаете иммунитет к холоду и бонус +10 к КД. Каждый раз, когда враг вас атакует, бонус к КД уменьшается на 1 (на 2, если атака имела ключевое слово огонь). Каждый раз, когда враг наносит вам урон рукопашной атакой, он получает урон холодом 20, и замедлен до конца вашего следующего хода. Этот эффект остается, пока бонус к КД не упадет до +0, или до конца сцены.