



Grim HOLLOW



THE PLAYERS GUIDE





THE SEA OF TURMOIL

CINDERCAST

VOLGEN

FORT KENTIGERN

BORGUND

COLD IRON KEEP

TYBURN

THE VALIKAN CLANS

KANDAR

HRIST

SOLHEIM

FROSTMERE

THRULL

SHADOW STORM GULF

GRARJORD

HALSEJORD

SUMMERHELM

RUNEHEIM

SKARFANES

ERLEFORT

NORDENLAND

MT. VENGEANCE

CASTALORE

THE BURACH EMPIRE

LANDHAUS

GRAFENDAM

RAEVO

ABENDLAND

DUESENBERG

MILSTENBURG

GRABENSTEIN

FALLOWHEART

THE OSTOYAN EMPIRE

THE BLACKMIRE

WALSTEIN

DUESENBERG

MILSTENBURG

GRABENSTEIN

FALLOWHEART

THE OSTOYAN EMPIRE

THE BLACKMIRE

RAVENCOURT SANCTUARY

LAKE OSSA

UNTERLAND

THE GREY SPINE

ALTENHEIM

RAULAND

VOLLENDORF

BURROWFELL MINES

CROWSBEND

GREAT EASTERN SEA

CASTLE MARTORIUS

ROCK-TOOTH MOUNTAINS

STEHLENWALD

BESION

STILLBORN FOREST

SOMA

RIVEN

THE EMERALD SEA

LIESECH

TOL LEVEMIL

THE GROVE MAZE

LUNSK

NOV OSTOYA

VOYD

CHARNEAULT KINGDOM

THE THOUSAND RIVERS

COROVA

CASTINELLAN PROVINCE

TOL KERDYWEL

BONNESEAUX VILLAGE

HOUVILLE

CAMONT

VOROS

MORENCIA

TOLETUM

DARK OAK GROVE

THE TEMPLE OF MIST

MONT DE LANCEY

THE SHADED HAVEN

GULF OF LIONS

FARO

SHATTERED PEAKS

EMBER CAIRN

THERPENNA

SANTE VIEGRE



Руководство Игрока



Титры

Lead Designer: Jordon Gibson, Shawn Merwin

Rules Development: Benjamin Huffman, Celeste Conowitch, Chris Sims, Elliott Randall, Jacob Budz, Jordon Gibson, Kelly McLaughlin, Logan Reese, Monty Martin, Rex Gibson, Shawn Merwin

Writing: Cory Fuller, Mark Aragona

Editing: Rex Gibson, Shawn Merwin

Proofreaders: Rex Gibson, Shawn Merwin

Art Director: Suzanne Helmigh

Cover Art: Marius Bota

Graphic Design: Martin Hughes

Interior Illustrators: Andrea Ugrai, Anna Verhoog, Ben Maier, Cynthia F.G., Ernanda Souza, Gaston S. Garcia, Isabel Gibney, Israel Laborda, Jokubas Uogintas, Klaher Baklaher, Leanna Crossan, Linda Lithén, Marius Bota, Marzena Piwovar, Mattia Rangoni, Mikhail Palamarchuk, Nicola Matkovic, Olga Drebas, Ona Kristensen, Oriana Menendez, Randy Vargas, Sam Keizer, Suzanne Helmigh, Svetlana Kostina, Thabiso Mhlaba, Tijana Janković, Titus Lunter, Tony Sart.

Cartographers: Damien Mammoliti, Jeff Todds

Marketing: Ian Gratton, Kathryn Griggs, Tyler Kempthorne

Discord Community Managers: Lukas "Toasti" Scheerer, Ian "Butters" Gratton, Caleb "Connendarf" Engelhardt, Nelson "Deathven" DiCarlo, Cameron "C4Burgers" Brechin, and Tom "Viking Walrus" Garland.

Playtesting: All the amazing people who took the time to playtest and provide feedback.

Special Thanks: To Wizards of the Coast and all the employees within. Thank you for the fantastic work!



Иллюстрация с обложки, за авторством Мариуса Боты, на которой изображена группа из четырёх героев-авантюристов, сражающихся с неопируемыми врагами из глубочайших теней Эфериса.

Право собственности и АП

This product is compliant with the Open Game Licence and is suitable for use with the 5th Edition rules system.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, illustrations, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Grim Hollow: The Campaign Guide © 2021, Ghostfire Gaming Pty Ltd. All rights reserved. Reference to copyright material in no way constitutes a challenge to the respective copyright holder of that material. Ghostfire Gaming, the Ghostfire Gaming logo, Grim Hollow and the Grim Hollow logo are trademarks of Ghostfire Gaming Pty Ltd.

Содержание

Глава 1: Предисловие	4	Монах	
Кампания в стиле Тёмного Фэнтези	4	Путь Свинцовой Короны	54
Мир потерян	5	Путь Гордости	55
Тьма – это выбор	5	Паладин	
Боги мертвы	5	Клятва Мора	56
Магии не доверяют	5	Клятва Рвения	58
Путешествия опасны	6	Следопыт	
Человечество жестоко	6	Зелёный Жнец	60
Легендами не рождаются	6	Повелитель Паразитов	62
Заслуженные победы	7	Плут	
И во тьме есть свет	7	Всадник с Большой Дороги	64
Поступки имеют значение	7	Вестник Несчастья	66
Глава 2: Экзотические расы Эфериса	9	Чародей	
Векселькинды	9	Преследуемый	68
Ланеши	10	Проклятый Род	70
Огреша	11	Колдун	
Низвергнутые	12	Первородный Вампир	72
Сновидцы	14	Паразит	73
Бестелесные	15	Волшебник	
Глава 3: Земли Эфериса	16	Чумной Доктор	76
Вступление	16	Школа Сангромантии	77
Империя Бьюрах	17	Глава 6: Трансформации.....	79
Остоя	20	Правила трансформаций	79
Кланы Валикан	22	Аберрантный ужас	80
Провинции Кастинеллы.....	24	Дьявол	81
Королевство Шарно	26	Лич.....	82
Тол Кердвайл	28	Ликантроп	82
Моренция.....	28	Серафим	84
Лизех	29	Вампир	84
Глава 4: Магия Эфериса	30	Новые трансформации	
Аркианная Магия	30	Фея	85
Коллегии Магии	31	Первородный	89
Недоверие общества	32	Спектр	93
Божества Эфериса	33	Глава 7: Предыстории	96
Играя за Жреца или Паладина	35	Обычные предыстории	96
Природная Магия	36	Продвинутые предыстории	100
Первородные	36	Глава 8: Архетипы	108
Играя за Друида или Следопыта	37	Использование архетипов	108
Глава 5: Классы игроков	38	Список архетипов	109
Варвар		Глава 9: Заклинания	117
Путь Двуликого	39	Список заклинаний	117
Путь Первобытного Духа	40	Описания заклинаний	118
Бард		Глава 10: Продвинутое оружие	128
Коллегия Авантюристов	42	Таблица оружия	131
Коллегия Реквиемов	44	Глава 11: Магические предметы	133
Жрец		Глава 12: Вдохновение и возвращение	142
Домен Ужаса	45	Глава 13: Нулевая сессия	146
Домен Инквизиции	47	Индекс.....	151
Друид		Лицензия OGL.....	152
Круг Крови	48		
Круг Мутации	49		
Воин			
Бастион	51		
Живое Горнило	52		



Глава 1: Предисловие

Добро пожаловать во Мрачную Лощину! Или с возвращением, если вы были одним из спонсоров или игроков, которые помогли успешно создать нашу первую книгу, *Мрачная Лощина: Руководство по Кампании*. Если вы читали *Руководство по Кампании*, то вы знаете, что такое Мрачная Лощина. Если нет, закройте двери и закройте ставни. Собирайтесь у костра, но следите за подлеском. Сегодня полнолуние!

Тёмное фэнтези и ужасы уже давно стали любимыми жанрами рассказчиков, не говоря уже о слушателях. Начиная с первых людей, собиравшихся вокруг костров и придумывающих истории о монстрах, населявших тьму, пустоши, моря и межзвёздные пространства, мы всегда искали острых ощущений, восторга, прилива адреналина от того, что мы напуганы до смерти, но при этом зная — или, по крайней мере, надеясь, — что мы ограждены от любой реальной опасности.

Мрачная Лощина и её мир Эферис предлагают поклонникам ролевых игр возможность окунуться в острые ощущения тёмного фэнтези. Приходит ли ужас в форме окровавленных зубов и когтей дикой природы, безжизненных монстров, бродящих безлунными ночами и жаждущих погасить яркие огоньки жизни, или распространяется через действия смертных, когда ими движет жажда власти, Эферис изобилует угрозами, идеально подходящими для множества различных видов кампаний в жанре ужасов и тёмного фэнтези.

Что ещё более важно, правила в этой книге предоставляют игрокам возможность поэкспериментировать со своими персонажами, которых ждёт самая ужасная судьба из всех: поддаться тьме и быть изменёнными ею. Экзистенциальный ужас превращения в чудовище может заставить враждебных монстров поблекнуть по сравнению с ними.

Мы благодарим 9,138 спонсоров, которые поддержали нас в создании *Мрачная Лощина: Руководство Игрока*. Ваше огромное доверие дало нам средства и мотивацию сделать эту книгу такой, какой она должна быть. Мы надеемся, что вы, будь вы игрок или мастер, найдёте в этой книге идеи и правила для создания кампании, которая глубоко передаст ощущения людей, глядящих во тьму, надеющихся выжить, но боящихся того, что может выйти из этого или из них самих.

Кампания в стиле Тёмного Фэнтези

В классических настольных ролевых играх часто можно увидеть, как авантюристы смело шагают по сельской местности, выслеживая зло до его логова и побеждая его во имя богатства и славы, защищая мир и его людей ещё на один день.

Тёмное фэнтези рассказывает другую историю, и мир Мрачной лощины предлагает участникам вообразить себя участниками повествований, окрашенных тенью, страхом и драмой отчаяния.

В мире Эфериса роли поменялись местами по сравнению с типичной кампанией высокого фэнтези. Именно добро скрывается в своих хрупких бастионах цивилизации, в то время как зло свободно бродит по земле. Искатели приключений украдкой крадутся в тених, всегда осознавая опасность, которая следует за ними, или опасность, скрывающуюся в их телах и душах. Добро пожаловать во Мрачную Лощину!

Мир потерян

Эферис — мир, находящийся на грани полного разрушения. Боги мертвы, холодная пламя угрожает поглотить мир, Подгород готов наводнить мир неземными опасностями... Любое из сотен событий может стать искрой, которая заставит мир пылать.

Как в таком мире могут существовать герои? Как вообще выглядит победа? Игрокам в таких условиях следует учитывать эти факторы при создании персонажа и во время самого игрового процесса.

Предыстории персонажей в фэнтези редко вращаются вокруг счастливых и обыденных событий. В тёмном фэнтези предыстории обычно ещё более мрачны и драматичны.

Что мотивирует и формирует главных героев тёмного фэнтези? Потеря близкого человека. Предательство со стороны самых близких. Катастрофические события, которые персонаж был не способен остановить. Непостижимые и неудержимые силы проникают в жизнь и личности персонажей и формируют их с холодным и злобным пренебрежением.

Мир Эфериса характеризуется этими ужасными событиями, и само собой разумеется, что персонажи в нем следуют его примеру. Как эти обстоятельства и события приведут к жизни искателя приключений, выдерживающего опасности, от которых большинство бежит в ужасе? Ваши персонажи стали ожесточёнными и циничными, преследуя только свои интересы? Сплотились ли они и дали отпор отчаянию, решив бороться за последние проблески света? За что сражается ваш персонаж?

Эти темы также присутствуют в самой игре. Мир лежит в руинах, и различные элементы обычной ролевой игры переворачиваются с ног на голову. Безопасность становится относительным понятием, поэтому такие заклинания, как сигнал тревоги или волшебный замок, могут стать полезнее, чем в традиционных декорациях высокого фэнтези. Монстры, бродящие по дикой местности, успешно уничтожали целые цивилизации, поэтому важно тщательно выбирать сражения. Возможно, не каждая битва или стычка стоят того, чтобы рисковать всей войной против тьмы.

Тьма — это выбор

Демоны бродят по землям Эфериса, искажая судьбы смертных по своей прихоти. Уродливые твари прячутся в тенях, ожидая возможности нанести удар. Тьма просачивается из каждого угла и каждой трещины на фасаде мира, шепча обещания великой силы тем, кто готов решиться... и принести жертву. Одна устойчивая истина определяет тёмные силы, действующие в Эферисе: за их помощь всегда приходится платить.

Частью создания персонажа во Мрачной Лощине является признание силы сил тьмы. Этот параметр предлагает ряд вариантов включения этих способностей в вашего персонажа. Вместо того, чтобы просто получить Дар Трансформации или использовать сангромаантию, как владение дополнительным навыком, эти варианты работают лучше всего, когда они привязаны к конкретным событиям из жизни персонажа. Возможно, вы с радостью принимаете эти силы как средство для мести, которой жаждет ваш персонаж, или, может быть, это был невольный несчастный случай в ночь полнолуния. Сожалеет ли ваш персонаж об этих событиях или выборе? Или он полностью осознаёт полученную власть?

Как известно, с этими способностями очень трудно совладать. При общении с другими гуманоидами раскрытие своей истинной природы может вызвать серьёзные проблемы. По мере того как растёт ваша сила, её природу становится всё труднее и труднее скрывать и контролировать, и, следовательно, всё труднее избежать последствий вашего выбора. Возможно, стоит потратиться на набор для грима или такое заклинание, как маскировка, чтобы лучше сливаться с обычными людьми.

Увы, даже этого может оказаться недостаточно, если обстоятельства вынудят вас использовать свои силы в присутствии других. Имейте в виду. Когда вы становитесь таким же страшным, как и тёмные силы, которым вы противостоите, то вполне естественные вещи, такие как острые зубья фермерских вил, могут быть столь же опасными, как и сверхъестественные.

Боги мертвы

Вполне возможно, что величайшим катаклизмом, постигшим Эферис, стало исчезновение богов. Мало кто знает правду об их падении, за исключением людского пантеона, но все осознают, что молитвы богам не приносят ни помощи, ни облегчения. Божественная магия, которая всегда предлагала исцеление и защиту нуждающимся, исчезла, и теперь мало кто помнит тот золотой век.

Крайняя нехватка божественной магии создаёт определённые трудности для игроков, желающих играть жрецом или паладином. Само ваше существование — выдающееся событие, и вам следует обсудить со своим Мастером, как вы сохраняете свою магию и какое влияние это может оказать на мир в целом. Требования к мультиклассированию ещё более жёсткие, и они должны быть включены в историю как один из основных сюжетных моментов.

Смерть богов имеет серьёзные последствия даже для тех, кто не желает играть божественными классами. Жрецы, паладины и религиозные организации в целом часто являются основным источником лечения и целебной магии в ролевой игре, поэтому их отсутствие представляет собой серьёзную проблему. Болезни, проклятия и другие состояния становятся гораздо серьёзнее, когда вы не можете просто зайти в ближайший храм и пожертвовать кругленькую сумму золота на их лечение.

Точно так же воскрешение стало практически невозможным. Игроки должны знать, что в Эферисе жизни ещё более ценны. Даже более приземлённые услуги, предлагаемые духовенством, такие как благословение и продажа святой воды, редки. Полезные предметы для борьбы с легионами тьмы высоко ценятся, и их цена становится ещё выше, а это значит, что применять их следует с осторожностью.

Магии не доверяют

С исчезновением божественной магии заклинатели Эфериса стали объектами недоверия и ненависти. В Провинциях Кастинеллы появилась Арканная Инквизиция, возникла бюрократия, повсюду регулирующая и контролирующая магов, а толпы преследовали тех, кого простой народ винил в отсутствии богов. Если когда-то волшебники погружались в тайны вселенной, то теперь они и их родственники должны стремиться обеспечить своё выживание.

Играя за заклинателя, будь то волшебник, чародей или колдун, вы сталкиваетесь с суеверным и враждебным населением.

Многие регионы Эфериса ввели схемы лицензирования для регулирования магии, поэтому действующая лицензия является важной частью снаряжения для тех, кто хочет практиковать магию на законных основаниях. Волшебники являются основными лицензированными заклинателями, в то время как колдуны почти никогда не являются членами магических организаций или академий. Чародеи, с их врождёнными способностями, стоят где-то посередине, и среди них столько же беглецов, сколько и лицензированных практиков.

Решите, к какой категории относится ваш персонаж, и поработайте со своим Мастером ограничения, которые могут применяться к вашей лицензии заклинателя. Даже лицензированные заклинатели не полностью защищены от негодования простых людей, поэтому размахивать палочкой и книгой заклинаний посреди переполненной таверны может быть не самым мудрым решением.

Если вы не играете за заклинателя, вам следует подумать о том, как ваш персонаж относится к магии. Вы выросли в Провинциях Кастинеллы, под строгим взором Сторожей Праведности? Или вы были из Норденланда, где магия — такая же ткань повседневной жизни, как леса и реки? Независимо от того, как вы относитесь к магии в начале своей карьеры искателя приключений, вам также следует учесть то, как это мнение меняется с течением времени. Было ли ваше недоверие к магии глупым, поскольку теперь вы видите, что ею владеют добрые и благородные заклинатели? Или ваше личное общение с заклинателями научило вас тому, что страх перед магией, который вы списывали на суеверия, вместо этого был мудрым и разумным выбором?

Путешествия опасны

Авантюристы в ролевых играх — это путешественники. Это неотъемлемая часть их работы и игры в целом. Обычно путешествие происходит по хорошо обслуживаемой и патрулируемой системе дорог, с редкими вылазками в дикие пустоши в поисках мерзкого существа, нарушившего естественный порядок вещей в мире.

В сеттинге тёмного фэнтези нельзя положиться на гонцов и патрули, и любой, кто выходит за пределы безопасных городских стен, берет свою жизнь в свои руки. Ночное время особенно опасно, поскольку любой свет служит маяком для существ, ожидающих в чернильной тьме. Путешествие по Эферису не для слаонервных и может понести за собой испытания, сравнимые с кульминацией любой истории.

Будучи персонажем, бросающим вызов дебрям Эфериса, первое, что нужно усвоить, — это то, что безопасного лагеря не существует. С наступлением ночи всё становится честной игрой, поэтому лучше быть готовым. Одно часового может оказаться недостаточно, и у вас всегда должен быть план пробуждения ваших союзников, чтобы справиться с неизбежными осложнениями. В этом отношении могут помочь заклинания, будь то сигнал тревоги, волшебные уста или любое другое из звуковых заклинаний, которые можно услышать на расстоянии сотен футов. Тёмное зрение может быть особенно полезным для тех, кто стоит на страже, чтобы не афишировать своё присутствие факелом или костром. Но даже так тёмное зрение не идеально, и его ограничения могут дать преимущество определенным угрозам. Заклинания ограждения и защиты, такие как Леомундова хижина или трюк с верёвкой, полезны для выживания в длительных походах по опасной территории.

Ещё одно последствие социальной изоляции Эфериса: информация распространяется очень медленно. Из-за отсутствия надёжных гонцов и ограниченности магии авантюристы иногда являются основным источником связи между поселениями. Это может привести к проблемам, но также может пойти на пользу персонажам, если они не хотят, чтобы новости об их подвигах распространились.

Человечество жестоко

Столкнувшись с трудными обстоятельствами, есть те, кто, заняв высокое положение, действует в благотворительных целях и стремится помочь нуждающимся. В тёмном фэнтези большинство людей представляют собой другую сторону медали. Эферис населён в основном теми, кто заботится о себе, часто в ущерб другим. Будь то интриганская знать, живущая в роскоши за счёт тяжёлого труда других, или суеверный народ, делающий всё необходимое, чтобы не утонуть в ужасном океане бедности, жители Эфериса всегда смотрят на то, что они получают от любого соглашения. В этом мире ксенофобия, паранойя и откровенная жестокость — в порядке вещей.

Общение с неигровыми персонажами является краеугольным камнем ролевой игры, но в Эферисе вышеупомянутые условия делают его особенно рискованным. Помощь — это не то, что бесплатно предоставляется незнакомцами, которых вы встречаете на пути. Даже у лёгкой улыбки и сладкой речи есть свои пределы, поэтому будьте готовы иметь дело с людьми на гораздо менее щедрых условиях.

Подкуп, запугивание, принуждение, а иногда и прямой шантаж встречаются чаще, чем призывы к милосердию или сочувствию. Знание того, чего хочет другой человек, является ценной информацией при попытке прийти к какому-то соглашению, поэтому мудрость так же важна, как и харизма. Такие заклинания, как очарование личности, могут показаться простым решением, но страх и ненависть к магии в Эферисе усиливаются, когда она используется для узурпации воли человека. И эффект таких заклинаний рано или поздно проходит.

В Эферисе это недоверие и паранойя делают некоторые способности, о которых в других типах кампаний или сеттингов думают в последнюю очередь, чрезвычайно ценными. Например, умения, предоставляемые вашей предысторией, могут спасти вашу жизнь так же, как быстрое оружие или огненный шар. Возможность положиться на друзей в плане пропитания и безопасного убежища может стать одним из ваших самых мощных инструментов при общении с другими людьми, особенно в группе с низкой харизмой. Возможность найти хотя бы одно дружелюбное лицо в новом городе может стать решающим фактором между жизнью и смертью.

Легендами не рождаются

Несмотря на множество способностей, магических предметов и других преимуществ, которые авантюрист имеет над обычным гражданином Эфериса, персонажам по-прежнему предстоит тяжёлая битва. Угрозы, направленные против них, многочисленны, и многие из них достаточно сильны, чтобы разорвать саму ткань реальности. В конце концов персонажи должны осознавать, что они не стоят на вершине пищевой цепи. Опасность вполне реальна, и смерть является постоянной возможностью. Те, кто поднимается к вершине, делают это только после долгой и трудной борьбы — и тем опаснее с этой высоты падать.

С точки зрения игры это означает, что персонажи игроков относительно слабее, чем в традиционных фэнтезийных ролевых кампаниях. Переход на более высокие уровни часто требует больших усилий и больших жертв, чем привыкли некоторые игроки. Это элемент тёмного фэнтези, отражающий тему постоянной опасности. При создании персонажа разумно не воспринимать прогресс как нечто само собой разумеющееся и больше сосредоточиться на непосредственной жизнеспособности. Персонаж, который проявит себя только после того, как получит четыре уровня, чтобы овладеть нужным вам заклинанием или умением, — это персонаж, который, скорее всего, не переживёт четыре уровня.

Однако долгосрочное планирование, безусловно, является одним из вариантов. Многие варианты, представленные в этой книге, разработаны с учётом постоянного прогресса. Суть в том, чтобы не возлагать все свои надежды на будущие уровни. Вокруг опасность, будущее становится очень неопределённым, и зачастую полезнее сосредоточиться на выживании в настоящем.

Заслуженные победы

Рыцарь стоит среди останков легиона нежити, тяжело вздымая грудь. Вокруг неё лежат тела не только существ, с которыми она сражалась, но и её павших товарищей. Она стоит совершенно неподвижно, хотя чувствует, что рана на боку начинает гноиться. Жители деревни позади неё начинают выглядывать из своих лачуг, видя, что катастрофу удалось предотвратить.

Именно такие победы можно найти в Эферисе. Тяжёлые битвы, выигранные большой ценой, тем не менее, того стоят. Успех не гарантирован. Победы имеют вполне реальную цену, и в некоторых случаях ценой являются сама мораль и идеалы «героев», которые эту цену платят.

В тёмном фэнтези добро не всегда побеждает зло, а игроки не всегда являются героями. Между силами света и тьмы не существует великой финальной битвы, а приходящие победы временны и мимолётны. Это скорее сражения, чем войны. Но это все равно победы.

Быть игроком в Эферисе — значит быть персонажем, готовым на жертвы ради своих целей и понимающим, что каждая победа как и прежде является поводом для празднования. Определение мотивов и целей вашего персонажа в этом мире часто влечёт за собой сужение вашего фокуса. Славы здесь мало, поэтому личные ставки более уместны. Будь то исцеление вашего больного брата или сестры или завершение работы вашего покойного наставника, Эферис подходит для выполнения этих краткосрочных, достижимых целей. Грандиозные приключения вопреки всему, чтобы спасти мир от зла, что его окружает... это истории для более позднего времени.

И во тьме есть свет

Несмотря на тяжёлые обстоятельства, в которых оказался мир, надежда все ещё остаётся. Она может быть рассеяна, затемнена, атакована со всех сторон, но она не погашена. Фермер противостоит приближающимся солдатам, давая своим друзьям и семье время бежать. Купец с доброй улыбкой подаёт бедному нищему буханку хлеба. Паладин, последний из своего ордена, продолжает свои поиски по избавлению мира от демона-принца.

Небольшие проявления доброты, храбрости и благотворительности выделяются на тёмном фоне по всему Эферису. Их мало и они редки, но эта редкость только делает их ещё более особенными.

Персонажи Мрачной Лощины должны знать, что подобные события не являются нормой. Акт самоотверженности следует верно считать необычным событием. Как бы ваш персонаж отреагировал на такое зрелище? Те, у кого доброе сердце, могут получить воодушевление, чтобы продолжать поступать правильно. Циничный персонаж может отнестись к этому событию с жалостью или презрением. Тем не менее, эти проблески надежды не должны оставаться без комментариев.

Игроки также должны понимать, что неигровые персонажи, которых они встречают, не ожидают от них никакой благотворительности или доброты. Такие действия обычно вызывают подозрения, и игроки должны быть готовы действовать соответствующим образом. Можно бросить вызов ожиданиям неигровых персонажей, стремясь склонить их на свою сторону. В качестве альтернативы персонаж игрока может замаскировать свою благотворительность, чтобы избежать любого конфликта, который может усложнить дело, например, подсунуть в посылку лишнюю монету, чтобы это выглядело как случайность.

Поступки имеют значение

Эти советы призваны помочь игрокам пройти через мрачный фэнтезийный мир Эфериса, но они остаются всего лишь советами. Ваши действия в конечном итоге зависят от вас. Делая выбор и сталкиваясь с трудностями на протяжении всего путешествия, знайте, что каждый путь, который вы выберете, будет иметь последствия, хорошие или плохие. То, как вы столкнётесь с представленными ситуациями, определит ваш характер и окружающую его историю. Люди могут меняться в зависимости от своего опыта, и игрок должен учитывать всё, что сделал его персонаж, решая, как он будет реагировать на события в будущем. Некоторые экстремальные события могут изменить мировоззрение, мотивацию и цели или удивительным образом изменить привязанности, идеалы и недостатки персонажа. Принятие направления, в котором движется ваш персонаж, даже если оно не является тем, которое вы планировали, часто приводит к более полезному опыту.

Ваши решения также будут формировать вашу версию Эфериса. Персонажи, которых вы встретите, могут появиться позже и повлиять на важные моменты истории. Слухи о ваших деяниях распространяются между поселениями, хотя и медленно. Мастер может задать общий сюжет кампании, но ваши действия служат строительными блоками, которые он использует в будущем. Таким образом, персонажи и окружающий их мир укрепляют друг друга, образуя законченное, связанное повествование. Эферис — это, прежде всего, мир трудного выбора и серьёзных последствий. Выбирайте с умом.





Handwritten text on a piece of parchment, likely a letter or a note, written in a cursive script. The text is partially obscured by the man's hand and the boy's actions.

Глава 2: Экзотические расы Эфериса

Большинству стандартных фэнтезийных рас есть место в мире Эфериса: люди, эльфы, дварфы и полурослики делают все возможное, чтобы найти свой путь среди всей этой суматохи. Но есть ещё несколько экзотических рас, что называют Эферис своим домом. Они борются и страдают вместе с другими смертными расами, но их существование наполнено теми же самыми чудесами и проблемами, что делают Эферис уникальным.

Векселькинды

Мать слышит в ночи какой-то шум и с беспокойством проверяет своего спящего малыша. Кажется, все в порядке, но спустя несколько недель чары исчезают, и раскрывается настоящий кошмар: ребёнка украла фея, а на его месте остался векселькинд. Феи — неизменно бессердечные существа, поэтому ничто не разжигает их восхищение (и зависть) больше, чем податливая, яркая искра маленького человеческого ребёнка.

Векселькинд — это конструктор, созданный из дерева, глины и керамики в форме маленького ребёнка, оживлённый магией фей и сокрытый чарами, благодаря которым он кажется идентичным украденному смертному младенцу. Как только чары угасают и ложь раскрывается, приёмная семья часто изгоняет векселькинда, если не уничтожает.

Однако иногда семья жалеет бедное существо и пытается воспитать его, как ребёнка, только для того, чтобы обнаружить, что векселькинда навсегда скован неизменной формой детской куклы, хотя его разум развивается нормально.

Независимо от того, воспитывают ли его или избегают, векселькинд в конечном итоге оказывается изгоем в мире и должен как можно лучше уметь постоять за себя. Имея небольшие физические потребности, векселькинд часто бродит с места на место, наблюдая за людьми, которых встречает, завистливыми глазами, надеясь наконец найти своё место в этом мире.

Остаточная магия фейских чар позволяет ему скрываться в облике человеческого ребёнка, и одинокий векселькинд часто занимается попрошайничеством на

обочине дороги или выполняет случайную работу в изолированном фермерском доме в поисках хоть каких-то кусочков признания или одной-двух небольших безделушек, которые можно было бы взять с собой, когда ему неизбежно придётся двигаться дальше.

Недавно, с появлением Плачущей Оспы, векселькинды начали показываться из укрытий и стали признаваться отдельной расой существ. Обладая иммунитетом к болезням, многие векселькинды предложили свои услуги в качестве медсестёр и помощников врачей в поражённых чумой регионах, получив признание и похвалу от тех, кто способен увидеть нечто большее, чем их трагическое начало. Эти векселькинды благодарны за цель и чувство принадлежности к месту, но остаются настороже. Они знают, что как только их полезность себя исчерпает, их могут снова изгнать.

Особенности Векселькиндов

Созданные из прочных материалов и зачарованные мощной магией фей, векселькинды обладают несколькими особенностями, что отличают их от других рас Эфериса.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, а значение Харизмы увеличивается на 1.

Возраст. Будучи конструкторами, векселькинды не стареют, как обычные существа. Они навсегда заперты в кукольном теле украденного ребёнка. Таким образом, их максимальный возраст является скорее показателем естественной эрозии и повреждений, чем времени, и иногда при необходимости им приходится заменять или ремонтировать части тела. Вы невосприимчивы к магическим эффектам старения.

Мировоззрение. Феи наиболее близки к воплощению хаоса, и их творения обычно следуют этой тенденции. Хотя некоторые и склонны к озорству, но всё же большинство векселькиндов склоняются к добру, нежели к злу.

Размер. Сконструированные так, чтобы походить на ребёнка, векселькинды имеют рост от 2 до 3 футов и весят от 35 до 55 фунтов. Ваш размер — Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 25 футов.

Искусственная форма. Как у искусственно созданного существа, ваше тело функционирует иначе, чем у обычного человека. У вас есть преимущество в спасбросках от отравления, а также сопротивление урону ядом. Вы невосприимчивы к болезням. Вам не нужно есть, пить, спать или дышать. Вы всё ещё считаетесь гуманоидом.

Фейские чары. Когда феи оставляют векселькинда вместо смертного ребёнка, они окутывают его чарами, чтобы он выглядел идентичным украденному ребёнку. Со временем эти чары тускнеют, но векселькинд все ещё может призвать их в трудную минуту. Вы можете один раз наложить заклинание маскировка, но только для того, чтобы принять облик ребёнка, которого вы должны были заменить, и вы не можете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых. Харизма — ваша базовая характеристика для этого заклинания.

Детская подвижность. Вы можете перемещаться через пространство существ размером больше вашего. Вы получаете владение навыком Акробатика.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Сильване и ещё одном языке на ваш выбор.





Ланеши

В глубоких водах лежит Империя Ллана'Ши. Древняя раса ланеши находится на грани между жизнью и смертью, общается с духами и не боится встретить смерть на поле боя. Бледные гуманоиды с гривами волос, похожих на водоросли, они ищут скрытую двойственность всего, с чем сталкиваются. Ланеши, скорее всего, будет возводить вещи в абсолюты и реагировать соответствующим образом. Друг или враг. День или ночь. Принятие или отказ. У всех вещей должно быть своё место, и для этих целей у них сложилась жёсткая кастовая система.

В касту Мистиков входят все те ланеши, которые рождаются близнецами, что является очень распространенным явлением. Когда это происходит, первенец пары входит в касту Мистиков, а другой близнец посвящается в качестве духовного наставника своего брата или сестры. С помощью мощного ритуала некромантии второго близнеца приносят в жертву, а его душу связывают с телом первого. Таким образом, каждый член касты Мистиков обладает двумя душами: одной живой и одной мёртвой. Это даёт им возможность заглянуть в мир духов и усиливает их некромантские способности. Мистики отвечают за всё, что не обладает жизнью, и, следовательно, отвечают за погребальные обряды, ремёсла, строительство, ведение записей и приготовление пищи. Более тяжёлые обязанности обычно выполняются с помощью нежити.

Вторая каста, каста Воителей, отвечает за всё, что касается живых. Это включает в себя не только войну, но и управление, дипломатию, сельское хозяйство, воспитание и образование детей и так далее.

Братья, часть 1

Дым поднимался в ночь, когда два брата бежали из горящей деревни Кольят. Они бежали так быстро, как могли, и остановились, спрятавшись в кустах. Только тогда они оглянулись.

Искры из их дома освещали тьму, будто в насмешку над падающими звёздами. До них доносились крики и нечеловеческое рычание, говорящее о том, что опасность ещё не миновала.

Миша коснулся плеча своего старшего брата. “Ласло? Это папа и мама...?”

Ласло закрыл лицо руками. “М-мне жаль, Миша,” он всхлипнул. “Мне жаль. Я хотел в-вернуться, но папа приказал мне охранять тебя.”

Миша редко видел, чтобы его брат плакал. Ласло был сильным человеком, на него полагались родители, он отгонял хулиганов. Однако сейчас он был сломлен. Они оба были.

Граф Бранимир. Это имя зажгло тёмное пламя в сознании Миши. Отец отказался от предложения графа купить их землю за десятую часть её стоимости. Более того, отец убедил всю деревню не продавать её. За своё неповиновение они заплатили ужасную цену вампирам графа.

Миша крепко держался за брата. “Бранимир заплатит,” прошептал он, рисуя символ над своим сердцем. “Именем Леди Мести, клянусь: мы заставим его заплатить.”

Они собрались и поковыляли к дороге. Раево лежало в 80 милях отсюда.

Продолжение следует...

Каста Воителей примерно вдвое превышает по численности касту мистиков и структурирована как меритократия, где великие дела приводят к более высокому статусу. Ланеши постоянно находятся в состоянии войны со своими глубоководными соседями и используют свою способность разговаривать с дикой морской живностью ради поиска перспектив для развития и героизма.

Несмотря на это, правители Империи Ллана'Ши в последнее время по неизвестным причинам обратили свой взор на сушу. Возможно, в тёмных морских глубинах активизировалась какая-то новая, более серьёзная угроза, и Ланеши ищут помощи у своих дышащих воздухом собратьев. Или, возможно, слухи о таинственных посетителях королевского дворца и кощунственных договорах с древним злом правдивы, и король ланеши ищет новые земли, которые можно завоевать, чтобы утолить голод своего безымянного хозяина.

Особенности Ланеши

Строгая кастовая система ланеши определила ваше раннее обучение, и вы также унаследовали некоторые фундаментальные черты, обусловленные вашим происхождением.

Увеличение характеристик. Значение ваших Силы и Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Ланеши быстро взрослеют, достигают совершеннолетия примерно в 14 лет и живут до 150 лет.

Мировоззрение. Ланеши очень склонны к законности, что отражается в регламентированном обществе и кастовой системе. Однако они не проявляют какой-либо особой склонности к добру и злу, и оба этих варианта встречаются среди них в равном количестве.

Размер. Ланеши примерно того же размера и телосложения, что и люди. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов, также вы обладаете скоростью плавания 30 футов.

Тёмное зрение. Ланеши, рождённые в глубинах океана, куда проникает мало света, чувствуют себя в темноте как дома. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Амфибия. Вы можете дышать как воздухом, так и под водой.

Заклинатель зверей. Вы знаете заклинание разговор с животными и можете накладывать его раз в сутки. Вы не можете использовать его снова при помощи этой способности, пока не завершите продолжительный отдых.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Языке ланеши и ещё одном языке на ваш выбор.

Разновидности. Обстоятельства рождения того или иного ланеши определяют, принадлежность к касте и, следовательно, ритуалы и обучение, руководящие их ранней жизнью. Каста Воителей предполагает строгую физическую подготовку, навыки владения оружием и сражения верхом. Представители касты Мистиков рождаются близнецами и содержат внутри себя связанную душу своего погибшего брата или сестры.

Ланеши Воитель

Ланеши Воители обладают чертами, обусловленными их наследием и обучением.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.(всего на 2).

Тактика побоища. Когда вы попадаете по враждебному существу атакой оружием, вы можете использовать действие Отход бонусным действием до конца вашего хода.

Оружейная подготовка ланеши. Вы умеете обращаться с копьями, трезубцами, метательными копьями и лёгкой бронёй. Вы также владеете навыком обращения с животными.

Ланеши Мистик

Ланеши Мистиков меняют обстоятельства их рождения.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.(всего на 2).

Двойственность духа. Вы пережили Обряд Танн'лии, и душа вашего мёртвого близнеца теперь связана с вашей собственной. У вас есть сопротвление психическому урону, и вы имеете преимущество на спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии. Когда эта способность активируется впервые после длительного отдыха, вы должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 12. Если вы потерпите неудачу, дух вашего близнеца попытается вырвать у вас контроль, оставив вас ошеломлённым до конца вашего следующего хода.

Магия ланеши. Вы знаете один заговор некромантии по вашему выбор. На 5-м уровне вы изучаете дополнительный заговор некромантии. Мудрость — это ваша базовая характеристика для этих заклинаний.



Огрешы

У всех распространённых рас Эфериса есть истории об огрешах, хотя мало кто видел их лично. Истории описывают их как одиноких мужчин и женщин, которые служат источниками информации и советов для близлежащих общин. Существует множество приключенческих историй, в которых главный герой получает совет от огреша, прежде чем отправиться на поиски приключений, а в других описываются королевские советники с характерными для огрешей наборами черт. Независимо от правдивости таких историй, огрешы все ещё живут по всему континенту и считаются чем-то вроде экзотической диковинки.

По правде говоря, немногочисленность огрешей является результатом их особой биологии. Молодые огрешы взрослеют медленно, и в течение своей продолжительной молодости, которая может длиться десятилетиями, ими движет глубоко укоренившаяся жажда странствий. Это чувство заставляет их путешествовать в поисках подходящего района для заселения, состоящего из обильных природных ресурсов, местной популяции разумных существ и отсутствия поблизости других огрешей.

Определившись с местом обитания, огреши вступают во вторую стадию своей жизни, которая характеризуется резко возросшим аппетитом и в основном малоподвижным образом жизни. Более чем один огреш может легко истощить запасы маленькой деревни, поэтому причина их страсти к путешествиям - простой пример биологической потребности.

Учитывая их зависимость от других рас, неудивительно, что огреши являются мастерами социального взаимодействия. Каждый индивид появляется на свет с врождённой способностью читать язык тела и тон голоса, помогающие распознавать отношение других. Действительно, огромные запасы знаний, которые часто приписывают огрешам, являются отражением их сверхъестественной способности собирать информацию о человеке с помощью этих тонких подсказок. Даже случайный разговор может в конечном итоге раскрыть этим внимательным наблюдателям гораздо больше, чем хотелось бы, и огреши достаточно умны, чтобы извлечь выгоду из такой информации.

Особенности Огрешей

Огреш обладают врождёнными качествами, которые соответствуют их репутации мастеров коммуникаций.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Телосложения и Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Огреш достигают совершеннолетия примерно в 25 лет и живут до 300 лет.

Мировоззрение. Чтобы вписаться в общество, к которому они присоединились, огреши обычно проявляют гибкость, когда дело доходит до идей мировоззрения, а это означает, что большинство из них склонны к нейтралитету.

Размер. Несмотря на то, что огреши лишь немного выше человека (от 6 до 7 футов), они имеют характерное широкое телосложение, что делает их значительно тяжелее людей, даже до того, как они вступят в малоподвижный образ жизни. Вес молодого огреша обычно колеблется от 200 до 300 фунтов, в то время как более старый, оседлый огреш может весить от 700 до 800 фунтов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Одного поля ягоды. Вы совершаете с преимуществом спасброски против очарования.

Мощное телосложение. При определении вашей грузоподъёмности, а также веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать, вы считаетесь существом на один размер больше.

Дар болтливости. Вы получаете владение двумя из следующих навыков по вашему выбору: Убеждение, Проницательность, Обман и Выступление.

Дружеское ухо. Один раз за короткий отдых вы можете попытаться очаровать невраждебное существо, если разговариваете с ним хотя бы одну минуту. Существо должно совершить спасбросок Мудрости, Сл равна 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш бонус мастерства. В случае провала цель становится очарованной вами на один час, и по усмотрению Мастера вы узнаете одну известную цели часть информации, которая относится к теме вашего разговора. Независимо от того, преуспешет ли цель в спасброске или нет, она останется в неведении о вашей попытке очаровать её.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на трёх языках по вашему выбору.



Низвергнутые

С окончанием войны Конца Богов, Архисерафимы каждого божества снизошли в мир, где каждый из них возложил на свои плечи бремя наведения порядка в мире, пребывающем в хаосе. Эти Архисерафимы были самыми могущественными лейтенантами ангельских воинств, достаточно сильными, чтобы сохранить хотя бы видимость своей власти после трагедии. Младшим ангелам повезло меньше. Многие были полностью лишены своих сил и брошены на Эферис, дабы прожить свою теперь уже смертную жизнь среди низших рас.

Низвергнутых, как их стали называть, осталось гораздо меньше, чем когда они впервые появились, и многие из них поддаются отчаянию и болезням после того как лишились своей благодати.

Из тех, кто остался, некоторые до сих пор служат Архисерафимам в их извращённых крестовых походах, надеясь вернуть то, что они потеряли. Другие отвернулись от бывших товарищей, чтобы добиться своих собственных целей, полностью приняв смертную жизнь. И, наконец, есть те, что были озлоблены своим падением и с радостью приняты Архидемонами в качестве агентов, сеющих страх и разрушение.

Низвергнутые всё ещё обладают физической красотой своих ангельских форм, хотя и сияют уже не так ярко, как раньше. Знак божественности ещё остаётся в виде свечения в их глазах, а слабые отметины на их коже имитируют Небесные руны.

Существуют также вариации, зависящие от божества, которому каждый из низвергнутых служил в прошлом. Те, кто следует за Малигантом, физически сильнее, воинство Гальта крепкие и выносливые, воинство Ульмира обладает острым интеллектом, а род Аврелии имеет более мягкие черты лица и успокаивающие голоса.

Со временем низвергнутые научились использовать маленькие кусочки божественной силы, дремлющей в их крови. Эта сила до сих пор помнит прежнюю цель низвергнутых и может быть использована в момент острой необходимости, чтобы помочь тем, кто когда-то взывал к богам ради их силы. Эта способность столь же мощна, сколь и опасна, поскольку многие стремятся отобрать её силой. Падшее духовенство, стремящееся истощить низвергнутых, чтобы восстановить свои утраченные силы, вампиры, желающие испить из источника испорченной божественности, даже те, кто обращается к могущественным сущностям, чуждым этому миру, — всё это потенциальные хищники для падшего ангела. Действительно, есть те, кто уже раскрыл этот секрет и готов пойти на все, чтобы заполучить его.

Особенности Низвергнутых

Низвергнутые всё ещё несут в себе крупницы отнятого у них бессмертия.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 2.

Возраст. Лишённые бессмертия, низвергнутые, тем не менее, обладают невероятно долгой продолжительностью жизни, соперничая даже с теми, кто имеет эльфийскую кровь. Низвергнутый достигает зрелости в том же возрасте, что и человек, но может жить до 800 лет.

Мировоззрение. Как бывшие слуги богов, большинство из низвергнутых, сохраняют своё доброе мировоззрение, и конкретный бог, которому они служили, определяет, будут ли они более склонны к хаосу или закону. Слуги Гальта твердо придерживаются закона, в то время как слуги Ульмира столь же сильно привержены хаосу. Аврелия и Малигант не наделили своих последователей сильной склонностью ни к тому, ни к другому направлению, поэтому чаще всего они нейтральны.

Размер. Низвергнутые по размеру схожи с людьми, рост большинства из них составляет от 5 до 6 футов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Божественное обучение. Вы овладеваете навыком Религия и изучаете заговор *чудотворство*.

Божественная сангромафия. Кровь ангелов течёт в ваших венах, и вы можете использовать эту кровь, для усиления божественной магии. Каждый раз, когда союзное существо в пределах 30 футов от вас восстанавливает хиты, вы можете потратить кость хитов и прибавить результат к количеству восстановленных хитов.

Затяжная божественность. У вас есть сопротивление некротическому урону.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Небесном и ещё одном языке по вашему выбору.

Разновидности. Низвергнутые делятся на четыре различных вида в зависимости от божества, которому они служат. Эти различные типы низвергнутых все ещё сохраняют некоторые способности и черты, дарованные им их бывшим божеством-покровителем.

Аврелианец

Аврелианцы обладают чертами, связывающими их со своей бывшей хозяйкой Аврелией.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

Длань Аврелии. С помощью этой способности вы можете один раз за продолжительный отдых наложить заклинание лечение ран 1-го уровня. Мудрость — это ваша базовая характеристика для этого заклинания.

Ульмирит

Ульмириты обладают чертами, связывающими их со своим бывшим хозяином Ульмиром.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Взгляд Ульмира. С помощью этой способности вы можете один раз за продолжительный отдых наложить заклинание обнаружение магии.

Малиганты

Малиганты обладают чертами, связывающими их со своим бывшим хозяином Малигантом.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

Ярость Малиганта. С помощью этой способности вы можете один раз за продолжительный отдых наложить заклинание клеймящая кара. Мудрость — это ваша базовая характеристика для этого заклинания.

Гальтианец

Гальтианцы обладают чертами, связывающими их со своим бывшим хозяином Гальтом.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Оплот Гальта. С помощью этой способности вы можете один раз за продолжительный отдых наложить заклинание щит веры.





Сновидцы

История циклична. Ещё до того, как у людей наступили Эры Экспансии и Упадка, различные расы возвели на Эферисе свои империи. То было время эльфов и dwarфов, а до них была эпоха и других, более древних рас. Место, где ныне живут dwarфы Штеленвальда, когда-то было резиденцией древней империи, превосходившей всё, что существовало с тех пор. Название той империи было утеряно, и только фрагменты древнейших историй лишь намекают на те грандиозные высоты, которых когда-то достигла эта раса.

Что можно почерпнуть из истории эльфов и dwarфов, так это то, что в какой-то момент на землю обрушилось ужасное бедствие, стёршее все следы этой древней империи. Катастрофа пришла внезапно и без предупреждения, и считалось, что никто не выжил. Случилось нечто.

Когда люди пришли к власти и начали угрожать эльфам и dwarфам, dwarфы Штеленвальда были вынуждены копать глубже под своими горными крепостями, чтобы выдержать осаду. Глубоко в темноте, даже под алмантином, который оказался их спасением, dwarфы нашли запечатанные покои, построенные ещё до катаклизма. Когда печать разрушилась, древнее заклинание было снято, а обитатели покоев начали пробуждаться от тысячелетнего сна. За несколько дней до того, как бедствие уничтожило их цивилизацию, группа этих «сновидцев» предвидела опасность и разработала план, чтобы его пережить. Во сне время течёт иначе, и древние стремились использовать этот факт, чтобы высвободиться из самого потока времени. Подвешенные между реальностью и снами,

запертые глубоко под землёй, они смогли жить в состоянии постоянного сна столько, сколько необходимо, и пережить катастрофу, которая уничтожила остальную часть их вида.

План сработал, но столь долгое пребывание в мире снов имело непредвиденные последствия. Проснувшись, сновидцы обнаружили, что больше не могут отличать сны от воспоминаний — и те, и другие быстро исчезают из их памяти. Результатом стало появление новой расы, не знающей своей собственной истории и помнящей лишь полусформировавшиеся образы и призрачные впечатления о месте и времени, которые могли существовать, а могли и не существовать.

Теперь сновидцы изо всех сил пытаются адаптироваться в мире, который кажется кошмаром наяву. Какой бы ни была их история, они оказались сообразительными и сильными, способными изучать новые задачи и хорошо их выполнять. Их долгий сон придал им необычайную энергичность и способность работать даже сверх легендарной выносливости dwarфов. Несмотря на это, во сне сновидцы по-прежнему чувствуют себя как дома, и у них есть привычка быстро засыпать, когда перед ними не стоит неотложных задач.

Особенности Сновидцев

Связь сновидцев с миром снов изменяет их смертные формы.

Увеличение характеристик. Значение вашего интеллекта увеличивается на 2, а значение Телосложения увеличивается на 1.

Возраст. Сновидцы взрослеют в 18 лет и могут дожить до 250 лет. Магия, которая удерживала их в стабильности во время долгого сна, также предохраняла их тела от естественного старения.

Мировоззрение. Существование во вневременном сне в царстве грёз заставляет большинство сновидцев чувствовать себя оторванными от мира наяву, поэтому многие склонны к нейтральности.

Размер. Вы примерно того же роста и телосложения, что и люди. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Хождение по снам. Пока сновидец спит, он может протянуть руку и коснуться чужих снов в радиусе 1 мили. Кроме того, после завершения продолжительного отдыха и при условии, что вы в это время спали, вы можете выбрать один навык или владение инструментом. До вашего следующего продолжительного отдыха вы можете добавлять ваш бонус мастерства, к любым броскам, которые вы совершаете с использованием выбранного навыка или инструмента.

Даже во сне. Во время сна вы не получаете штрафов к броскам Восприятия, использующим любые чувства, кроме зрения.

Сила сна. Во время короткого отдыха вы можете поспать 1 час. Если вы сделаете это, вы сможете уменьшить своё истощение на один уровень и восстановить одну кость хитов в дополнение к другим преимуществам короткого отдыха.

Тёмное зрение. Привыкнув к крошечной тьме туннелей под Штеленвальдом, на расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Сонном Наречии, Dварфийском и ещё одном языке по вашему выбору.

Бестелесные

Отбросить свой разум за внешние планы — мечта многих заклинателей. За последнее время никто так не приблизился к этой сомнительной чести, как затерянный город Врата Ульмира. Основанные группой амбициозных волшебников, которых раздражали ограничения, налагаемые на них правительственной бюрократией, Врата Ульмира могли похвастаться бесплатным обучением для всех магов, искавших убежища в их стенах. Великая Коллегия быстро стала магнитом для магов всех мастей со всей империи, и на короткое время наступил золотой век магии.

Эта мечта рухнула однажды ночью, когда маги-основатели Врат Ульмира попытались провести масштабный ритуал, призванный раздвинуть завесу и создать постоянный портал в Эфирный План. Это не сработало. Вместо этого их магия вызвала огромный разрыв в самой ткани реальности, и в одно мгновение весь город погрузился в пустоту между мирами. Весь город считался мёртвым, Арканная Инквизиция выступила против высокомерия тех, кто вмешался в то, что смертным знать не положено, и жизнь в Империи вернулась в прежнее русло.

Спустя годы появились истории о странных людях, замеченных в районе, где когда-то стояли Врата Ульмира. Эти люди казались странно размытыми или нечёткими, а в сообщениях некоторых свидетелей говорилось, что они исчезали прямо на глазах. Постепенно стало ясно, что эти бедные души были выжившими в Эфирном Разломе, и теперь, будучи запертыми между мирами, стараются цепляться за Материальный План неуверенной хваткой.

Особенности Бестелесных

Вы обладаете определёнными особенностями в результате магического катаклизма, который заперл вас между мирами. Бестелесные — это совокупность рас, которые находились во Вратах Ульмира, когда произошла авария. Вы можете выбрать, к какой расе вы принадлежали до катастрофы. Это также повлияет на некоторые функции, указанные ниже, например, на ваш рост. Вы не получаете никаких расовых особенностей от своей исходной расы, если не указано иное.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 2, а значение Ловкости увеличивается на 1.

Возраст. Бестелесные взрослеют гораздо медленнее, чем их гуманоидный эквивалент, а продолжительность их жизни значительно выше. При этом ни один бестелесный ещё не ушёл из жизни из-за старости.

Мировоззрение. Бестелесные не склонны к какому-либо определённому мировоззрению.

Размер. Вы все ещё обладаете ростом своего прежнего гуманоидного «я», но ваша почти нематериальная природа резко уменьшила ваш вес до четверти вашего первоначального веса. Ваш размер тот же, что и до катастрофы.

Скорость. Ваша базовая скорость ходьбы составляет 30 футов.

Угасание. В свой ход вы можете действием раствориться из материального мира и скрыться в Эфирном Плане. Пока вы остаётесь исчезнувшим, вы не можете взаимодействовать с Материальным Планом и его эффекты не могут взаимодействовать с вами, включая заклинания и

существ. Однако вы можете двигаться и слышать всё как обычно и видите Материальный План в оттенках серого. Этот эффект длится 1 минуту или до тех пор, пока вы не примените бонусное действие для его прекращения. Когда эффект заканчивается, вы вновь появляетесь на Материальном Плане, в ближайшем незанятом пространстве, из которого вы исчезли. Используя эту способность, вы не сможете использовать ее снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Планарный изгой. Вы можете использовать заклинание падение пёрышком один раз в день, нацеливаясь только на себя. Достигнув 3-го уровня, вы сможете использовать заклинание размытый образ один раз в день. Когда вы достигнете 5-го уровня, вы сможете использовать заклинание мерцание один раз в день. Интеллект — это ваша базовая характеристика для этих заклинаний.

Мистическое начало. Вы овладеваете навыком Магия.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на двух языках по вашему выбору.





Глава 3: Земли Эфериса

Мир Эфериса, как и большинство миров, разделен на страны. Эти политические организации обеспечивают стабильность мира, но в то же время создают угрозы — иногда друг для друга, а иногда и для своих граждан. Кампании, действие которых происходит преимущественно на территории той или иной страны, будут отличаться по тону или содержанию, в то время как кампании, в которых персонажи путешествуют по разным странам, задействуют разные стили игры и темы.

Добро пожаловать в Эферис, авантюристы. Я бы предпочёл, чтобы вы прибыли сюда в более счастливое время, когда цивилизация была ещё на пике своего развития, когда ещё существовали боги, присматривавшие за обитателями этой земли. Те дни давно прошли, и нам всем нужно как-то продолжать жить.

Эферис изменился. Это земля, населённая беспокойными мертвецами и неописуемыми чудовищами. Её жители стали более холодными, замкнутыми, суеверными, склонными к насилию и убийствам.

Я не могу сказать, что сейчас хорошее время для авантюристов, поэтому делюсь с вами этим руководством, чтобы помочь вам быстрее сориентироваться в Эферисе и увеличить ваши шансы на выживание. Знайте, что некоторые писатели заплатили большую личную цену, чтобы приобрести эти знания. Я надеюсь, что вы найдёте им хорошее применение. Возможно, вам суждено стать великими. Или, возможно, вы очень быстро узнаете, сколько вам осталось дней. Эферис проверит вас на прочность. Несмотря на это, я молюсь, чтобы вы прожили интересную и достойную жизнь, чтобы однажды я смог записать ваши подвиги в своих дневниках. Желаю вам здесь процветания, авантюристы. Пока мы не встретимся в более светлые времена.

— Одис Тремейн, историк Академии Сармар

Империя Бьюрах

Языки: Бьюрахский, Валиканский, Дварфийский, Рауландский, и все Имперские диалекты

Валюта: Бьюрахские кроны

Центральный регион Эфериса занимает его самая большая и могущественная страна. Империя Бьюрах возникла, когда четыре бога сформировали пантеон, объединивший четыре королевства: Абенланд, Норденланд, Рауланд и Унтерланд. Со смертью императора Леопольда I, эти боги сошли с ума и перебили друг друга в космической войне, известной как война Конца Богов.

С тех пор в сердцах народа Бьюраха поселилось большое беспокойство. Остойя продолжает угрожать их восточным границам, в то время как своенравные кланы Валикан бросают вызов их власти с севера. Тем временем существо, известное как Великий Зверь, бродит по сельской местности, убивая без разбора и создавая абберраций, порождённых ночными кошмарами. Церковь Хранителей Очага использует все свои силы, чтобы уничтожить Великого Зверя, одновременно подавляя любые разговоры о нем.

«Представь себе четырёх перепуганных полуросликов, что стоят друг на друге и маскируются под высокого короля, и ты тогда поймёшь, что представляет собой Империя Бьюрах».

— Ингмар Харкон, главный библиотекарь Эрлефурта

Тем не менее, Империя Бьюрах цепляется за остатки власти. Она по-прежнему командует самой большой армией Эфериса, её заклинатели остаются предметом зависти других стран, а её валюта, Бьюрахские кроны, признаётся по всему континенту, кроме Остойи.

Бьюрах разделён на четыре отдельные провинции, каждая из которых отделена от других религиозными и политическими узами.

Абенланд

Правительство: Аратрон I и Священный Орден Хранителей Очага

Нигде нельзя сильнее ощутить высоту культуры Бьюраха – а также глубину его разврата – чем в Альтенхайме, Городе Радости, столице Абенланда и самой Империи.

Конец Богов нанёс Империи Бьюрах ужасную рану, и, возможно, больше всего это ощущается именно в Абенланде. Люди в Городе Радости с головой ушли в то, чтобы наслаждаться каждым мгновением, которое у них есть. Музыка наполняет город утром и вечером, и даже в полночь город сияет.

Хотя Абенланд является резиденцией имперского правления, очевидно, что Святая Церковь Хранителей Очага является силой, что стоит за тронем. Хранители Очага поддерживают порядок, проповедуя верность принципам покойной богини Аврелии: доброте, смиреннию и умеренности. Вновь прибывшим это может показаться странным, учитывая дикие, подпитываемые наркотиками вечеринки, которые происходят в городе каждую ночь. Оказывается, жители Альтенхайма могут горячо поклоняться богине днём и при этом не страдать от бессонницы из-за нарушения всех её догматов ночью.

Нет такого желания или прихоти, которые нельзя было бы удовлетворить в Городе Радости. Абенланд с его торговыми путями и акрами сельскохозяйственных угодий является одной из самых богатых провинций Эфериса. Рынки Серебряного Потока предлагают товары от самого севера, от Грарйорда, до юга, до Санте-Вьегре. Желающие познакомиться с культурой Империи Бьюрах могут посетить Коллегию Бардов и знаменитый театр Стархолд. Те, кто более религиозен, могут многому научиться у жрецов Великого Храма Аврелии. Наконец, те, кто хочет хорошо провести время, вряд ли найдут что-то лучше, чем многоэтажная гостиница Каледан, открытая в любое время и обычно заполненная до отказа.

Братья, часть 2

“Ты в этом уверен, Миша?”

Шестнадцатилетний Миша стоял вместе со своим братом на пристани Касталора, возле лодки, которая должна была увести Мишу на остров за морем. Там, в Приюте Рейвенкорт, он будет обучаться магии.

“Да, я уверен,” сказал Миша. “Помнишь нашу клятву?”

Ласло с грустью посмотрел на него. Старший брат унаследовал глаза отца; Как будто папа смотрел на Мишу, подбадривая его выполнить их миссию.

“Я помню,” наконец сказал Ласло.

“А ты? Ты уверен, что хочешь присоединиться к Ордену?”

Ласло кивнул. “У них есть оружейная мощь и подготовка, которые нужны мне, если я хочу помочь нашей деревне.” Он сделал паузу. “Их форт находится всего в нескольких милях от Касталора. Если хочешь, можешь прийти в гости.”

Улыбаясь, Миша покачал головой. “Мы оба знаем, что я не смогу покинуть Святилище ещё несколько лет, братец. Мы ещё долго не увидимся.”

Плечи Ласло опустились, но затем, улыбаясь, он вновь поднял глаза. “Это не значит, что мы не встретимся вовсе. Ты моя единственная семья, Миша. Я найду тебя, несмотря ни на что.”

Миша поспешил обнять его. “Люблю тебя, брат. До встречи.”

Продолжение следует...





Тем, кто недавно прибыл в Абенланд и Империю не помешало бы ознакомиться с законами страны. Особенно выделяется один недавний закон: говорить о Великом Звере — преступление. Хранители Очага отрицают существование этого существа и запрещают любые его обсуждения. Слухи об этой угрозе считаются серьёзным оскорблением Церкви, в результате чего говорящий непременно окажется за решёткой. Однако в то же время Хранители Очага объявили серьёзным преступлением и сокрытие любой информации о Звере. Обо всех встречах с этим существом необходимо сообщать Хранителям Очага, а все его чудовищные отпрыски должны быть уничтожены. Невыполнение этого требования может вызвать подозрение в том, что вы состоите в союзе с неупоминаемой сущностью.

Норденланд

Правительство: Эрцгерцогиня Маэльфа, Западный Норденланд. Патриарх Альфрик, Восточный Норденланд

Норденланд, долгое время называвшийся центром магических исследований Империи, политически расколот вдоль своего центра. Западный Норденланд верен Империи Бьюрах, а Восточный Норденланд объявил себя независимым государством, пока внимание Империи было отвлечено на другие вещи. Существуют две столицы: Эрлефурт на западе и Ульмирак на востоке.

Хотя между двумя сторонами царит шаткое перемирие, раскол остаётся таким же глубоким, как и прежде: обе фракции держат войска около своих границ.

Путешественникам, и особенно авантюристам, трудно пересечь границу между Востоком и Западом, поскольку обе стороны тут же подозревают незнакомцев в шпионаже в пользу противоположной стороны.

Политика - не единственное, в чём норденландцы соперничают друг с другом. Они также разделены в плане магического образования. Магическое образование действительно является главным предметом экспорта этой провинции, и обе стороны неустанно обучают своих собственных заклинателей.

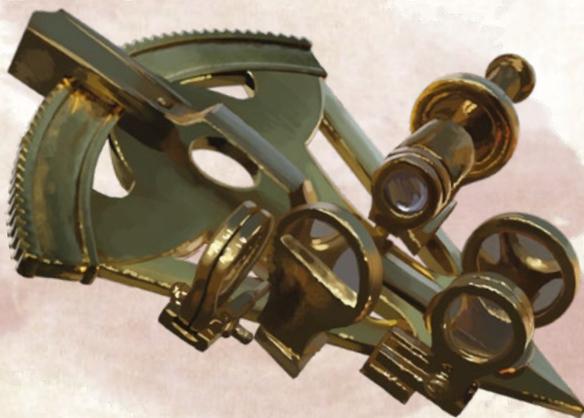
Западный Норденланд специализируется на арканной магии. Эрлефурт был основан как коллегия магов, в течение многих лет обучавшая волшебников, прежде чем превратиться в город. С той поры в Норденланде возникло восемь школ волшебников, и хотя окончание любой из них считается большой честью, Магистратская Коллегия Эрлефурта всё же считается самым выдающимся заведением по изучению арканной магии, с которым может соперничать только Приют Рейвенкорт в Остойе. Магазины вдоль улицы Витернас изобилуют свитками, книгами заклинаний и различными магическими предметами. Эрцгерцогиня Маэльфа и её магистрат сосредоточены на обучении большего количества магов, чтобы укрепить свою значимость для Императорской семьи и держать Восток под контролем.

Между тем, Восточный Норденланд полностью черпает магию из мира природы. В столице Ульмирак находится Орден Золотой Ветви, самая могущественная секта друидов в Империи. Почти все, что стоит знать о природе, можно найти в их Библиотека Древ. На Серебряном Рынке можно найти зелья, ингредиенты и травы на любой вкус.

Альфрик, Патриарх Дубового Круга, поддерживает порядок, призывая своих граждан жить в гармонии с миром природы. Таким образом, Круг поддерживает защитные магические барьеры в лесах Восточного Норденланда, но даже они не способны противостоять силе Великого Зверя.

Действительно, единственное, что удерживает норденландцев от полномасштабной гражданской войны, — это постоянная угроза со стороны Зверя. Сущность, похоже, более активна в Норденланде, чем в любой другой провинции: большие участки лесов превратились в искривлённый адский ландшафт, населённый искажёнными чудовищами.

В отличие от жителей Абенланда, норденландцы осознают угрозу Зверя и считают его уничтожение приоритетной задачей. С этой целью они предлагают богатства и магические секреты любому, кто может помочь вернуть потерянные имперские артефакты, породившие это чудовище.



Законы Бьюраха

Здесь перечислены преступления, наказуемые на территории Империи. Как написано, да будет так.

Преступления против народа

I класс

Убийство
Поджог

II класс

Тяжкое насилие
Сексуальное насилие
Грабёж и воровство
Похищение

III класс

Насилие
Вторжение
Карманная кража
Контрабанда
Хулиганство
Замусоривание
Ущерб имуществу
Сопrotивление аресту

Преступления против Веры Хранителей Очага

I класс

- Богохульство против Четырёх Божеств
 - Занятие некромантией
- Союз со Зверем или его потомством

II класс

- Кража святого имущества
- Нападение или серьёзные угрозы в адрес членов Церкви Хранителей Очага.

III класс

- Вандализм в храмах и святынях

Преступления против страны

I класс

- Диверсии, Шпионаж и хищение государственной тайны

II класс

- Ложное обвинение против должностного лица

III класс

- Выдача себя за представителей власти • Подделка официальных документов



Рауланд

Правительство:

**Эригерцог Ульрих
Эйзенгерц**

Прибывая в Рауланд, путники видят склады пилотериалов, раскинувшиеся среди голых холмов и равнин. В конце концов, они замечают тёмное облако, парящее над горами Хермансдатта, лишь для того, чтобы понять, что это густой шлейф дыма из города на склонах. Это Штеленвальд, жемчужина Рауланда.

Рауланд — центр военной и ремесленной промышленности Империи. Люди со всего континента приезжают в Штеленвальд в надежде получить образование в его школах архитекторов, плотников, камнетёсов и, прежде всего, кузнецов. Те немногие счастливицы, которые проявляют талант (и большинство из них имеют хорошие социальные связи), могут пройти обучение у мастера и в конечном итоге основать собственную лавку в Рауланде или где-либо ещё. Такой мастер будет востребованным на всем континенте.

Потеря бога Гальта снизила качество рауландских товаров, но не запятнала их репутацию полностью. Рауланд по-прежнему лидирует в Эферисе в плане ремесленных навыков и сырья. На Великом Рынке Штеленвальда покупатели имеют большой выбор прекрасного стального оружия, доспехов, украшений и других предметов — все они хорошо сделаны и одинаково дороги.

Несмотря на непрекращающуюся суету, над Штеленвальдом нависли тучи. некогда величественные здания покрыты сажей, а усталые жители безучастно смотрят из окон на вновь прибывших. Рабочие безрадостно бредут из цехов домой, а с наступлением темноты звонят колокола, предупреждая остальных не слоняться без дела после наступления темноты. Несмотря на эти предупреждения, стража часто находит в сточной канаве очередное тело с содраным лицом и кожей — объедки Зверя и его чудовищных отродий.

Унтерланд

Правительство: Лорд-генерал Василий Рёмер

На востоке Империи, Унтерланд охраняет границу Гор Серого Хребта. Под предводительством бога Малиганта унтерландцы стали лучшими воинами Империи Бьюраха.

Унтерланд — рай для воителей. В своей столице Ольштенберге унтерландцы обучают множество новых воинов, паладинов и следопытов. Те, кто изучает войны, находят кладёз материалов для чтения в Архиве Железной Крови, а те, кто хочет показать свои навыки и завоевать славу, могут принять участие в военных играх, проводимых на Имперской Арене.

И наконец, те, кто не из Унтерланда, но стремятся стать прославленными воителями, тратят все имеющиеся монеты, чтобы присоединиться к знаменитой Академии Мечей. Для дееспособных граждан Унтерланда посещение Академии бесплатное и обязательное; каждому человеку положено два года тщательной военной подготовки — этот долг они исполняют с честью.



Остойя

Языки: Остойский

Валюта: Лиры (приблизительно равны Бьюрахским кронам)

К востоку от Гор Серого Хребта, окружённая сосновыми лесами и холодными бледными туманами, Остойя бросает вызов Империи Бьюрах. Свидетельством масштабов остойской угрозы является то, что, несмотря на обширные армии Империи, те не желают проводить полномасштабное вторжение в эту соседнюю страну.

Остойя — страна с измученным населением, пропитанная некромантией и тайными, нечестивыми договорами. Под поверхностью лежит огромный, погружённый в земную твердь мегаполис, Подгород, по которому бродят неисчислимые полчища нежити, часто выползающие на поверхность. Эту чуму нежити породил Багровый Двор, вампирская аристократия, которая сейчас правит южной провинцией Сомы, и до сих пор сдерживает всех, кто претендует на их власть.

Северная граница Остойи столь же грозна. Раево — сепаратистская провинция, бросившая вызов Багровому Двору при поддержке могущественных союзников: магов Приюта Рейвенкорт и охотников на нежить из Ордена Рассвета.

Несмотря на все их усилия, дебри Остойи по-прежнему кишат нежитью, что выползает из Подгорода. Его некротическая сила покрыла небо чёрными облаками, блокирующими солнечный свет. А после захода солнца Остойя становится еще опаснее.

Сомы

Правительство: Великий князь Драго Кошевек и Багровый Двор

Самая южная провинция полностью находится под контролем Багрового Двора, группы вампиров, правивших этой страной на протяжении веков. Из своей столицы Нов-Остойи Двор распространяет власть за пределы своих границ, полагаясь на некромантию и неживых солдат.

Нов-Остойя находится на юго-восточной окраине провинции. Местная природная гавань когда-то была популярным портом для торговых судов. Однако теперь продаже товаров в город и из него по большей части препятствует имперская блокада, поэтому Нов-Остойе приходится довольствоваться тем сырьём, которое окружающие её поселения могут добыть из близлежащих гор и лесов.

Нов-Остойя — город-крепость, известный своими высокими шпилями, витражами, остроконечными арками и каменными горгульями. Самое высокое сооружение, Чёрная Гавань, является крепостью-оплотом великого князя Драго Кошевека. Рынок Карштейн служит главным центром торговли товарами и услугами, но найти качественное оружие и доспехи здесь будет сложно — большинство из них было скуплоено знатью для их собственных армий. Другими примечательными местами являются доки, где действует местное подразделение Эбенового Синдиката, и небольшой храм, посвящённый Солиме, богине праведной мести.

Новоприбывшим рекомендуют воздержаться от посещения ныне осквернённого собора Восантры.

Предупреждение для всех путешественников в Остойю: кроны Бьюраха не приветствуются ни в провинции Сома, ни в Раево. Точно так же остойская золотая валюта, лиры, не приветствуется нигде в Империи. Придётся тайно торговать с подпольными торговцами, такими как Эбеновый Синдикат, чтобы получить нужную валюту перед въездом в Остойю или выездом из неё.

Помимо призраков, в соборе обитает главное оружие Великого Князя — чудовищная летучая мышь, известная как Рукокрылый Исполин. Присутствие «Исполина» долгое время заставляло флот Бьюраха воздержаться от попыток нападения на Нов-Остойю с моря.

Богатство Сомы сосредоточено в столице; каждый день сюда попадают товары с ферм, мастерских, кузниц и рыбацких лодок, а также налоги со всех провинциальных городов. Подпольная экономика тоже процветает — Эбеновый Синдикат ведёт здесь оживлённый бизнес, но когда дело доходит до контрабанды и торговли людьми, то даже они обязаны выплачивать долю дворянству.

Гражданам широко известна вампирская природа Двора, но о ней никогда не говорят, особенно чужакам. На самом деле, даже несмотря на огромный облачный покров, окутывающий Остойю и позволяющий вампирам гулять днём в течение короткого времени, Великого Князя и его Багровый Двор редко можно увидеть на публике. Вместо этого аристократы предпочитают каждые несколько месяцев проводить пышные балы-маскарады.

Любой известный искатель приключений обязательно получит выгравированное приглашение на одно из таких собраний. Празднества — это своего рода испытание, способ для знати увидеть, какую пользу они могут извлечь из таких героев. Несомненно, авантюристам будет предложено выполнить задание в обмен на благосклонность аристократии. В зависимости от того или иного дворянина, эти задания могут принести соответствующую награду, но в долгосрочной перспективе такое внимание редко оборачивается для авантюристов чем-то хорошим.

Чем дальше от столицы, тем больше дикая природа берёт верх. Пышный лес раскинулся вдоль холмов и даже на склонах Гор Серого Хребта. Здесь можно найти укрепленные города с фермами, складами пиломатериалов и шахтами — все они погрязли в ужасающей нищете.

Остойцы не из тех, кто сомневается в своей судьбе. Они остаются верными знати, которая защищает их семью и охраняет их от опасностей, которые приносят Соманские ночи. И если кто-то считает аристократию деспотами, ему следует держать это мнение при себе.

Совет фермера из Кроусбенда

Если вам довелось посетить одну из наших деревень или усадеб — остановитесь. Выпейте с нами и послушайте историй. Лишь затем идите дальше. В лесу держитесь тропы. Не позволяйте ночи застать вас врасплох до того, как вы доберётесь до следующего поселения.

Путешествуйте большими группами, носите с собой магическое или посеребрённое оружие. Если вам нужно разбить лагерь, обступите свои повозки и всегда выставляйте часовых. Никогда не позволяйте огню погаснуть.

Если вы увидите кого-то среди деревьев после наступления темноты, никогда не разговаривайте с ним, даже если он вас зовёт. Если вы обнаружите большую яму, глубоко уходящую в землю, и услышите оттуда голос, молящий о пощаде, поспешите дальше.

Помните, вы сейчас находитесь в Остойе, а в нашем языке нет слова милосердие.

Равево

Правительство: Мина Тальесин, Леди Масок

Северная провинция Остойи пропитана магией. По способностям здешние волшебники могут соперничать с членами Имперской Коллегии Эрлефурта и эльфами Королевства Шарно. В городе-крепости Касталор магократия Раево противостоит Багровому Двору Сомы.

Касталор известен своими магическими ремёслами, одними из лучших в Эферисе. Раевские волшебники усовершенствовали искусство создания големов и стали первопроходцами в изготовлении конструкторов из алмазов, орихалка и других экзотических материалов. В Гильдии Создателей работают лучшие в Раево мастера магических изделий, которые ежегодно создают тысячи посохов, зелий и книг заклинаний.

Вся магия в Раево черпается из одного источника — Приюта Рейвенкорт, легендарной академии волшебников, расположенной на острове к юго-востоку от Касталора. Путешествовать туда самостоятельно невозможно — мало того, что остров окутывает зачарованный туман, так ещё и окружающий его океан кишит морскими чудовищами, жаждущими поглотить незваных гостей. Единственный способ попасть туда — это получить приглашение.

Раз в семь лет в доки Касталора прибывает лодка с именами тех, кого сочли достойными переправиться на другую сторону. Из каждого десятка отплывших кандидатов возвращаются только девять. Последний, кажется, остаётся на острове, и волшебники Рейвенкорта не рассказывают о судьбе тех, кто остался, и для чего именно это делается.

Раево предлагает массу возможностей для предприимчивых авантюристов. Первый Служитель Мина Тальесин постоянно ищет талантливых агентов для шпионажа и диверсий в рядах Соманской аристократии, предлагая награды тем, кто ей служит. В это же время генерал Артемиос Дулька, остойский диссидент и лидер Ордена Рассвета, стремится уничтожить чуму нежити и вампирскую аристократию всеми доступными средствами. Он ищет единомышленников и сильных духом людей. Несомненно, искатели приключений, способные переварить его риторику, найдут у него немало возможностей для заработка.





Кланы Валикан

Языки: Валиканский и его диалекты

Валюта: Бьюрахские кроны, бартерный обмен
Грайорд, самая северная провинция Эфериса, — земля сосен, тундр, ледников и невыносимого холода. Чтобы выжить, враждующие валиканцы должны бороться не только друг с другом, но и с неумолимой окружающей средой, неистовыми элементами и постоянной угрозой холодного пламени.

После Раскола шесть кланов Валикана были разделены на две страны: Трулл и Кандар. Обе эти фракции зашли в тупик в борьбе за контроль над Грайордом.

Трулл

Правительство: Призматический Круг;
Вожь: Нолгар Магнуссон

По сей день жители Грайорда боятся Гормадрауга, легендарного Призматического Змея, который спит в северных океанах и чьё пробуждение может привести к концу света. Орден друидов, известный как Призматический Круг, посвятил себя предотвращению всего этого. Они верят, что посредством кровавых жертв и войн смогут предотвратить пробуждение Гормадрауга и таким образом сохранить мир в безопасности. Три племени Валикана — Руна, Сир и Вольгар — поддержали эту веру, образовав теократическую провинцию Трулл.

Трулл охватывает большую часть западного Грайорда, состоящего в основном из тундры, гор и островов. Поскольку сельскохозяйственных угодий мало, то его жители, чтобы себя прокормить, прибегли к набегам и грабёжам.

Эти набеги происходят в основном из Тайбьёрна, столицы Трулла, прибрежного города, где вдоль побережья ходят длинные суда. Тайбьёрн в основном состоит из деревянных длинных домов и хижин, некоторые с соломенными крышами. Там, где древесины мало, многим семьям приходится довольствоваться дерновыми крышами, а животные часто забираются на крыши домов, дабы поест диких трав.

Экономика Тайбьёрна держится на захваченных рабочих. Пленников доставляют на кораблях в город, где большинство из них продают для работы на полях или у богатых семейств. Более трудоспособных заставляют работать в шахтах или у кузнечных мехов.

Самых невезучих передают друидам, где их ритуально приносят в жертву Змею, сдирая с их тел кожу и подвешивая на ветвях священных деревьев. Говорят, что кровь, просачиваясь в почву, согревает землю, углубляя сон Гормадрауга.

Сам Тайбьёрн контролируется самым крупным племенем: Кланом Вольгар. Как племя преданных воинов, Вольгар является силой Призматического Круга и отвечает за набеги. Другие кланы также сохраняют присутствие в городе. Клан Сир наиболее искусен в изготовлении и поставке оружия для армии Трулла, в то время как мощная магия клана Руна способна держать врагов на расстоянии.

Будучи изоляционистами, народ Трулла рассматривает всех иностранцев как захватчиков. Любого, кто появляется в их землях без разрешения лидеров кланов, встречают насилием и, скорее всего, поработают.

В настоящее время вождь клана Вольгар, Нолгар Магнуссон возглавляет все три клана. Его цель — распространить власть Трулла по всему Грарйорду, поэтому их доки полнятся новыми кораблями, а кланы продолжают обучать новых налётчиков.

Трулл также известен своими знаниями в области стихийной магии. Здесь клану Руна нет равных. Их маги искусны в изготовлении рунических камней, содержащих мощные и разрушительные заклинания.

Остальная часть Грарйорда научилась бояться набегов Трулла. Сначала приходят потоки молний и огня, разрушая дома и создавая хаос в обороне города. Затем следует оглушительный боевой клич, когда Вольгары-берсерки бросаются в бой, орудуя магическими топорами и щитами, созданными кланом Сир. Такое нападение может заставить дрогнуть даже самых стойких защитников.

Кандар

Правительство: Королева Андреа Хельсинг

Из-за угрозы, исходящей от Трулла, оставшиеся кланы: Митра, Лимири и Моргонг объединились, чтобы защитить себя от злостных вторжений. Фракция Кандар выступает против варварских принципов Призматического Круга и придерживается прогрессивных взглядов на другие страны. К сожалению, Кандар не обладает таким же пылким единством, как Трулл; лидеры склонны спорить по всем вопросам, в том числе и по поводу того, как лучше всего решить вопрос выживания.

Столица Кандара, Рист, находится в центре Валиканских земель. Несмотря на стратегическую выгоду, которую это приносит, Кандар ведёт сражения на многих фронтах. На западе им приходится обороняться от набегов Трулла; на востоке — бороться с холодным пламенем, приходящим из моря. Теперь, когда Империя Бьюрах предлагает защиту в обмен на лояльность Кандара, среди лидеров кланов возник ожесточенный спор: отдать часть своей свободы ради союза или двигаться вперед самостоятельно?

Укрепленный город Рист имеет архитектуру, в которой больше прослеживаются черты других народов, чем собственные Валиканские корни. Толстые каменные стены и башни окружают крытые соломой дома и деревянные постройки с крутыми многослойными крышами. Резиденция правительства, Хайра, имеет круглую внутреннюю стену и укрепления, состоящие из нескольких больших длинных кораблей, установленных один на другом. Их паруса были переделаны в ветряные мельницы, чтобы питать зернохранилище крепости.

Рист процветает за счёт торговли с другими странами. В самом конце Караванного Пути расположен Отдых Караванщика — море палаток и лавок, где торговцы выставляют свои товары и охотятся за выгодными предложениями. Здесь можно найти и купить практически всё — как выяснилось, иностранные торговцы готовы отдавать хорошие деньги за сушённый соннолист — сильнодействующий наркотик, который можно найти только в горах Грарйорда. Огромный спрос на это вызывающее привыкание вещество и нынешнее ухудшение состояния экономики Кандара не оставили правительству иного выбора, кроме как контролировать торговлю этим растением посредством высоких налогов.

О кризисе холодного пламени

В основе всех легенд Валикана лежит великий Призматический Змей Гормадрауг. Этот могущественный бог стихий был убит героем Кентигерном и шестью его товарищами, что привело к возвышению Шести Кланов. Однако падение этой изначальной сущности породило странное явление, преследующее племена на протяжении веков: холодное пламя.

Каждый валиканец боится холодного пламени. О нём слышали даже в таких далёких южных местах, как Провинция Кастинеллы. И хотя Империя Бьюрах преуменьшает риск того, что холодное пламя когда-то достигнет их земель, их авантюсты настороженно следят за своей северной границей, высматривая намёки на синий огонь среди лесов.

Холодное пламя берёт начало из далёкого северного региона Вольгена. Оно горит ярко-синим цветом, не выделяя тепла. Оно способно «гореть» на льду и снегу. Хотя оно и медленно распространяется по воде и льду, но стоит ему коснуться органики, оно тут же быстро и жадно поедает растительную и животную материю, превращая их в лёд. Затем холодное пламя растёт и быстро распространяется в синем пожаре. Было замечено, что оно поедает плоть, кожу, траву, дерево, мох и кости. К северу от Сольхейма когда-то был лес; теперь это просто сад из льда в форме деревьев. Смертные существа, даже будучи невосприимчивыми к холоду, не могут избежать проклятия холодного пламени. Их плоть лишь замедляет холодное пламя, но в конечном итоге они тоже превращаются в лёд.

Начавшее гореть холодное пламя очень трудно остановить. Единственным известным способом борьбы с ним является сильный жар, поэтому разведчики форта Кентигерн, пытаясь остановить его распространение, использовали горящее масло и даже огненные заклинания.

Против угрозы холодного пламени стоят монахи Ордена Святого Кентигерна. Орден, названный в честь Первого Героя, победившего Великого Змея, является основным средством защиты от распространения холодного пламени. Их главная стратегия — ограничить его источник — Вольген, остров, на котором, как говорят, находится сердце Гормадрауга. С этой целью они несут вечную стражу в северных землях, используя ездовых собак, разведчиков и ледяных дрейков для поиска и борьбы с любыми проявлениями холодного пламени на суше и в море.

За прошедшие годы Орден потерял многих своих членов и стремится пополнить их ряды. Зная о связанной со всем этим опасности, лишь немногие вняли их призыву.

— Одис Трмейн





Провинции Кастинеллы

Языки: Кастинельский

Валюта: Вирны (приблизительно равны Бьюрахским кронам)

Самая южная страна Эфериса, Провинции Кастинеллы, расположена на полуострове, что примечательно палящими ветрами и сухой жарой, отражающими смятение жителей, которые там живут.

Кастинелла состоит из трёх основных провинций: Тольетум, Фаро и Терпена. Придя к власти, военачальник Монтего Вальеда объединил издревле враждовавшие провинции под знаменем Архисерафима Эмпирея. Вальеда дал себе титул Объединителя, и тех, кто бросал ему вызов, ждали пытки и смерть.

В настоящее время, полностью став милитаристской теократией, кастинельцы чрезвычайно серьёзно относятся к своей вере.

Арканная Инквизиция

Пытаясь сохранить единство трёх провинций, Вальеда обнаружил, что ему нужно что-то более мощное, чем обещания мира, чтобы сохранить провинции под своим контролем. Со временем он нашёл удобного козла отпущения: тех, кто был одарён в магии. В результате он сформировал Арканную Инквизицию, которая сеяла среди населения глубокое недоверие к заклинателям и заключала в тюрьму всех, кто нёс в себе хотя бы небольшую искорку арканной магии.

Их действия вызвали гнев многих магических фракций, а в первую очередь — могущественного Тауматурга.

Недавний отпор инквизиторскому произволу в провинциях никак не помог смягчить действий теократии. Те, кто обладал магическим даром, включая детей, были сожжены инквизиторами заживо. Арканным заклинателям, проходящим через Провинции Кастинеллы, рекомендуется скрывать свои способности или искать другой маршрут. Как часто говорят кастинельские жрецы, климат их земель не подходит для магов.

В настоящее время штаб-квартира Арканной Инквизиции находится в Тлеющем Соборе, что расположен в Расколотых Вершинах провинции Терпена.

Тольетум

Резиденция правительства Кастинельской теократии, провинция Тольетум, является также точкой военного напряжения страны. Расположенная к юго-востоку от Королевства Шарно, она служит вратами между Провинциями Кастинеллы и остальной частью Эфериса.

Тольетум имеет гордые военные традиции, сравнимые с традициями Унтерланда, провинции Империи Бьюрах. Согласно учению Эмпирея, теократия акцентирует свою боевую силу и готовность к войне. Таким образом, даже семилетний ребёнок знает основы владения луком и копьём.

За пределами города были созданы различные военные училища, каждое из которых участвует в ежегодных соревнованиях, чтобы завоевать престиж и привлечь больше студентов. Те, кто решает записаться, становятся членами отряда наёмников, а также получают доступ к лучшим после Академии Мечей оружейным тренировкам.

Эту милитаристскую позицию поддерживает высокоразвитая кузнечная промышленность. Говорят, что огни Тлеющей Кузни никогда не гаснут из-за непрерывного притока угля и руды из близлежащих гор Корейва и стремления провинций к праведной войне.

Тольетум строго придерживается учений Эмпирея, записанных в законах теократии. Сами законы являются абсолютными, поскольку граждане, исповедующие другую веру, обвиняются в ереси. Влияние Инквизиции здесь особенно мощное. Награда ждёт тех, кто сообщит о заклинателях, достаточно глупых, чтобы войти в город.

Фаро

Те, кто прибывает в Провинции Кастинеллы по морю, скорее всего, проплывают через Фаро. Расположенный в устье реки Сальвес портовый город Фаро демонстрирует свою военно-морскую мощь не только Провинциям Кастинеллы, но и всему континенту.

Будучи экономическим центром Кастинеллы, Фаро обеспечивает огромные запасы продовольствия для провинций, в основном добываемые из чрезвычайно плодородной земли, что зовётся Благословением. Благодаря прекрасным продуктам с ферм Благословения, обильной рыбе из Сальвеса и наличию дичи в окружающих лесах Фаро имеет более чем достаточно, чтобы кормить своих граждан и торговать с другими странами.

Фаросцы — отличные мореплаватели, странствующие и торгующие по всему континенту. Те, кому посчастливилось попасть в Великий Арсенал, могут стать свидетелями того, как на этой огромной верфи строятся корабли для Могучего Флота Фаро. Те, кто ищет работу моряка, не найдут лучшего места для приобретения опыта, чем служба во флоте Фаро.

Терпена

Третья провинция Кастинеллы, расположенная на самой южной оконечности Эфериса, известна тремя вещами: дорогими изысканными винами, элитной кавалерией и Арканной Инквизицией.

Склоны гор с умеренным климатом усеивают виноградники Терпены, расположенные в Санте-Вьегре. Вина Санте-Вьегре ценятся повсюду, но теократия Кастинеллы имеет монополию на эту отрасль. Чёрный рынок вин Санте-Вьегре суется вдали от бдительного ока Инквизиции.

Терпена также является домом для Высшей Кавалерийской Школы, благодаря чему терпенские наездники прославились своими скачками и конным боем. Под опекой Красной Лошади, Абана Дальрума Высшая Кавалерийская Школа выпускает непревзойдённую лёгкую кавалерию и тяжёлобронированных скакунов.

Наконец, в провинции Терпена находится Тлеющая Пирамида, родовая дом драконорожденных и штаб-квартира Арканной Инквизиции. В Эру Экспансии человеческие армии разрушили Тлеющую Пирамиду, изгнав драконорожденных с Расколотых Вершин. Спустя годы Вальеда Объединитель позволил драконорожденным вернуться на родину и восстановить Тлеющую Пирамиду. В свою очередь, драконорожденные отказались от своих богов в пользу учения Эмпирея. Терпенские драконорожденные — самые ревностные инквизиторы, выступающие в качестве защитников Тлеющего Собора.

Ящик

“Пожалуйста, она всего лишь ребёнок!”

Голос матери из входной двери донёлся до комнаты Алиоры, где она спряталась, как только они увидели приближающиеся красные знамёна. Её отец был в на винограднике — он не мог помочь. Алиора забилась поглубже в свой шкаф и сделала единственное, что могла, будучи напуганной — она создала вокруг себя подобие деревянного ящика. Это сослужило ей хорошую службу во время игр в прятки.

Она больше не слышала свою мать. Тяжёлые шаги застучали по лестнице. Алиора прикрыла рот обеими руками, но боялась, что они услышат бешеный стук её сердца.

Затем спокойный голос по другую сторону двери шкафа пропел молитву. Шаги приблизились к её шкафу, и кто-то рывком распахнул двери. “Вот она,” окликнула высокая женщина в доспехах.

Страх Алиоры на мгновение сменился растерянностью. Раньше никому не удавалось найти её в ящике. Чья-то рука протянулась сквозь иллюзию и схватила её за запястье. “Пойдём со мной.”

Женщина в доспехах потащила Алиору вниз по лестнице и вывела её на яркий солнечный свет. Рядом с повозкой, стоящей на пыльной дороге, находились двое мужчин с мечами. На их нагрудниках блестел символ Архисерафима: два кулака, разрывающие цепи. У их ног лежало тело её матери. Оно не двигалось.

Ком сдавил горло Алиоры, позволяя вырваться лишь всхлипам. “Ничего подобного,” сказала женщина, таща её к стоящей в телеге клетке. Алиору затолкали за холодные железные решётки, и она могла лишь смотреть на своих похитителей, пока они запирали дверь. Потом они остановились. Затихший ветерок перестал трепать занавески в открытых окнах дома. Летящая птица зависла в воздухе.

Алиора моргнула. Перед ней появился мужчина в мантии, как будто его принёс ветер. На нём была маска дьявола: белое лицо, красные рога и чёрные слезы, струившиеся по фарфоровым щекам. Дверь клетки распахнулась от его лёгкого жеста.

“Жизнь, которую ты знаешь, прошла,” прошептал он. Маска не заглушала его голос; он исходил из глубин её головы. “С этим ничего не поделаешь. Ты можешь бежать, и если ты это сделаешь, то будешь бегать всю свою жизнь. Инквизиция никогда не прекращает преследование. Или ты можешь пойти со мной. Мне нужны люди вроде тебя, одарённые магией. Если ты хочешь найти в жизни новый путь, следуй за мной.”

Он протянул ей руку. Алиора посмотрела на него, затем на мрачное небо, на одетых в красное инквизиторов, застывших во времени. Она посмотрела на тело в пыли — её мать, которая научила её молиться Эмпирею и следовать догматам Архисерафима. Верить в мир, в котором есть справедливость.

Она медленно потянулась и взяла мужчину в маске за руку.



Королевство Шарно

Языки: Язык Шарно, все диалекты Эльфийского

Валюта: Армили (приблизительно равны Бьюрахским кронам)

Для непосвящённых страна за волшебным лесом, называемым Лабиринтом Роши, кажется землёй обетованной волшебства, сказок и безграничной природной красоты. Здесь Духи Природы по-прежнему могут ходить в физической форме и общаться со смертными. Однако сейчас в Королевстве Шарно растут разложение и тьма, вызванные затянувшейся враждой между эльфами и людьми.

Королевство Шарно занимает обширную территорию в юго-западной части Эфериса. Его название происходит от эльфийского Каэр Нейада, что переводится как «земля тысячи рек». Королевство простирается от Лабиринта Роши на северо-востоке до Тысячи Рек на юге. Каменнозубые Горы образуют барьер от Империи Бьюрах на севере.

История Королевства Шарно начиналась с больших надежд. Король Эймерик Ноблкуэр положил конец войне между людьми и эльфами, что продолжалась несколько поколений, и принёс мир в земли Тысячи Рек. Эймерик заключил Пакт Священных Земель, включавший в себя два особых пункта. Эльфийские короли должны

приводить своих первых дочерей в зачарованный Храм Туманов, где они будут обучаться пути шаманов и помогать в сохранении природного баланса. Люди, в свою очередь, обязаны поддерживать порядок по всей земле посредством создания рыцарских орденов, организаций, основанных на чести, добродетели и клятве победить зло. Благодаря этому соглашению обе стороны стали жить в мире и процветании.

Так продолжалось до проклятия тёмных эльфов.

Мгла

Всё начинается с густого тумана, который неестественно быстро движется по земле или воде, окутывая все, к чему прикасается. Независимо от времени суток, туман всегда имеет цвет древесного угля, почти как дым. Там, куда он приходит, тускнеет солнечный свет, тепло рассеивается, и в изобилии появляются кошмары. Все уже давно предупреждены: едва увидите Тёмную Мглу — бегите.

Тёмная Мгла приходит из Храма Туманов, расположенного на юге Королевства. С древних времён этот храм был священным местом, куда могущественные эльфийские друиды, Творцы Уз, приходили, чтобы проводить секретные ритуалы и общаться с духами природы. Таким образом Творцы Уз поддерживали мир между смертными и духами. Эта связь была настолько важна, что каждый из эльфийских королей в обязательном порядке отправлял свою первую дочь в Храм, чтобы она присоединилась к Творцам Уз, дабы обеспечить непрерывность ритуалов.

Все изменилось с появлением тёмных эльфов. Разжигая мстительность эльфов, которые чувствовали, что люди захватили их территорию, тёмные эльфы призвали зловещую магию, дабы спровоцировать новую войну между двумя расами. С этой целью они похитили дочь короля Тибо, принцессу Тифану, и доставили её в Храм Туманов, чтобы использовать в качестве сердца для нечестивого ритуала. Но их планы были сорваны, когда к ней на помощь пришел её возлюбленный рыцарь сир Гвильем. Ему удалось сорвать ритуал, но, как оказалось, завершённый наполовину ритуал хуже, чем завершённый полностью. Так было выпущено тёмное проклятие, повлиявшее на туманы, что окружали храм.

Так была создана Тёмная Мгла, и где бы она ни оказалась, она порождает мерзость: монстров, нечестивых рыцарей и тёмных эльфийских чародеев, которые досаждают поселениям Тысячи Рек. Что касается сира Гвильема, принцессы Тифаны и колдуна Диянтара, их души заперты в бесконечных туманах в ожидании своего шанса обрести свободу.

Королевство Шарно

Правительство: Король Тибо де Советер

Королевство Шарно получило известность с основанием Пакта Священных Земель. Мир, который он выковал между людьми и эльфами, открыл двери к процветанию. Среди множества разветвлённых рек страны появились высокие замки, величайшим из которых является Замок Ламсдоньер, резиденция правительства и нынешнего короля Тибо де Советера.

Экономика королевства процветает благодаря рыболовству и сельскому хозяйству. Поскольку Шарно находится в пойме рек, на богатой почве хорошо растут сельскохозяйственные культуры. Рыбы здесь в изобилии, а вот охота ограничена, дабы ублажить духов природы. Королевство также торгует с эльфами рудой из Каменнозубых Гор.

Шарно называют Королевством Рыцарей. В этом королевстве возникло несколько знаменитых рыцарских орденов, и они обладают огромной властью, поскольку короли выбираются из числа руководителей этих организаций.

Одним из самых влиятельных орденов в настоящее время являются Рыцари Строгости. Эта сильно военизированная организация, которая пропагандирует закон и порядок, обрела власть, когда тёмные эльфы стали причиной появления Тёмной Мглы и принесли страдания на здешние земли. После этого орден открыто осудил эльфийскую расу, возненавидел мистические клятвы и связи с природой и стал настаивать на возобновлении войны с эльфами. Ходят слухи, что магистр ордена, Эрманд Строгий, строит козни для захвата власти над страной.

Другой стороной медали является Вермиэльская Стража, члены которой дали священную клятву перед эльфийскими шаманами и помогают им поддерживать мир с духами природы. Те, кто к ним присоединяется, должны всем сердцем верить в союз эльфов, людей и природы и быть верными Пакту Священных Земель. Таким образом, в орден допускаются только самые добродетельные и преданные рыцари. Взамен эти рыцари получают от своих товарищей-шаманов удивительные силы.

Новые кандидаты приветствуются во всех рыцарских орденах, но стать рыцарем Шарно — непростая задача. Будучи сначала оруженосцами, кандидаты должны облачиться в доспехи, взять оружие и отправиться на подвиги.

Они носят чистый, пустой щит до тех пор, пока не совершат храбрый поступок. Лишь тогда они получают право нанести герб, обозначающий их подвиг. И если рыцарь достаточно хорошо докажет свою доблесть и храбрость, его могут пригласить присоединиться к Королевскому Совету и непосредственно служить королю.

На данный момент король Тибо занят поиском героев, достаточно могущественных и смекалистых, чтобы спасти его дочь Тифану и сира Гвильема из Тёмной Мглы.

Тол Лейемил, Город Эльфов

Правительство: Эхен Элавейн

Расположенный среди южных предгорий Каменнозубых Гор, этот древнейший эльфийский город Эфериса является памятником гордой расе. Здесь можно увидеть эльфийскую архитектуру, существовавшую ещё до Империи Бьюрах. Невозможно точно сказать, как долго существует город, поскольку архивы Тол Лейемила закрыты для неэльфов. Однако эльфов всех видов и подрас здесь приветствуют и принимают, как странствующих детей, вернувшихся в отчий дом. Таким образом, Тол Лейемил был назван Последним Свободным Городом Эльфов, последним оплотом Светлого Народа.

Тол Лейемил использует необычную систему правления. Городом управляет эльфийский совет, известный как Эхен Элавейн, а его членов набирают из городского населения. Хотя шаманы Творцов Уз не являются членами совета, они также имеют право голоса в решениях, принимаемых правительством, поскольку передают волю самой природы.

Тол Лейемил поддерживает союз с Королевством Шарно, но их отношения испортились с тех пор как появилось проклятие тёмных эльфов. Расовая вражда вновь стала процветать, затрагивая соглашения с обеих сторон. Некоторые из наиболее радикальных рыцарей-людей обвинили эльфов в ограничении поставок руды, что, в свою очередь, повлияло на снабжение Шарно оружием. Между тем, разрастается группа эльфов, которые требуют, чтобы люди вернули земли, которые, по их утверждениям, были украдены у их народа. Какого-либо насилия между этими двумя сторонами пока не случилось, но с учётом растущего числа провокаций это, возможно, продлится недолго.



Тол Кердвайл

К юго-востоку от Королевства Шарно находится проклятое место, к которому никто не решается приблизиться: Тол Кердвайл, Мёртвый Город. Здесь скелетоподобные деревья питаются отравленной водой, искажённые духи природы наиболее сильны, и над всем властвует Тёмная Мгла. Тол Кердвайл — бастион Тэлкиней, Принцессы-лича.

Много веков назад Тэлкиней была чародейкой, чьей красоте и силе не было равных. Но и это её не устраивало, поэтому она тянулась к ужасной магии, которая обеспечила бы ей ещё большую силу. Ритуал, который она провела, дал ей возможность повелевать самой реальностью.

Чтобы остановить Принцессу-лича, потребовалась объединённая мощь всех эльфийских чародеев, но даже так, всё, что они смогли сделать, это заставить её погрузиться в вечный сон. Хоть мир и удалось от неё обезопасить, Тол Кердвайл так и остался испорчен злой магией. Только монстры и тёмные эльфы обитают в его дремучих лесах и тёмные ручьях.

Моренция

Правительство: Дож Лоренцо Флабеничи и Верховный Совет Моренции

Языки: Моренцианский

Валюта: Даймы (приблизительно равны Бьюрахским кронам)

Город-государство Моренция расположено на небольшом острове в Заливе Львов, к западу от Провинций Кастинеллы и к югу от Королевства Шарно. Моренция успешно сохраняет свою независимость, на протяжении веков противостоя мощи Империи Бьюрах, а в последнее время и Провинций Кастинеллы.

Наиболее важной топографической особенностью, которая позволила обеспечить такую защиту, являются Туманные Рифы. Давным-давно зачарованные основателями города, рифы создают водный лабиринт, перебраться через который могут лишь члены городской гильдии навигаторов. Этот барьер предотвратил почти все морские атаки на Моренцию, предоставив городскому совету полный контроль над тем, кто входит в их владения и кто покидает их. Таким образом, торговцы проходят через руководство гильдии, остаются на ограниченное время в определённом районе города и уходят тем же путём, которым пришли.

Благодаря навыкам своих навигаторов и мощному судостроительному потенциалу Моренция смогла создать торговый узел, охватывающий весь континент. Это позволило им основать Гильдию Банкиров, в которую входят клиенты из числа самых влиятельных дворян и правительственных чиновников Эфериса. В конце концов, Торговая Компания Августина основала в Моренции свою штаб-квартиру, получив контрольный пакет акций как Гильдии Банкиров, так и Верховного Совета.

Желающие посетить Моренцию, должны делать это под руководством навигатора Моренцианской Гильдии Навигаторов. В противном случае они потеряются в бесконечном тумане и вполне возможно сядут на мель на песчаной отмели или разобьют судно о коварный риф. Те, кому удаётся попасть в город-государство, восхищаются множеством каналов, мостов, кораблей, исторических зданий и, конечно же, рынков, наполненных товарами со всего Эфериса.

Колис «Сияющий Мозг», выступление перед Верховным Советом Моренции

“Друзья мои, позвольте мне задать вам вопрос: каков источник огромного богатства Моренции?”

Торговля, могут сказать некоторые из вас. Но Моренция сама по себе производит мало ценного. Мы пятые в Эферисе по рыболовству, четвёртые по ремесленным товарам и вторые по производству кораблей. У нас нет ни шахт, ни сельскохозяйственных угодий, о которых можно было бы говорить. Любое оружие, которое у нас есть, должно быть, получено в результате торговли. Кредиты, возможно, скажете вы. Но откуда взялись эти огромные запасы золота в наших банках? Это продуманные инвестиции? Острая деловая хватка? Поддержка со стороны торговых гильдий? Нет. Бизнес можно вести лишь в том случае, если у вас есть что продавать.

Но у нас есть что продать, друзья мои, что-то, что другие страны отняли бы у нас, если бы могли. У нас есть *иллюзия безопасности*.

За прошедшие века мы убедили весь Эферис, что этот небольшой клочок земли посреди лагуны — самое безопасное место для хранения золота. Среди наших клиентов числятся короли, духовенство, мужчины и женщины, обладающие огромной властью. И они доверяют нам, потому что верят в непобедимую Моренцию. В город, который никогда не падёт, чья казна никогда не будет разграблена захватчиками.

Наша недавняя победа над сильнейшим флотом Эфериса укрепила эту ауру непобедимости. И мы не можем на этом останавливаться! Мы должны схватить каждого иностранного шпиона, казнить каждого предателя, дать отпор каждому грабителю. Я говорю вам: в тот момент, когда мы потеряем этот фасад, нашему городу придет конец. Мы должны сделать всё, что в наших силах, чтобы поддерживать иллюзию, иначе у нас не останется ничего.

Позвольте мне попытаться.”

Имейте в виду: Моренция не лишена опасностей. Ходят слухи, что в городе обосновался чудовищный культ. Частенько безлунными ночами в каналах находили плавающие трупы ритуально убитых людей. Убийства стали настолько печально известными, что их окрестили «Ужасом Безлунной Ночи», и Городской Совет предложил награду тем, кто сможет положить этому конец.

Лизех

Правительство: Графиня Аналита фон Райза

Языки: Бьюрахский

Валюта: Бьюрахские кроны

Лизех — город, переживающий кризис. Когда-то это был процветающий и богатый центр торговли, который правил Кусачим Заливом, но сейчас его съедает заживо загадочная и смертельная болезнь, известная как Плачущая Оспа. Несмотря на усилия Империи Бьюрах и Королевства Шарно удержать болезнь в пределах города, Оспа распространилась и на их земли.

Приливы и отливы

Взлёт и падение Лизеха начались с его основателей, семейства Бувенграхтов. Когда Лизех был всего лишь сонным рыбацким городком, глава семьи Отто Бувенграх столкнулся со странным существом, известным как Созерцатель Грязи.

Существо предложило Отто сделку: оно даст ему возможность превратить Лизех в безмерно богатый город, а взамен ему будет разрешено питаться городскими отходами, включая трупы. Отто согласился, и благодаря этому контракту Лизех стал процветать. В то же время Отто основал культ, призванный поклоняться и утолять бездонный голод существа.

Используя свой доступ к морю и расположение между Бьюрахом и Шарно, Лизех рос благодаря торговому и культурному влиянию. Шли годы, его территория расширялась, поскольку была построена система каналов и рвов, которые контролировали наводнения и помогали торговому флоту. Вскоре корабли Лизеха стали доминировать над всем западным Эферисом.

Богатства, текущие в Лизех, были настолько велики, что привлекли внимание Империи Бьюрах, которая пожелала добавить эту жемчужину в свою коллекцию. С этой целью они призвали пленённую ими вампиршу, графиню Аналиту фон Райза, чтобы она проникла в Лизех и использовала свои способности, дабы подчинить своей воле семью Бувенграхт. С их влиянием город позволил бы Империи себя аннексировать.

Но Империя недооценила силу графини, как и её жажду мести. В день ежегодного праздника Заботливого Моря она перебила всю семью Бувенграхтов, и это гнусное преступление вошло в историю как Красное Утро. Вместе с тем Аналита узурпировала власть над городом.

Битва в Кусачем Заливе

Однако Созерцатель Грязи ещё не закончил с Лизехом. Вместо того, чтобы отдать город вампиру, существо заразило трупы Бувенграхтов новой смертоносной болезнью: Плачущей Оспой. За несколько дней Оспа поразила тысячи людей.

Поняв, что править городом может лишь один из них, Аналита отправилась на середину залива, чтобы раз и навсегда расправиться с тварью. В ходе последовавшей ужасной битвы на город обрушился сильный шторм, а за ним огромные волны, опустошившие порт. Аналита вернулась спустя один день, живая, но тяжело раненая.

Никто не может сказать наверняка, кто выиграл дуэль и существует ли ещё Созерцатель Грязи. Что касается графини, то она забаррикадировалась в Высокой Колокольне в центре города, и с тех пор её никто не видел. Её Культ Чёрной Леди заботится о ней и руководит её делами в городе.

В это же время неконтролируемая Плачущая Оспа опустошает Лизех. Несмотря на то, что он стал новой территорией Бьюраха, Империя не смогла ничего сделать для горожан и вместо этого заблокировала все пути в Лизех. К сожалению, было уже слишком поздно: Оспа уже распространялась и по Империи.

На данный момент Лизех умирает. Мало того, что он всё ещё не оправился от Оспы, так ещё и карантин, введённый Бьюрахом, уничтожил его экономику. В настоящее время единственной организацией, способной лечить Оспу, являются Доктора Морбуса. Однако эта похожая на культ организация больше склонна к мучительным экспериментам и наверняка потребует за лекарство высокую цену. Городской Совет Лизеха продолжает обращаться за помощью ко всем добросердечным людям, желающим спасти свой город.

Языки Эфериса

Языки в Эферисе разделили мир так же, как и политические границы. Обычные граждане Эфериса говорят на языке своего народа и редко на каком-либо другом. Только у тех, кто много путешествует, есть необходимость или возможность говорить на языке, отличном от языка своей и соседних деревень.

У каждой из рас также есть свой язык, но даже в этом случае его изучают и на нём говорят лишь тогда, когда он является преобладающим языком в данной местности. Например, семья дварфов, осевшая в одной из стран, таких как Остойя, может никогда не говорить на дварфийском, отдавая предпочтение остойскому языку. Однако более крупные расовые сообщества внутри страны наверняка будут говорить как на расовом, так и на государственном языке.

Поскольку общего языка, который объединил бы весь цивилизованный мир, не существует, переводчики здесь ценятся и пользуются большим уважением. Искатели приключений, а также те, кто зарабатывает на жизнь, переезжая с места на место, часто тратят время на изучение как можно большего количества языков.

Чаще всего в Эферисе встречаются следующие языки:

Язык Шарно: Преобладающий язык Королевства Шарно.

Кастинельский: Преобладающий язык Провинций Кастинеллы. Этот язык также используется в большинстве религиозных текстов Эфериса. До недавнего времени перевод учения Серафимов на язык, отличный от кастинельского, считался преступлением. В Моренции также преимущественно говорят на кастинельском, что делает его наиболее распространённым языком среди торговцев.

Валиканский: Преобладающий язык Кланов Валикан. Каждый из кланов говорит на немного отличающемся диалекте валиканского, но диалекты достаточно похожи, чтобы их можно было понять.

Остойский: Преобладающий язык Остойи.

Низкий Бьюрахский: Диалект, используемый простолюдинами. В нём более сильный акцент, чем в Высоком Бьюрахском, что затрудняет понимание основного населения страны иностранцами.

Высокий Бьюрахский: Диалект высокородных. Большинство официальных записей также написано на этом диалекте, например, религиозные тексты, законы, королевские указы, пьесы, стихи и т.д. Если иностранец изучает бьюрахский язык, он изучает именно этот диалект.





Глава 4: Магия Эфериса

В Эферисе «магия» — это универсальный термин для обозначения сил, что превосходят возможности простых смертных, и в целом служат средством изменения реальности. На самом деле, существует три отдельные формы магии, каждая из которых имеет свои мистические источники: арканная, божественная и природная.

Арканная Магия

О теории магии

Маг, учащийся в коллегии, странствующий волшебник, пребывающий в поисках, архимаг в своём рабочем кабинете — все эти три личности полагаются на скрытую силу, которая существует в Эферисе повсюду, силу, которую они называют магией. Однако, несмотря на

бесчисленное количество книг, написанных на эту тему, источник этой силы до конца не изучен.

Безусловно, величайшим знатоком арканной магии был человек по имени Раакан эль-Адакар. Будучи архимагом, жившим в начале Эры Экспансии, Раакан построил впечатляющую библиотеку, в которой хранились сведения о природе и происхождении магии.

Он был первым, кто определил, что арканная магия исходит из измерения, параллельного Материальному Плану, места, наполненного скрытой энергией, способной изменять реальность. Он назвал этот план Нуменой, а саму энергию — нумен. Магия, по мнению Раакана, — это просто использование нумена для придания воле мага физического образа и формы.

Согласно его исследованиям, когда маги произносят заклинания, они слегка ослабляют границу, отделяющую Нумену от Материального Плана, дабы черпать нумен. Подобно увеличительному стеклу, фокусирующему луч солнечного света, они превращают нумен в необходимый им магический эффект.

Было выдвинуто несколько теорий о том, чем на самом деле является Нумена. Одна теория утверждает, что это изначальная обитель богов и источник их силы. Другая говорит, что Нумена сама по себе является живым существом, которое пытается придать нашему измерению форму, соответствующую его собственной.

К сожалению, Раакан не смог насладиться плодами своих трудов. Для своего последнего магического эксперимента он открыл портал, позволивший ему физически войти в измерение Нумены. Он вернулся через этот портал спустя пять лет, совершенно обезумевший и говорящий на неизвестном языке. Свои последние дни он провёл в заточении в крепости Колдирон.

Коллегии Магии

Такая потенциально опасная способность, как магия, находится под контролем определённых органов власти, и тех пользователей магии, что посещают коллегии, уже давно приучают уважать эту иерархию.

Коллегии Эрлефурта

Западный Норденланд — центр изучения арканной магии в Империи Бьюрах, и, конечно же, они хотят, чтобы так оставалось и дальше. В их столице Эрлефурте находится самое большое количество магических коллегий на всём континенте, причём Коллегия Магистра является самой старой и наиболее престижной из всех.

Начинающему магу и без того сложно поступить в одну из Коллегий Эрлефурта, но Магистратская Коллегия проявляет себя особенно строго. Магистр выбирает среди кандидатов лишь самых лучших — не только тех, кто обладает высокими магическими навыками, но и тех, кто с наибольшей вероятностью принесёт учебному заведению великую честь и уважение.

Коллегии Эрлефурта рассматривают магию как силу, которую нужно использовать мудро, как умеют лишь те, кто следует путям обучения эрлефуртских магов. Таким образом, все студенты обязаны поклясться следовать ряду строгих законов, что перечислены в томе, называемом Кодексом Мага.

К основным законам Кодекса относятся следующие:

Лишь волшебники, прошедшие выпускные экзамены Коллегий Эрлефурта, могут носить титул эрлефуртского мага.

Эрлефуртский маг должен защищать свою Коллегию от всех, кто попытается её ограбить или похитить её секреты.

Только Коллегии Эрлефурта могут заниматься обучением студентов. Все студенты должны быть зарегистрированы и утверждены Коллегией.

Все магические эксперименты должны быть зарегистрированы и утверждены Коллегией.

Любого эрлефуртского волшебника, нарушившего этот свод законов, преследуют Блюстители, группа элитных оградителей, весьма искусных в усмирении магов. Пойманные предстают перед судом и судятся Высшим Магом. Если вина нарушителя будет доказана, его могут магически заключить в тюрьму или даже казнить.

Что касается других арканных учебных заведений, не разделяющих эти принципы, то к ним относятся с презрением и даже откровенной враждебностью.

Поскольку в Грарйорде нет признанных магических коллегий, Клань Валикан отправляют многообещающих студентов для обучения в Эрлефурт.

Приют Рейвенкорт

К востоку от берегов Раево, скрытый среди туманов своего заколдованного острова, Приют Рейвенкорт обучает магов в своей академии.

В отличие от своего конкурента, Магистратской Коллегии, Приют верит, что магия может развиваться только через свободу. Таким образом, в Приюте Рейвенкорт мало законов, регулирующих действия магов. Их основное правило состоит в том, что маги должны хранить в безопасности все тайны Приюта. Кроме того, волшебник, успешно окончивший обучение в Приюте, волн делать все, что захочет, и учить кого захочет.

Несмотря на мнимое отсутствие законов, наказание за нарушение основного правила является суровым и однозначным. Прежде чем покинуть Святилище, волшебник из Равенкорта даёт клятву защищать секреты своей академии. Он пишет своё имя на странице заколдованной книги и оставляет на ней каплю своей крови. Это создаёт очень мощное проклятие: если обет будет нарушен, то страница сама вырвется из книги и сгорит, в результате чего волшебник умрёт ужасной смертью.

Из-за политики былых времён маги Эрлефурта и Приюта Равенкорт формально находятся в состоянии войны. Маги с обеих сторон имеют действующий приказ уничтожать друг друга, как только увидят, хотя на деле это практикуется редко.

Академия Сармар

Как народ, проживший тысячи лет, эльфы далеко не новички в магии. В своей столице Тол Лейемил они основали собственную коллегию волшебников: Академию Сармар, известную своими оградителями, мистиками и боевыми магами.

Маги Сармара верят, что обучиться магии и управлять ею можно посредством тщательного наблюдения. Наблюдая и прислушиваясь к миру природы, эльфы впервые научились призывать и формировать нумен. Таким образом, они учат своих студентов уделять пристальное внимание деталям и сосредотачиваться на том, что они чувствуют. Акцент на терпении делает обучение медленным. Зачастую образование в Сармаре может длиться десятилетиями. Для эльфов это, конечно, небольшой срок.

Поскольку город всецело эльфийский, только эльфы могут поступить в Академию Сармар. Исключением является Дом Эманьир, филиал Академии, расположенный за чертой города.



Эта программа была создана несколько десятилетий назад эльфийским магом по имени Алрен Коринфиос как эксперимент по обучению не-эльфов эльфийскому стилю магии. Большинство академиков Сармара считают это пустой тратой времени, но настойчивость Алрена и его связи с эльфийской знатью позволяют филиалу существовать уже многие годы, хотя и с трудом.

Коллегии Ренегатов

В Эферисе есть несколько непризнанных коллегий, претендующих на преподавание магии. Поскольку они, как правило, выпускают некачественных магов, авторитетные коллегии смотрят на них с презрением. В худшем случае их рассматривают как потенциальные источники неприятностей, поскольку без надлежащего руководства эти маги могут нанести непоправимый вред репутации всех магов или, что ещё хуже, вызвать магическую катастрофу.

Волшебники Эрлефурта взяли за правило отлавливать любых волшебников-ренегатов и привозить их в Эрлефурт для перевоспитания и возможного переобучения. Тех, кто отказывается от этой вежливой просьбы, считают врагами.

Недоверие общества

Взгляды общества на арканную магию несколько разнятся. В Империи Бьюрах, например, она считалась средством поддержания порядка, демонстрации власти, привития послушания, сбора информации и сохранения статуса-кво.

Однако с приходом Великого Зверя к магии стали относиться с большим подозрением, поскольку некоторые начали считать, что существо стало результатом магического эксперимента, который прошёл ужасно неправильно. Хранители Очага не отрицают эту версию, поскольку она снимает вину в данном вопросе с них самих.

Остойское представление о магии более разнообразно. В провинции Сوما низшие классы боятся магии как чего-то, чего они не в состоянии понять. Они также держатся от неё подальше, чтобы не разжигать ревность и гнев знати. Багровый Двор считает, что использование магии принадлежит им по праву; любой, кто использует её, должен либо стать их слугой, либо быть уничтожен как потенциальная угроза. Таким образом, часто можно встретить магов, нанятых ими для войны против Раево и Империи Бьюрах.

В провинции Раево магия, по большому счёту, является общепринятой частью повседневной жизни. Мастерские и рынки Касталора изобилуют волшебниками и магическими конструктами, и все это под бдительным оком Приюта Рейвенкорт.

В Королевстве Шарно эльфы считают магию неотъемлемой частью своей жизни. Они высоко ценят опытных магов, хотя и предупреждают их о том, что поиск ещё большей магической силы может дорого обойтись.

У тёмных эльфов нет подобной сдержанности; они проникают в глубочайшие тайны магического ремесла, почти не задумываясь о граничащих с этим угрозах. Хотя они и достигли больших высот, по счетам часто платит всё Королевство, как в случае с Тёмной Мглой.

На контролируемых людьми землях Шарно отношения сильно разнятся. В более образованных кругах магов уважают, но среди Рыцарских Орденов к ним относятся с подозрением, а в случае Рыцарей Строгости — и вовсе с откровенной враждебностью.

Они считают эльфийскую магию ответственной за все перенесённые населением страдания, и отказываются от всех способностей арканной магии в пользу силы оружия и божественного рвення.

Когда дело касается магии, особенно стоит отметить Провинции Кастинеллы, из-за избранной ими особой позиции: к сожалению, теократия враждебна ко всем формам арканной магии. Они заявляют, что Эмпирей хочет, чтобы их народ вёл праведную войну против тех, кто использует магию, и тех, кто их укрывает. Для выполнения этой задачи Арканная Инквизиция собрала армию рыцарей и простых солдат под командованием жрецов и паладинов. Опираясь на силу веры, они взывают к божественной магии, дабы вычислять арканных магов и нейтрализовывать их. Таким образом, заклинатели должны быть осторожны при посещении в Провинции Кастинеллы, чтобы их не арестовала, не заключила в тюрьму и, весьма вероятно, не казнила Арканная Инквизиция. Маги не могут даже надеяться на сочувствие простого народа; большинство крестьян считают всю магию ведьмовством и чертовщиной, силой демонов, пришедших в Эферис.

Кастинельцам ещё только предстоит выступить против стран, использующих магию, таких как Бьюрах и Королевство Шарно. Но если теократия станет более могущественной, то и «праведная война», безусловно, станет реальностью.

Братья, часть 3

“Этого не может быть.”

Миша смотрел на посох в своей руке, стоя вместе с остальными магами Приюта. Сегодня был их последний день, их выпускной. Их кристалльные посохи начинали сиять, когда приходило время их отъезда.

И только у него не засиял.

“Ты были выбран, чтобы остаться,” прошептал Хранитель в его голове. “Одна жизнь в обмен на знания, которые вы все получили.”

“Нет,” сказал Миша. Но его сверстники уже телепортировались прочь, сочувственно кивая ему. В итоге они оставили его в одиночестве.

“Я отказываюсь!” крикнул Миша. “Это не могу быть я! Не могу!” Лицо брата всплыло в его памяти. Он бросил свой посох, готовый бежать или сражаться.

Перед ним предстал Хранитель, облачённый в робу и молчаливый. Он поднял костлявую руку. “Что тебя связывает с внешним миром?”

Миша ахнул, когда воспоминания заполнили его разум. Гибель родителей. Сожжение Колята. Крики. Это было слишком — он в ужасе упал на колени.

Хранитель опустил руку.. “Я сделал правильный выбор.” Выдержав паузу, Хранитель продолжил. “У меня есть предложение. Остайся ещё на пять лет, и ты получишь все знания и силу, какие пожелаешь. Что скажешь?”

Миша всмотрелся в темную пустоту капюшона Хранителя. “Зачем мне помогать?”

Хранитель ничего не ответил, но Мише показалось, что он улыбнулся.

Продолжение следует...

Божества Эфериса

Эфирная Война и Война Конца Богов

В начале Эры Античности появились боги. Они раскрыли глаза, чтобы увидеть вселенную чудес и хаоса, и были очарованы ею. Они хотели превратить её в нечто похожее на них самих. Но для этого им нужно было навести порядок.

Боги, как добрые, так и злые, объединились в пантеон. Они сформировали небосвод и моря, затем землю, а следом и всех существ. Они назвали эту землю Эферисом и создали народы, дабы те её заселили.

Когда эти новорожденные смертные обратились к своим создателям, боги обрели неиссякаемый источник верующих. Их поклонение подняло богов на ещё большую высоту, закрепив за ними право вращать колесо вселенной.

Но боги были не одни. На окраинах их упорядоченного царства скрывались Эфирные Сородичи — непостижимые сущности чистого хаоса, которые существовали ещё до самих богов. Сородичи в основном были довольны тем, что оставались в стороне, хотя иногда боги обнаруживали, что часть реальности находится в беспорядке: пропала звезда, высох океан, целый город исчез в пустоте.

Когда однажды исчезла целая раса под названием Соммеркин, боги решили, что с них достаточно. Эфирные Сородичи являлись действующей угрозой их власти.

Боги боялись, что однажды всё, что они построили, будет разрушено. Им нужно было нанести удар сейчас, пока их ещё питала вера последователей и они находились на пике своих сил.

Таким образом, все боги, как добрые, так и злые, объединились в единое воинство и начали нападение на Сородичей. Это событие было названо Эфирной Войной.

Никто не может точно сказать, какая судьба постигла божеств, что участвовали в войне. Некоторые историки утверждают, что это была настоящая бойня. Другие полагают, что боги были поглощены теми ужасами, которые они пытались победить. Третьи говорят, что некоторые боги покинули этот мир и ушли туда, где Сородичи не смогут до них добраться. Хотя и нельзя сказать ничего определённого о том, что случилось с богами после всех этих событий, совершенно очевидно, что они потерпели сокрушительное поражение.

Из великого пантеона выжили лишь четверо младших: Гальт Строитель, Малигант Военачальник, Ульмир Мудрый и Аврелия Хранительница Очага. Возможно, они воздерживались от Эфирной Войны из-за страха или осторожности. Таким образом, они остались единственными, кто смог собрать осколки, взяв на себя ответственность за будущее Эфериса.

Если у Эфирной Войны и была какая-то положительная сторона, так это то, что Сородичи после неё так себя и не проявили. Считается, что эти ужасы глубоко спят после уничтожения стольких божеств, и, возможно, им требуется отдых, чтобы залечить свои раны. Но как только они восстановятся, они, скорее всего, отомстят остальным творениям богов.

Каковы бы ни были причины, Четыре Божества были предоставлены сами себе. Они решили объединиться, дабы повести за собой смертных Эфериса.



Их идея состояла в том, чтобы создать идеальную империю, «одну превыше всех», которая стала бы сияющим маяком для всех смертных, за которым они могли бы следовать. Эта идея стала Империей Бьюрах. Её первый император, Индорий I, должен был стать светоносцем для всех народов Эфериса. Для этих целей Четыре Божества подарили ему четыре священных артефакта, которые позволили бы ему мудро править и защищать свою империю.

Какое-то время все было хорошо. Но, к несчастью, этот метод спасения нёс в себе семя саморазрушения. Империя Бьюрах так сильно возлюбила своего императора, что решила навечно сохранить его родословную чистой. Церковь Хранителей Очага издала Указ Вечной Крови, согласно которому взойти на трон могут лишь потомки Индория I по его линии. Таким образом они были вынуждены вступать в кровосмесительные браки, что в итоге привело к ослаблению их рода. В конце концов, ужасный результат этой практики проявился в Безумном Императоре Леопольде.

Когда Леопольд прикоснулся к божественным артефактам, а его разум и душа мгновенно соединились с Четырьмя Божествами — это довело их всех до безумия. Гальт, Малигант, Ульмир и Аврелия начали междоусобную войну, где каждый из них стал бороться за то, чтобы править вселенной как Единый Истинный Бог. Кульминацией всего этого стал так называемый Конец Богов, когда последние оставшиеся божества уничтожили друг друга.

Эферис продолжает существовать как мир без богов. Хоть крупницы божественной силы и сохранились, они представляют собой лишь тень былой славы.

Архисерафимы и Архидемоны

В отсутствие богов бразды правления приняли Архисерафимы и Архидемоны. Хотя эти существа обладают меньшей божественностью, они унаследовали часть силы своих бывших хозяев, что сделало их источником божественной магии в Эферисе.

Каждый Архисерафим олицетворяет свою добродетель.



Эмпирей

Архисерафим Доблести — бывший слуга бога войны Малиганта. Как любимец святых воинов, он является покровителем храбрости и силы, а

также всех тех, кто стремится вести праведную войну. Из-за его бескомпромиссной природы его последователи в поисках праведности часто становятся фанатиками. Эмпирею традиционно противостоит Владыка Страха Белет. Хотя в последнее время Белет, похоже, взял над ним верх, поскольку некоторые из последователей Эмпирей для отстаивания своих убеждений стали прибегать к террору.



Забриэль

Архисерафим Истины когда-то была библиотекарем богини Тифарии. Забриэль отказалась от нейтральной позиции своей

госпожи и вместо этого пытается положить конец лжи, что поддерживает тиранов и угнетателей. Её любят учёные и искатели истины, и ей напрямую противостоит Венни, Великая Обманщица.



Афаэлон

Архисерафим Умеренности господствует над сферами мира и духовности. Покровитель монахов, священнослужителей и миротворцев, Афаэлон почитается теми, кто ищет

просветления. Когда-то он был слугой Мирии, богини радости, но с тех пор он понял, что в Эферисе мало радости, и поэтому стал святым для тех, кто ищет духовного равновесия. Те, кто следует его пути, обретают свободу от пристрастий и мирских желаний. Ему противостоит Архидемон Гедонизма Цитри.



Солима

Архисерафим Правосудия, она осталась верна пути своего бывшего хозяина и стремится уничтожить Эфирных Сородичей, которые его убили. Она покровительница добрых судей, надсмотрщиков и охотников на

сверхъестественную мерзость. Она часто срывает планы Городайна, Архидемона Алчности. Хотя Солима известна как Великая Судья, она получила ещё одну эпитафию от своих поклонников из Остойи: Леди Мечь. Таким образом, самые кровавые семейные вендетты велись от её имени.



Мораэль

Архисерафим Жертвенности властвует над сферами Героизма и Сострадания. В отличие от других архангелов, он и в самом деле является аспектом своей бывшей хозяйки Ветары, богини любви. Он покровитель мучеников и тех, кто стремится стать великими героями. Он

олицетворяет надежду на лучшее будущее, которое приходит благодаря жертвам, как большим, так и малым. Он предлагает силу тем, кому предстоит отдать всего себя ради великого дела. Ему противостоит Маликир Гордая.



Миклас

Архисерафим Милосердия, её сфера влияния — исцеление и свобода от страданий. У неё нет силы Аврелии, богини-защитницы; так что она может лишь предложить помощь тем, кто уже болен, ранен или находится в беде.

Говорят, что этот новый тёмный век не даёт покоя Миклас Милосердной. Ей противостоит Тормах, новый Лорд Войны.



Белет

Каждый Архидемон олицетворяет один из пороков. Никто из них не остался верен своим бывшим хозяевам. Архидемон Страха носит и другие имена: Трикстер, Смеющийся Человек и Чёрный Шут. Цель Белета — сеять страх по всему

миру, и в этом отношении он сильно превзошёл своего бывшего хозяина. Белет получает удовольствие, истязая смертных их худшими страхами. Он всюду покровительствует тиранам и угнетателям, но его жестокая шутка заключается в том, что каждый из них в конечном итоге сам боится тех людей, которых он угнетает. Это всегда веселит Белета.

Белет не боится Эмпирея, и любой, кто упоминает Архисерафимов, вызывает у Чёрного Шута ухмылку, будто бы от хорошей шутки.



Венин

Архидемон Обмана известная как Великая Обманщица, Сумеречный Язык и Сокрытая. Она мастерица иллюзий, лжи и безумия. Венин способна дать своим последователям

власть над иллюзиями и обманом, но со временем даже они теряют грань между правдой и вымыслом. Венин ненавидит Забриэль и награждает тех, кто убивает последователей Архисерафимов.



Цитри

Архидемон Гедонизма, которого также называют Кровавой Розой и Искусителем, соблазняет смертных поддаться чревоугодию, похоти и самым низменным мирским желанием. Те, кто следует за Цитри, в конечном итоге теряют себя из-за своих пристрастий. Самым ценным для

Цитри являются души отступивших от своих стремлений последователей Афаэлона. Больше всего Цитри любит дразнить Архисерафима, используя этих смертных.



Городайн

Архидемона Алчности часто называют Королём Красных Монет. Он является извращённым слугой Джексы, бога торговли. В своей безграничной сокровищнице он считает души тех, кто посвятил себя накоплению богатства

всеми необходимыми способами, оставив остальному миру лишь голод и нищету.

Городайн боится Солимы, поскольку ему принадлежит столь многое, что он попросту не успевает всё это защищать. Он начал подкупать смертных и других существ, чтобы они сражались с Солимой вместо него.



Маликир

Архидемон Гордыни предпочитает титул «Бога». Как у самой могущественной из Архидемонов, её сферой деятельности является тирания и злоупотребление властью. Она

известна тем, что развращает героев, которые поначалу добросердечны, но в конце концов поддаются гордыне. Её последователи неизбежно терпят ужасное падение. Маликир считает своего коллегу Мораэля слабаком, которого даже не стоит упоминать.



Тормах

Архидемон Гнева носит такие имена, как Человекоубийца и Мародёр, поскольку он захватил сферы владения бога войны Малиганта. Он покровитель и источник силы для воителей зла. К сожалению, он не

может предложить тактику или мудрость, а только лишь бессмысленную резню и насилие. Для Тормаха победа стоит на втором месте после учинения как можно большего количества страданий и смертей. За глаза другие Архидемоны считают его слабым из их числа.

Несмотря на множество попыток, Тормаху так и не удалось победить Миклас Избавительницу, и этот факт безмерно выводит его из себя.

Играя за Жреца или Паладина

Присутствие богов ослабло. Божественная сила редко встречается в Эферисе. Как жрец или паладин, вы — большая редкость, и ваш покровитель призывает вас влиять своей силой на этот мир.

Помните, что Эферис вступил в Тёмную Эру, подобной которой ещё никогда не было. Его люди жаждут наставлений и хотят верить в силу, более могущественную, чем они сами. Как обладатель божественной магии, вы можете использовать эту жажду, чтобы принести в мир надежду и свет, или можете использовать её для своей выгоды. В конце концов, редкость — это форма власти.



Природная магия

Гормадрауг, Призматический Змей

В самом начале, когда боги создавали мир, они понятия не имели о том, которую силу они в него вложат: в конце концов, это была их первая попытка сотворения. Таким образом, они вложили слишком много своей мощи в субстанции, которые создали и в которые случайно вдохнули жизнь. Именно в результате этого действия появились Первородные.

Главным Первородным является существо, известное как Гормадрауг, крошечное создание, несущее в себе искру божественности. Гормадрауг позабавил богов, и они взяли его к себе в качестве питомца. Со временем их обращение стало жестоким: Гормадрауга использовали для охоты, убивали и воскрешали его снова и снова. Наконец, когда он им надоел, они бросили его на недавно сформированном Эферисе.

На протяжении тысячелетий Гормадрауг пожирал всё, что видел: камни, лёд, лаву и воздух. С каждым столетием он становился всё больше, пока, наконец, не превратился в исполинского Змея, обладающего властью над всеми стихиями. Он стал силён настолько, что смог породить собственных детей, которые и сами были могучими Первородными.

Однако он никогда не забывал, как с ним поступили боги. Он лелеял свою ненависть на протяжении тысячелетий. Последней каплей стало заявление богов о том, что новая раса смертных унаследует весь Эферис. Гормадрауг жаждал мести и отправил своих Первородных на войну против богов.

Несмотря на многочисленность его отпрысков, они не были достаточно сильны, и для достижения его цели их было мало. Боги с лёгкостью победили Первородных. Однако Гормадрауг выжил и скрылся.

У этого провала была одна положительная для Великого Змея сторона: он придал богам смелости поверить в то, что они могут точно так же сражаться и с Эфирными Сородичами. В результате последовавшего за этим разгрома у Эфериса осталось лишь четыре бога.

Гормадрауг не терял времени даром: он породил четырёх новых отпрысков, дабы использовать их для ведения новой войны с богами и их смертными детьми. Этими Первородными были Алондо из Глубин, Морракеш Пылающая Леди, Цитролак Живая Гора и Ильхара Королева Воздуха и Теней.

На сей раз Гормадрауг был нацелен на победу. Он стал столь же жесток к своим детям, сколь боги были жестоки к нему самому. Чтобы сделать отпрысков сильнее, он заставил их бесконечно соревноваться, убивая друг друга на арене, умирая и воскресая.

Четверо Первородных веками терпели такое обращение, и каждый из них жаждал освободиться от тирании своего родителя. Возможность для этого они нашли из там, где не ждали: человек по имени Кентигерн и шестеро его товарищей, стремящиеся освоить для проживания дикие северные пустоши.

Алондо убедил своих братьев и сестёр предать отца и взять авантюристов под своё покровительство. Морракеш и Цитролак создали для них мощное магическое оружие, способное пронзить плоть Гормадрауга. Ильхара сочинила для них волшебную песнь, дабы усыпить Змея.

Алондо обучил их чарам, которые сохраняют им жизнь, и он также рассказал, куда нужно нанести удар, чтобы поразить сердце Гормадрауга.

Таким образом, Кентигерн и его товарищи смогли убить Гормадрауга. Его тело было уничтожено, за исключением неразрушимого сердца, что было брошено в северное море и образовало остров. Впоследствии четверо Первородных разделили Эферис между собой и образовали свои собственные царства. Цитролак и Морракеш поселились вдоль экватора, а Алондо и Ильхара — ближе к полюсам.

Тем не менее, все четверо Первородных знают, что их отец на самом деле не погиб, а просто впал в состояние спячки. Даже сейчас смертные получают от Призматического Змея власть над стихиями. Возможно, настанет день, когда Гормадрауг пробудится и обрушит свою месть на Эферис. Первородные постоянно ищут способы предотвратить это. Однако с появлением холодного пламени кажется, что пробуждение Призматического Змея становится всё ближе.

Первородные

Леди Морракеш

Среди её многочисленных имён встречаются такие, как: Пылающая Леди, Красная Королева и Тлеющее Сердце. Первородная Огня правит двором в своём царстве — Обители Пламени. В она командует армией, состоящей из эйзеров, ифритов и огненных великанов.

Из всех Первородных Морракеш страдала при Гормадрауге больше всего, поскольку Змей видел в ней своё самое разрушительное оружие. По этой причине она очень капризна, и её легко разозлить; она может наградить вас огромным богатством так же легко, как и превратить вас в пепел. Обращаясь к ней, следует проявлять большую осторожность.

Те, кто желает попросить Морракеш о милости, должны сначала заживо сжечь разумное существо в качестве жертвы.

Алондо

Лорд Глубин и правитель Бескрайнего Моря, Алондо повелевает обитателями озёр и морей. Его почитают мерфолки, водные элементали и могучие левиафаны.

За исключением Кентигерна, Алондо не любит смертных и хочет, чтобы те оставили его в покое. Тем не менее, он самый добросовестный из своих братьев, усердно работающий над тем, чтобы предотвратить возвращение Гормадрауга. Тем не менее, ходят слухи, что он имеет какое-то отношение ко вспышке холодного пламени, что досаждают Эферису.

Те, кто хочет воззвать к Алондо, должны сначала убить одного из его ненавистных врагов и бросить его сердце в море.

Цитролак

Живая Гора повелевает всеми, кто присягнул земле и камню: земными элементалими, глубинными дварфами и гномами, а также всеми, кто обитает в его подземном царстве — Каменном Пределе. Его власть распространяется на растения и лесных обитателей.

Чтобы воззвать к Цитролаху, нужно отдать целое состояние из драгоценных камней и золота — всё это Первородный возвращает в землю, откуда оно и было взято. Однако будьте осторожны. Известный своим упрямством, Цитролах способен придерживаться определённой позиции на протяжении многих веков. Поговорка гласит, что легче свернуть гору, чем убедить Цитролаха передумать.

Ильхара

Королева Воздуха и Теней – самая амбициозная из всех Первородных. Она посылает свою армию джиннов, сифид и воздушных элементарей за границы своего измерения, дабы те находили различные секреты как среди смертных, так и среди духов. Её конечная цель — стать достаточно могущественной, чтобы заполнить пустоту, оставленную мёртвыми богами.

Ильхара требует, чтобы те, кто желает воззвать к ней, прошептали в воздух какую-либо тёмную тайну.

Гормадрауг

Великий Призматический Змей тоже является мощным источником природной магии, хотя в своём нынешнем состоянии он об этом не знает. Не существует известного способа воззвать к нему. Более того, поклонение Змею является незаконным во всех Кланах Валикан.

Первородные также предупреждают, что получение сил от Гормадрауга, может даже разбудить его, и они всегда готовы убить любого друида или следопыта, который попытается это сделать.

Играя за друида или Следопыта

В Эферисе есть три важных центра обучения природной магии: круги друидов Кланов Валикан, Орден Золотой Ветви в Восточном Норденланде и эльфы Тол Лейемила. Это не единственные места для обучения, но вышедшие отсюда друиды и следопыты считаются элитными.

Будучи друидом или следопытом, вы должны помнить, что ваша сила исходит от Первородных, включая Гормадрауга. Эти существа захватили сферу влияния божеств в плане природной магии. Каждый из них служит своим собственным интересам и не связан смертными понятиями добра и зла. Однако они враждебны всему, что угрожает этой власти. Сюда входит возможное пробуждение Гормадрауга, разрушение природы, вызванное Тёмной Мглой, и присутствие Великого Зверя. Первородным нужны как друиды, так и следопыты, чтобы сражаться с этими напастями, где бы они ни встретились.





Глава 5: Классы Уроков

Авантюристы различаются в своих умениях и взглядах в зависимости от культуры, в которой они обучались и двигались вперёд. Персонажи в мире Эфериса находятся под влиянием тёмных, а иногда и недоброжелательных сил, проникая в области, которых другие предпочли бы избегать.

Здесь подклассы отражают мир, в котором герои живут и сражаются. Некоторые впускают в себя опасные, но могущественные силы, с которыми им приходится бороться. Последствия принятия этой ужасной силы для

душ искателей приключений, могут быть разными; однако нельзя отрицать, что погружение во тьму в поисках силы часто обходится дорого, а иногда и фатально.

Играя этими подклассами, подумайте о том, как простые люди, с которыми взаимодействуют персонажи, принимают и реагируют на них. Заметны ли эти способности для посторонних, когда они используются? Если да, то имитируют ли они те виды сил, что используют монстры, которых боятся простолудины, или же ими и являются?



Путь Дикости Варвара Путь Двудликого

Варвары славятся своей яростью — коротким, но мощным импульсом эмоций, способным сокрушить тех, кто его спровоцировал. Лишь некоторые из них изучают эзотерические методы психологии, позволяющие им отделить ярость от остальной части своего разума, разделяя его на две части: эго и ид. Когда эго берёт контроль, двудликие хитры и способны на частичный самоконтроль, чем немногие из варваров могут похвастаться. Но существует и другая сторона медали: когда эти варвары дают контроль своему ид, они становятся смертоносной силой разрушения, движимой яростью. Лицо и тело двудликих изменяются, становясь монструозными и излучая мощь их ярости, которой они дали физическое обличье.

Лицо ярости

Начиная с 3-го уровня, когда вы используете «Ярость», ваша внешность настолько сильно изменяется, что те, кто не видел момента превращения и те, кто не видели его ранее, не узнают вас. Также, находясь в ярости и при этом не нося тяжёлые доспехи, вы получаете следующие преимущества:

- Ваши безоружные удары наносят 1к8 урона, а также считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.
- Когда вы действием совершаете безоружный удар и при этом не используете щит, вы можете совершить один безоружный удар бонусным действием.
- При захватах вы считаетесь существом на одну категорию размера больше.
- Достижимость ваших безоружных атак равна 10 футам.

Маска спокойствия

Также на 3-м уровне, вы получаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: История, Магия, Медицина, Природа, Расследование, Религия или Убеждение. Также вы получаете владение одним видом ремесленных инструментов по вашему выбору.



Сила и ум

Начиная с 6-го уровня, когда вы не в ярости вы получаете сопротивление урону психической энергией. В состоянии ярости вы обладаете сопротивлением всем типам урона, кроме психической энергии.

Хитрость и свирепость

Начиная с 10-го уровня, когда вы не в ярости, вы можете совершать действия Отход или Помощь бонусным действием. В состоянии ярости ваши безоружные удары совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

Вторая половина

Начиная с 14-го уровня, если ваши хиты опустились до 0, вы можете реакцией опустить ваши хиты до 1 и получить временные хиты в количестве, равном половине вашего максимума хитов. Кроме того, если вы были в состоянии ярости, то она оканчивается, а если вы не были в ярости, вы в неё входите (даже если у вас уже не осталось использований «Ярости»). Вы теряете все текущие временные хиты спустя 1 минуту.

Воспользовавшись данным умением, вы не можете использовать её снова пока не закончите продолжительный отдых.



Путь Дикости Варвара Путь Первобытного Духа

Многие варвары живут в гармонии с миром природы, но некоторые из них мистическим образом связаны с этим миром, как, например, варвары пути первобытного духа. Эти варвары обладают крепкими узами со зверьми и духами природы, а также вдохновляют эфирных существ проявиться на Материальном Plane и отправится с ними в дальний путь.

Варвары, следующие данному пути, почитают экологический цикл мира природы. Они готовы ринуться на помощь жителям лесов с таким же рвением, как и людям. Но не стоит думать, что они наивны — никто не понимает цикл жизни и хрупкий баланс между нуждами хищников и добычи лучше варваров пути первобытного духа.

Первобытный спутник

Начиная с 3-го уровня, вы получаете первобытного спутника — духа, который сопровождает вас на вашем пути приключений и преданно сражается с вами плечом к плечу.

Выберите форму и умения вашего первобытного спутника: Боец или Страж, а затем выберите то, каким зверем он будет: земли, моря или неба.

Выберите то, как будет выглядеть ваш спутник, но учтите, что это не влияет на его игровые характеристики. Хотя ваш спутник и принял материальную форму, он всё ещё не нуждается в воздухе, еде или сне. Вы и ваш спутник можете телепатически общаться, если вы находитесь на одном плане существования.

Действием вы можете временно отозвать своего спутника или призвать его в выбранную вами точку в пределах 30 футов от вас. В бою ваш спутник имеет с вами общую инициативу, но ходит сразу после вас. Он может двигаться и использовать свою реакцию сам и единственное действие, которое он может использовать, — это Уклонение, но если вы в свой ход бонусным действием отдадите ему приказ, то он может совершить и другое действие. Это действие может быть из тех, которые указаны в его блоке статистики, либо каким-то другим действием. Если вы недееспособны, то ваш спутник может совершать любые действия по своему желанию.

Вы можете потратить одну минуту, чтобы поухаживать за своим первобытным спутником. Если вы это делаете, то дух восстанавливает 2к6 хитов. Ваш первобытный спутник восстанавливает все потраченные хиты в конце продолжительного отдыха. Если ваш первобытный спутник умирает, то в конце вашего следующего продолжительного отдыха вы можете выбрать новую или старую форму, в которой материализуется ваш первобытный спутник.

Разделённая ярость

Также на 3-м уровне, пока вы находитесь в ярости, ваш первобытный спутник получает сопротивление дробящему, рубящему и колющему урону.

Свой среди зверей

Начиная с 6-го уровня, вы получаете возможность накладывать заклинания *дружба с животными* и *разговор с животными*. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Телосложение. Как только вы накладываете заклинание, используя это умение, вы не можете накладывать ни одно из этих заклинаний, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Транс зверовода

Начиная с 10-го уровня, действием вы можете войти в транс, сфокусировавшись на звере под эффектом заклинания *дружба с животными* или на своём первобытном спутнике. Пока вы пребываете в транс, вы получаете контроль над выбранным существом.

Пока вы его контролируете, вы чувствуете всё через органы чувств контролируемого зверя, у вас есть полный

контроль над его передвижением и действиями, все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются ваши мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Эффект умения оканчивается если вы решили окончить транс (действия не требуется), кончилось максимальное время пребывания в транс (см. ниже), хиты контролируемого зверя опустились до 0 или вы со зверем находитесь на разных планах существования.

Пока вы пребываете в транс, для своего окружения вы считаетесь ослеплённым и оглохшим и не можете двигаться или совершать действия своим телом. Вы можете поддерживать транс в количестве часов, равному половине вашего уровня варвара + модификатор Телосложения. Воспользовавшись данным умением, вы не можете использовать его снова, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

Первобытная форма

Начиная с 14-го уровня, бонусным действием вы можете выбрать новую форму, в виде которой материализуется ваш первобытный спутник. Когда вы так делаете, его количество хитов становится равным максимуму хитов новой формы. Как только вы используете это умение, вы не сможете использовать его снова, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

Первобытный страж

Средний Зверь (Большой, если зверь моря или земли), нейтральный

Класс Доспеха 12 (+ БМ)

Хиты 5 + шестикратный уровень варвара

Скорость 30 футов, плавая 45 футов (если зверь моря), летая 45 футов (если зверь неба)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Спасброски Сил +2 (+ БМ), Тел +3 (+ БМ)

Навыки Атлетика +2 (+БМ), Восприятие +1, Запугивание -2 (+ БМ × 2)

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 11

Языки Понимает все языки, на которых вы говорите, но не говорит.

Опасность равна вашему БМ

Защитный инстинкт. Когда хиты первобытного стража падают ниже половины от его максимума хитов он впадает в ярость на 10 минут, получая временные хиты в количестве половины от его максимума хитов. Пока в ярости, враждебные существа в 5 футах от него совершают с помехой атаки, совершаемые по существам, отличным от первобытного стража.

Бдительный. Первобытного стража нельзя застать врасплох.

Действия

Естественное оружие. Рукопашная атака оружием: +2 + БМ, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) колющего, рубящего или дробящего урона (в зависимости от выбранной формы).

Реакции

Создание преграды. Когда союзное существо в 5 футах от первобытного стража получает урон от атаки, то урон получает первобытный страж вместо изначальной цели.

Первобытный боец

Средний Зверь, нейтральный

Класс Доспеха 12 (+ БМ)

Хиты 5 + четырёхкратный уровень варвара

Скорость 40 футов, плавая 60 футов (если зверь моря), летая 60 футов (если зверь неба)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Спасброски Лов +2 (+ БМ), Тел +1 (+ БМ)

Навыки Восприятие +1 (+ БМ), Скрытность +2 (+ БМ)

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 11 (+ БМ)

Языки Понимает все языки, на которых вы говорите, но не говорит.

Опасность равна вашему БМ

Облёт (Только зверь Неба). Первобытный боец не провоцирует атаки, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Морская атака (Только зверь Моря). Пока первобытный боец погружён в воду у него есть преимущество на атаки, совершенные естественным оружием по существам, у которых нет скорости плавания и находящихся в воде.

Яростные удары. Пока вы пребываете в ярости, атаки первобытного бойца получают бонус к урону, равный вашему урону ярости.

Действия

Естественное оружие. Рукопашная атака оружием: +2 + БМ, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1к8+БМ колющего, рубящего или дробящего урона (в зависимости от выбранной формы).

Реакции

Отвлекающий манёвр (Только Зверь земли). Когда по существу в 5 футах от первобытного бойца совершают атаку, то первобытный боец даёт этой атаке преимущество.



Коллегия Бардов Коллегия Авантюристов

Барды из коллегии авантюристов учатся у героев старых историй и легенд. Барды — это мастера на все руки, и представители коллегии авантюристов подтверждают это и даже превосходят в этом любого другого барда. Они совмещают в себе все полезные навыки своих товарищей, что позволяет им быть многогранными и полезными. Не имея чёткой цели, барды этой коллегии живут для того, чтобы рассказать истории о новых героях или даже свою собственную. Истории о геройских подвигах, рассказы о хитрых магических аномалиях или о божьей мощи текут в их жилах и двигают их дальше на пути приключений.

Талантливый авантюрист

Начиная с 3-го уровня, вы получаете один талант авантюриста по вашему выбору. Варианты талантов представлены в конце описания этой коллегии. Вы получаете дополнительный талант авантюриста при достижении 6-го и 14-го уровней.

Стратег

Также на 3-м уровне, пока у существа есть ваша кость бардовского вдохновения, оно может совершать действие Помощь бонусным действием.

Широкий кругозор

На 6-м уровне, выберите один навык, инструмент и язык. Вы получаете владение выбранными навыком и инструментом, а также можете говорить, читать и писать на выбранном языке.

Мастер импровизации

Начиная с 14-го уровня, вы можете заменить один из ваших талантов авантюриста на другой из списка, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Таланты авантюриста

Следующие таланты авантюриста перечислены в алфавитном порядке.

Варвар. Вы научились сражаться с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние буйства. В состоянии буйства вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону, если не носите тяжёлые доспехи, но вы не можете концентрироваться на заклинаниях. Ваше буйство длится 1 минуту. Оно оканчивается раньше, если вы потеряли сознание. Вы не можете использовать это умение снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Воин. Вы получаете владение воинским оружием и щитами. Также теперь вам известен один вариант боевого стиля по вашему выбору из класса воина.

Волшебник. Вы изучаете два заклинания из списка заклинаний волшебника; их уровень не должен превышать уровня заклинаний, которые вы можете накладывать на данном уровне. Выбранные заклинания теперь считаются для вас заклинаниями барда, и они не учитываются в числе известных вам заклинаний барда. Когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно из выбранных заклинаний волшебника на другое заклинание волшебника; уровень нового заклинания не должен превышать уровня заклинаний, которые вы можете накладывать на этом уровне.

Друид. Вы можете один раз наложить заклинание *превращение*, не тратя ячейки заклинаний. Накладывая *превращение* при помощи этого умения, вы должны выбрать целью заклинания себя. Вы можете превратиться в существо с ПО не больше чем половина вашего уровня в этом классе. Вы не можете использовать это умение снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Жрец. Вы научились черпать священную энергию напрямую от богов и ободрять с её помощью своих товарищей, наполняя их атаки этой энергией. Бонусным действием вы можете выбрать существо в пределах 30 футов от себя. Выбранное существо получает временные хиты в количестве, равном сумме вашего модификатора Харизмы и половины вашего уровня в этом классе. Временные хиты пропадут через 10 минут. Когда существо, у которого есть временные хиты, полученные от этого умения, попадает атакой, оно может решить сбросить оставшиеся временные хиты и добавить к урону от атаки урон излучением, равный количеству потраченных при сбросе временных хитов. Вы не можете использовать это умение снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Колдун. Вы узнаете одно из таинственных воззваний из класса колдуна по вашему выбору. Если у таинственного воззвания есть требование по уровню, вы считаете половину вашего уровня в этом классе как уровни в классе колдуна, чтобы определить возможность изучения выбранного таинственного воззвания. Когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить выбранное ранее таинственное воззвание на другое, которое можете взять на данном уровне класса.

Монах. Если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Харизмы. Также ваши безоружные удары наносят 1кб урона, и вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атаки и урона, совершённых безоружными ударами. Кроме того, когда вы используете действие Атака и совершаете только безоружные удары, вы можете совершить один безоружный удар бонусным действием.

Паладин. Если вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинаний для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 1кб за ячейку 1-го уровня, плюс 1кб за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5кб. Если цель — нежить или исчадие, урон увеличивается на 1кб с максимумом 6кб. Вы можете использовать данное умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и

восстанавливаете все использования после окончания продолжительного отдыха.

Плут. Вы присвоили себе способность хитрых героев, которые всегда на один шаг впереди своих врагов. Вы можете в каждом своём ходу боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

Следопыт. Вы изучаете заклинание *метка охотника*, для вас оно считается заклинанием барда, и оно не учитывается в количестве известных вам заклинаний барда. Вы можете накладывать данное заклинание без траты ячейки заклинаний, но при этом *метка охотника* будет считаться наложенной максимальной ячейкой, доступной вам на данном уровне класса. Наложив это заклинание с помощью этого умения, вы не можете накладывать его таким образом снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Чародей. Вы получаете 2 единицы чародейства и выбираете один из следующих вариантов метамагии, доступных чародею: «аккуратное заклинание», «далёкое заклинание», «усиленное заклинание», «продлённое заклинание» или «неуловимое заклинание». Также вы можете в свой ход действием преобразовать одну ячейку заклинаний в единицы чародейства, количество которых равно уровню ячейки. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, ваше количество единиц чародейства становится равно двум. Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить полученный от этого умения вариант метамагии другим вариантом из списка выше.

Братья, часть 4

“Ты не сможешь победить.”

Удивленный, Ласло едва отразил следующий удар меча своим щитом. “Нет, я смогу!” крикнул он, подняв меч.

Его спарринг-партнер, майор Вингард отразила его удар. “Ты не сможешь победить, пока не выложишься на полную, и как раз этого сейчас не хватает.”

Ласло стал сражаться упорнее. Однако с каждым ударом своего мастера он был вынужден отступать.

“Тебе ещё только предстоит отдать делу всю свою силу и волю,” продолжила Вингард. “И без великой цели ты не сможешь противостоять могучему врагу.”

С рёвом Ласло ударил щитом по её нагруднику. Вингард упала на пол, и Ласло приставил меч к её горлу. “Сдавайся,” прорычал он.

Майор ударила ногой. Послышался хруст: лодыжка Ласло подогнулась. Боль пронзила его ногу, и он с криком упал на землю.

“Я не сильнее и не быстрее тебя,” поднимаясь, сказала Вингард. “Всё, что у меня есть, — это великая цель. Мои тело и разум едины. Я не признаю поражений. Я не чувствую страха. А сейчас скажи мне, есть ли у тебя своя великая цель.”

Стиснув зубы, Ласло воскликнул, “Я очищу Остойю ото всей нежити!”

Магия прошла сквозь его тело, и боль исчезла, когда его кости снова срослись.

“Встань, рыцарь,” сказала Вингард. “Добро пожаловать в Орден рассвета.”

Продолжение следует...



Коллегия Бардов Коллегия Реквиемов

Похоронная песня коллегии реквиемов, наполненная аккордами утраты и печальным рефреном, способна заставить шевелиться кости любого мертвеца. Бард коллегии реквиемов вьёт магию некромантии в своём репертуаре, контролируя и усиливая пустые оболочки своих неживых слуг.

Леденящая душу мелодия

На 3-м уровне вы изучаете два заговора из списка заклинаний любого класса; они должны принадлежать школе Некромантии. Выбранные заговоры теперь считаются для вас заклинаниями барда, и они не учитываются в общем количестве известных вам заговоров барда.

Оборвать струны души

Вы получаете способность использовать свою кость бардовского вдохновения, для того, чтобы разорвать внутреннюю связь существа с жизнью. Существо, получившее от вас кость «Бардовского вдохновения», может бросить её и добавить к своему броску урона оружием урон некротической энергией, равный результату броска.

В качестве альтернативы, если хиты существа опускаются до 0, оно может реакцией потратить эту кость, чтобы его хиты опустились лишь до 1.

Шевелите костями

На 6-м уровне вы изучаете заклинание *восставший труп*. Оно считается заклинанием барда для вас и оно не учитывается в общем количестве известных вам заклинаний барда.

Также, когда вы даете существу кость бардовского вдохновения, выберите нежить, находящуюся под вашим контролем, в 60 футах от вас в количестве, равном вашему бонусу мастерства. Каждое из выбранных существ получает кость панихиды, которая пропадет если оно не использует её за 10 минут. Кость панихиды может быть использована таким же образом и с такими же условиями, что и ваши кости бардовского вдохновения. Также вы можете телепатически отдавать команды вашей подконтрольной нежити частью того же бонусного действия.

Когда подконтрольное вам существо с типом нежить использует кость бардовского вдохновения на бросок атаки, оно также может добавить выпавший результат к броску урона.

Танец мёртвых

На 14-м уровне, при накладывании вами заклинания школы Некромантии, которое нацеливается только на одно существо, вы можете сделать целью второе существо в пределах дистанции заклинания. Такое применение заклинания не требует дополнительных компонентов.

Когда вы используете это умение, вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.



Божественный Домен Жреца Домен Ужаса

Даже самые благожелательные божественные сущности действуют за пределами понимания смертных. Эти сверхъестественные силы поют песню сирены, которая вызывает к смертным поклонникам через осознанные сны и шёпот мёртвых богов. Домен ужаса даёт силу преданным последователям неизвестного и далёких сил хаоса, божественных сущностей жуткого забвения и мёртвых богов.

Заклинания Домена Ужаса

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>жуткий смех Таши, усыпление</i>
3	<i>видение невидимого, обнаружение мыслей</i>
5	<i>ужас, языки</i>
7	<i>воображаемый убийца, смятение</i>
9	<i>вещий сон, связь с иным миром</i>

Мистическое влияние

к8	Эффект
1	Существо не может говорить и накладывать заклинания, требующие вербальный компонент.
2	Существо получает 1к8 урона психической энергией в начале каждого своего хода.
3	Существо дезориентировано. Оно падает ничком и падает ничком снова в конце каждого своего хода, если оно на этом ходу переместилось на 5 футов и более.
4	Существо отвлеченно звуковыми и визуальными галлюцинациями и совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие).
5	Существо теряет уверенность в себе. Оно не может совершать реакции, а также в свой ход может только либо передвигаться, либо совершать действие.
6	Существо становится безрассудным. Оно совершает с преимуществом броски атаки, но броски атаки по этому существу также совершаются с преимуществом.
7	Существо становится оглохшим и не может видеть объекты и существ, которые находятся дальше 30 футов от него.
8	Существо становится испуганным вами.

Непредсказуемое вдохновение

На 1-м уровне вы изучаете один заговор из списка заклинаний любого класса. Выбранный заговор теперь считается для вас заклинанием жреца, и он не учитывается в общем количестве известных вам заговоров жреца. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете заменить этот заговор на другой выбранный вами заговор из списка заклинаний любого класса.

Также вы получаете владение навыком по вашему выбору. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете заменить этот навык на любой другой выбранный вами навык.

Мистическая болезнь

Начиная с 1-го уровня, вы были одарены способностью делиться непостижимыми смертным разума тайнами. Когда вы накладываете заклинание, используя ячейку 1-го и более уровня, которое действует как минимум на одно существо, бонусным действием в этот же ход вы можете заставить одну из целей заклинания совершить спасбросок Мудрости. При провале бросьте кость по таблице «Мистическое влияние», и на существо в течение 1 минуты будет действовать выпавший эффект. В конце каждого своего хода существо может совершить ещё один спасбросок Мудрости, оканчивая эффект при успехе. Этот эффект оканчивается раньше, если вы используете это умение снова.

Божественный канал: Пророчества Рока

Начиная со 2-го уровня, вы можете использовать свой «Божественный канал», чтобы вызвать видения и галлюцинации у существ вокруг вас.

Выберите действием точку, которую вы можете видеть в пределах 120 футов от вас, и бросьте кость по таблице «Мистическое влияние». Существа в пределах 15 футов от точки должны совершить спасбросок Мудрости. При провале существо попадает под выпавший эффект на 1 минуту. В конце каждого своего хода существо может совершить ещё один спасбросок Мудрости, оканчивая на себе эффект при успехе.



Потустороннее спокойствие

Начиная с 6-го уровня, вы получаете сопротивление урону психической энергией и совершаете с преимуществом спасброски Мудрости от испуга и очарования.

Также ваши мысли для любого существа, пытающегося их прочитать, кажутся хаотичными и неразборчивыми. Попытки прочесть ваши мысли автоматически проваливаются, а попытавшийся должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл, равной Сл спасброска от ваших заклинаний жреца, иначе получит урон психической энергией, равный вашему уровню жреца.

Могущественное колдовство

Начиная с 8-го уровня, вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

Пойте песнь о конце света

Существа, которые не прошли спасбросок против вашего «Пророчества рока» получают 10к10 урона психической энергией. Получив урон таким способом, существо не может получить его снова в течение 10 минут.

Братья, часть 5

“Неужели нет другого пути?”

Миша замер перед Чёрным Фолиантом, книгой ритуалов для самых тёмных форм магии. В другом конце стола Хранитель заёрзал в своих просторных одеяниях.

“Есть много путей,” произнёс маг. “И все они обречены на провал. Ты жаждешь отомстить вампиру-лорду, не так ли?”

“Да, но—”

“Невероятно могучее существо, командующее ордой нежити. Как ты думаешь, сможешь ли ты победить его в таком виде, как сейчас? Какое ещё существо может бросить ему вызов, кроме лича?”

Ответить Миша не успел.

“Путь становления личём чрезвычайно труден. Ты должен вырвать свою душу из тела и поместить её в филактерию. И единственный способ это сделать...” Хранитель встал и приблизился. “Но если ты предпочтёшь свой моральный кодекс, если ты решишь уйти, не выполнив свою цель, тогда оставь книгу. Откажись от своей клятвы.”

Костлявая рука потянулась к фолианту, но Миша выхватил его.

“Я остоец. Моя месть вечна.”

“Тогда ты знаешь цену.” Голос был полон удовлетворения. “Собери армию, достойную тьмы. И убей то, что дороже всего твоему сердцу.”

Продолжение следует...

Божественный Домен Жреца Домен Инквизиции

Домен Инквизиции отражает порядок мультивселенной и отказ от грязной магии — по крайней мере, насколько этого хотят некоторые могущественные небесные силы. Только тот, кто одарён божественной магией, чист телом, душой и помыслами, достоин её применять, что же до остальных... Поскольку арканная магия настолько сильна, что может бросить вызов даже богам, Архисерафим Эмпирей требует, чтобы все, кто её используют, были на коротком поводке и под присмотром. Многие фанатики восприняли это как призыв убить всех, кто изучает арканную магию, а остальные же заключают хрупкие перемирия, понимая, что их полного уничтожения достичь невозможно.

Заклинания

Домена Инквизиции

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>обнаружение магии, опознание</i>
3	<i>видение невидимого, тишина</i>
5	<i>рассеивание магии, снятие проклятья</i>
7	<i>магический глаз, поиск существа</i>
9	<i>сотворение, святилище</i>

Бонусные владения

На 1-м уровне вы получаете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

Удар охотника на ведьм

На 1-м уровне, если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить дополнительные 1к8 урона силовым полем. Если цель — существо, концентрирующееся на заклинании, урон от этого умения увеличивается на 1к8. Если в результате атаки с применением этого умения существо провалило спасбросок Телосложения на поддержание концентрации, то вы получаете временные хиты в количестве, равном дополнительному урону, который нанесли этим умением. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз), и вы восстанавливаете все использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

На 14-м уровне, урон от этого умения повышается до 2к8 и до 3к8 если цель — существо концентрирующееся на заклинании.

Божественный Канал:

Щит от заклинаний

Начиная со 2-го уровня, вы можете использовать свой «Божественный канал», чтобы получить временную устойчивость к вреду, который несёт тайная магия.

Бонусным действием вы показываете свой священный символ и выбираете существо в пределах 30 футов (включая себя). Выбранное существо получает временные хиты в количестве, равном 1к10 + ваш уровень жреца. Пока у существа есть временные хиты от этого умения, оно обладает сопротивлением урону от заклинаний и совершает спасброски от заклинаний с преимуществом. Существо теряет все временные хиты через 1 час.



Порицание врагов

Начиная с 6-го уровня, когда существо в пределах 60 футов от вас накладывает заклинание, вы можете реакцией заставить его совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон силовым полем в количестве 1к8 за каждый уровень заклинания, спровоцировавшего эту реакцию, плюс дополнительный урон равный вашему модификатору Мудрости. Заговоры при определении урона от этого умения считаются заклинаниями 1-го уровня. При успехе существо получает только половину урона.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз).

Божественный удар

На 8-м уровне вы получаете способность наполнять ваши удары оружием силой небесного порядка. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете дополнительно нанести цели 1к8 урона силовым полем. Когда вы достигаете 14-го уровня, этот урон увеличивается до 2к8.

Божественная защита

Начиная с 17-го уровня, когда вы используете умение «Щит от заклинаний», вместо того, чтобы выбирать только одно существо, вы можете выбрать в качестве целей существ в количестве, равном вашему модификатору Мудрости (минимум двух).



Круг Опустов Круг Крови

Друиды круга крови — это хранители старых традиций. Они помнят, как друиды древности проводили жертвоприношения под кроваво-красной луной, чтобы умирить безразличных к проблемам смертных, богов природы. Друиды круга крови обменивают кровь на жизнь, соблюдая хрупкий баланс, чтобы быстро вернуть в строй своих союзников и уничтожить своих врагов.

Заклинания круга

На 3-м, 5-м, 7-м и 9-м уровнях вы получаете доступ к определённым заклинаниям, когда вы достигаете определённых уровней в этом классе, как показано в таблице «Заклинания круга крови».

Получив доступ к заклинанию круга, вы будете всегда иметь его подготовленным, и оно не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний друида, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием друида.

Уровень друида	Заклинания
3	<i>удержание личности, чувство жизненной силы</i>
5	<i>кровавая марионетка, кровавые узы</i>
7	<i>алый круг, тёмное таинство</i>
9	<i>подчинение личности, смертность</i>

Кровавый удар

Начиная со 2-го уровня, когда существо, которое вы можете видеть в 60 футах от вас умирает, вы можете реакцией уловить последние остатки его жизненных сил. Вы восстанавливаете одну потраченную ранее Кость Хитов. Когда вы так делаете, вы можете дать временные хиты существу, которое вы видите в 60 футах от вас, в количестве равном вашему уровню друида.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости. Вы восстанавливаете все потраченные использования когда завершаете продолжительный отдых.

Обряд Кровавой Луны

На 6-м уровне вы узнаете обряд, который пробуждает силу, сокрытую в крови существ. Действием, вы можете потратить одно применение «Дикого облика», чтобы ввести себя или согласное существо в 5 футах от вас в состояние кровавого безумия, которое длится 1 минуту. Существо в состоянии кровавого безумия обладает следующими преимуществами:

- Оно получает сопротивление немагическому дробящему, колющему и рубящему урону от оружия.
- Оно получает тёмное зрение в пределах 60 футов и совершает проверки Мудрости (Восприятие) с преимуществом.
- Его безоружные удары наносят 1к8 урона; когда оно совершает действие Атака, оно может совершить один безоружный удар бонусным действием.
- Его скорость увеличивается на 10 футов.
- Оно не может говорить и накладывать заклинания.

Только одно существо может быть под эффектом кровавого безумия за раз. Если вы используете обряд кровавой луны на другом существе, эффект обряда заканчивается на всех остальных существах.

Жажда крови

Начиная с 10-го уровня, существа в состоянии вашего кровавого безумия могут пожертвовать своими жизненными силами, чтобы улучшить свою способность к разрушению. Один раз в каждом своём ходу, когда существо под эффектом «Обряда кровавой луны» совершает бросок урона, оно может потратить одну из своих Костей Хитов, чтобы бросить её и добавить выпавшее значение к результату броска урона.

Создание кровавого элементаля

Начиная с 14-го уровня, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, умирает, вы можете реакцией полностью обескровить его тело и создать из его крови водяного элементаля. У Элементя своя инициатива, бросьте её после призыва. Он подчиняется вашим устным командам. Элементаль подчиняется вам в течение 1 часа или пока его хиты не опустятся до 0, из-за чего он распадается на лужу крови.

Когда вы создаёте Элементя таким способом, вы не можете использовать это умение снова пока не закончите продолжительный отдых.



Круг Друидов Круг Мутации

Друиды круга мутации верят, что природа должна стать сильнее, чтобы иметь шансы на выживание в текущих реалиях. Этот орден скрывается в самых тёмных углах болот и лесов, проводя эксперименты по искажению самого естества своих владений. О них не слышно ничего месяцами, но эта тишина всегда заканчивается тем, что они выходят на свет, окружённые своими творениями, искажёнными живыми растениями и мутировавшими существами, борющихся на их стороне. Эти друиды заработали своему кругу презрение других, их описывают как тех, кто сбился с пути. Однако, в глазах друида круга мутации те, кто хочет сохранить природу такой, какая она есть, просто боятся перемен.

Мутация облика

Начиная со 2-го уровня, вы можете использовать «Дикий облик» бонусным действием.

Кроме того, пока вы находитесь в диком облике вы можете бонусным действием потратить ячейку заклинаний, чтобы получить очки мутации в количестве, равном уровню потраченной ячейки. Эти очки мутации остаются у вас, пока вы их не потратите или пока не окончится действие вашего дикого облика. Пока вы в диком облике, вы можете использовать одно или более очков мутации (действия не требуется) чтобы выбрать мутацию из списка ниже. Когда вы так делаете, ваше тело искажается и меняется в нечто ужасное.

Выбранные мутации действуют пока не кончится действие текущего дикого облика.

Адаптироваться к морю. За 1 очко мутации, вы можете дышать под водой и получаете скорость плавания 30 футов. За 1 дополнительное очко мутации, скорость плавания увеличивается до 60.

Адаптироваться к небу. За 3 очка мутации, вы получаете скорость полёта 30 футов. За 2 дополнительных очка мутации, скорость полёта увеличивается до 60.

Тёмное зрение. За 1 очко мутации, вы получаете тёмное зрение до 60 футов.

Эхолокация. За 4 очка мутации, вы получаете слепое зрение с радиусом 30 футов. Также вы не можете использовать слепое зрение, будучи оглохшим.

Улучшенные атаки. За 1 очко мутации, ваши атаки в облике Зверя считаются магическими для преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.



Увеличение. За 1 очко мутации, ваш размер увеличивается на одну ступень (от Среднего к Большому, например). За два дополнительных очка мутации вы можете увеличить свой размер на две ступени вместо одной (от Среднего к Огромному, например).

Мультиатака. За количество очков, равное $2 + 2 \times \text{ПО}$ выбранного Зверя для «Дикого облика», вы получаете способность совершать две атаки вместо одной, когда действием совершаете атаку природным оружием в облике Зверя.

Природный доспех. За 1, 2 или 3 очка мутации вы можете увеличить КД своего «Дикого облика» на число равное количеству потраченных таким способом очков мутации.

Уменьшение размера. За 1 очко мутации, ваш размер уменьшается на одну ступень (например, от среднего к маленькому). За два дополнительных очка мутации вы можете уменьшить свой размер на две ступени вместо одной (например, от среднего к крошечному).

Неестественный голос. За 1 очко мутации, вы можете разговаривать в «Диком облике», даже если ваша звериная форма анатомически не приспособлена к этому. Эта мутация не позволяет вам применять заклинания будучи в диком облике.

Ядовитые атаки. За 2 очка мутации, атаки совершенные вашим природным оружием наносят дополнительно 1к4 урона ядом.

Облики круга

Также на 2-м уровне вы можете превращаться в Зверя с показателем опасности 1 (игнорируйте столбец «Макс. ПО» таблицы «Облик животного»), но всё ещё учитываете остальные ограничения в таблице.

Начиная с 6-го уровня, вы можете превращаться в Зверя с показателем опасности вплоть до уровня друида, поделённого на 3 (округляя в меньшую сторону).

Неестественный и ужасающий

Начиная с 6-го уровня, вы получаете владение навыком Запугивание. Если вы уже владеете данным навыком, то вы можете выбрать один из следующих вместо него: Атлетика, Акробатика, Восприятие, Скрытность или Выживание.

Кроме этого, вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание), когда вы в «Диком облике» и на вас действует хотя-бы одна мутация.

Вечная эволюция

На 10-м уровне, когда вы используете «Дикий облик», вы получаете очки мутации в количестве равном вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Полученные таким образом очки мутации пропадают по окончании действия «Дикого облика».

Также, вы можете действием коснуться животного и потратить ячейку заклинаний, что приводит к его мутации. Вы получаете очки мутации в количестве, равном потраченной ячейке или ПО Зверя (выбрать наименьшее) и вы должны частью этого действия потратить все полученные таким способом очки мутации на мутации, которые получит этот Зверь. Не потраченные очки мутации пропадают. Мутации остаются навечно, пока вы не используете это умение на этого же Зверя снова или пока не него не используют заклинания наподобие *рассеивания магии* или *снятия проклятья*.

Аура альфа хищника

Начиная с 14-го уровня, все Звери, которые начинают свой ход в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости против Сл ваших заклинаний. При провале существо испуганно вами на 10 минут. При успехе существо получает иммунитет к этому умению на 24 часа. Испуганное существо может действием на каждом последующем ходу повторить спасбросок, оканчивая эффект этого умения при успехе и получая иммунитет к нему на 24 часа.

Вы можете действием сделать так, чтобы «Аура альфа хищника» работала не только на Зверей, но и на выбранных вами существ, если они начнут ход в пределах 30 футов от вас. «Аура альфа хищника» работает таким образом до начала вашего следующего хода. Сделав так, вы не можете сделать это снова, пока не окончите продолжительный отдых.

Братья, часть 6

“Ничего не поделаешь,” сказал лейтенант Гальвек.

Ласло смотрел вверх деревянных стен на мать и ребёнка, бегущих в безопасное место в форте. Следом шла орда зомби, руки и зубы которых были готовы разорвать их плоть.

“Мы не сможем достаточно быстро управиться с воротами,” повторил Гальвек. “Если мы попытаемся, зомби прорвутся и убьют горожан в форте. Мы не можем спасти всех. Выхода нет.”

Ласло пристально взглянул на него. “Выход есть всегда.” Он вытащил свой меч и крикнул, “Открыть ворота! Воины Ордена, за мной!” С этими словами он спрыгнул с частокола, чтобы встать между женщиной и зомби. Его отряд последовал за ним.

Вместе, с помощью мечей, стрел и божественной силы, они сдерживали орду достаточно долго, чтобы тяжёлые ворота успели открыться, даруя им всем возможность отступить.

Мать и ребёнок были спасены. Но когда Ласло повернулся к восьми рыцарям, что последовали за ним, он увидел, что живыми вернулись только трое.

Когда майор Вингард повела Орден, дабы спасти людей в форте, она нашла Ласло, обхватившего голову руками и всего в слезах.

Продолжение следует...





Воинский Архетип

Бастион

Те, кто учится боевому мастерству воина Бастиона, защищают своих союзников от неминуемой смерти. Воины Бастиона поддерживают контроль над своими врагами, чтобы сосредоточить их внимание на себе. Выносливость и сила - основные навыки этих воинов, они готовы перенести смертельные удары за своих собратьев.

Провокация

Начиная с 3-го уровня, один раз за ход, когда вы совершаете рукопашную атаку по существу, вы можете спровоцировать его атаковать вас. Когда существо, которое вы атаковали таким образом в своём прошлом ходу, совершает атаку не по вам, вы можете реакцией заставить это существо атаковать вас. Эффект провокации оканчивается раньше, если цель находится более чем в 5 футах от зоны досягаемости ваших атак или вы стали недееспособны или умерли.

Пережить бурю

Также на 3-м уровне вам становится привычно получать новые синяки и раны. Бонусным действием вы можете в течение 1 минуты в конце каждого вашего хода получать временные хиты в количестве, равном вашему уровню воина. Воспользовавшись этим умением, вы не можете использовать его снова, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Живой щит

Достигнув 7-го уровня, вы научились быстро защищать своих соратников от атак. Действием вы можете заставить всех выбранных вами существ в пределах 30 футов от вас, которые могут слышать вас, совершить спасбросок Мудрости Сл 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства. Каждое существо, провалившее этот спасбросок, совершает все атаки не по вам с помехой до начала вашего следующего хода. Также вы можете восстановить хиты в количестве, равном вашему модификатору Телосложения, умноженному на количество существ, проваливших этот спасбросок. Вы можете использовать это умение дважды, восстанавливая все потраченные использования по окончании продолжительного отдыха.

Вы получаете дополнительное использование умения на 15-м уровне.



Агрессивная оборона

На 10-м уровне вы научились выжидать идеальный момент для удара. Один раз в ход, когда у вас есть временные хиты и вы попали рукопашной атакой оружием по существу, вы можете потратить временные хиты в количестве вплоть до половины вашего уровня воина, чтобы атака нанесла дополнительный урон того же типа, что и атака, в количестве, равном потраченным временным хитам.

Улучшенное второе дыхание

Начиная с 15-го уровня, вам нет равных в выносливости. Когда вы восстанавливаете хиты при помощи умения «Второе дыхание», вы получаете временные хиты в количестве, равном количеству восстановленных умением хитов.

Держать строй

Начиная с 18-го уровня, когда существо в пределах 5 футов от вас получает урон, вы можете реакцией потратить любое количество ваших временных хитов, чтобы уменьшить урон от атаки на число, равное количеству потраченных таким способом временных хитов.



Воинский Архетип Живое Горнило

Воины, которые становятся живыми горнилами, открыли для себя иной источник силы. В то время как большинство других воинов обучаются боевым искусствам или изучают искусство войны, Живые горнила оттачивают своё мастерство алхимии и готовят своё тело к употреблению соединений, токсичных для других. В обмен на эту строгую физическую и умственную подготовку эти бойцы способны временно вывести свои тела за пределы человеческих возможностей. Под воздействием своих алхимических соединений эти воины могут видеть в темноте, двигаться быстрее, приспосабливаться к магическим атакам и многое другое.

Создатель алхимических соединений

Когда вы выбираете этот архетип на 3-м уровне, вы учитесь создавать алхимические смеси, которые придадут вам силу, но токсичны для остальных.

Создание смеси. Вы выбираете три смеси из списка «Смеси» внизу. Вы можете создать любое количество этих смесей, затратив 10 минут, используя инструменты алхимика для создания каждого. Эти смеси становятся инертными и более не имеют никакого эффекта, когда вы заканчиваете следующий продолжительный отдых.

Вы изучаете две дополнительные смеси на 7-м, 10-м и 15-м уровнях. Каждый раз, когда вы изучаете новые смеси, вы можете заменить одну из известных на новую.

Употребление смеси. Бонусным действием вы можете употребить одну смесь, созданную при помощи этого умения. Вы можете безопасно употребить 1 + ваш модификатор Телосложения (минимум 1) порций смеси, после приёма которых, каждая последующая порция смеси повышает вашу степень истощения на один. Когда вы

заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете способность безопасно употреблять смеси; ваш счётчик употреблённых порций смеси сбрасывается до 0. Вы можете получать бонусы от нескольких смесей сразу, но эффекты от одного вида смесей не складываются.

Бонусы от употребления смесей получаете только вы, любое другое существо, употребившее их, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 8 + ваш модификатор Интеллекта + ваш бонус мастерства, иначе станет отравленным на 1 минуту.

Сведущий в алхимии

Также на 3-м уровне вы получаете владение инструментами алхимика, а ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, использующих эти инструменты.

Быстрое создание

На 7-м уровне один раз за продолжительный отдых вы можете бонусным действием создать и употребить одну дозу смеси, которую вы знаете как создать.

Живой котелок

На 10-м уровне количество безопасных к употреблению доз смесей увеличивается до 3 + ваш модификатор Телосложения (минимум 1).

На 18-м уровне количество безопасных к употреблению доз смесей увеличено до 5 + ваш модификатор Телосложения (минимум 1).

Смеси

Инъекция адреналина. В течении следующей минуты, ваша скорость увеличена на 10 футов, а дальность прыжков утроена.

Инъекция шестого чувства. В течении следующей минуты, у вас есть слепое зрение в пределах 30 футов.

Инъекция магического ока. В течении следующего часа, вы можете чувствовать магию, как если бы на вас действовало заклинание *обнаружение магии*.

Глоток силы быка. В течении следующих 10 минут вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.

Глоток грации кота. В течении следующих 10 минут вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Ловкости.

Глоток выносливости медведя. В течении следующих 10 минут вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Телосложения.

Глоток хитрости лиса. В течении следующих 10 минут вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Интеллекта.

Глоток мудрости совы. В течении следующих 10 минут вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Мудрости.

Глоток великолепия орла. В течении следующих 10 минут вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Харизмы.

Трансмутация токсина

На 15-м уровне вы можете бонусным действием окончить действие одного эффекта, который делает вас отравленным. Когда вы так делаете, вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему уровню в этом классе.

Живой катализатор

На 18-м уровне вы можете бонусным действием окончить действие одного эффекта, который делает вас отравленным. Когда вы так делаете, вы получаете временные хиты в количестве, равном вашему уровню в этом классе.



Масло эльфийского зрения. В течении следующих 8 часов у вас есть тёмное зрение в пределах 120 футов.

Плоти фосфат. В течение следующей минуты, если у вас есть хотя бы 1 хит, вы в начале каждого вашего хода восстанавливаете количество хитов, равное вашему бонусу мастерства.

Инъекция чистоты разума. В течении следующего часа, вы совершаете спасброски от испуга и очарования с преимуществом.

Жидкая храбрость. Вы получаете временные хиты в количестве, равном сумме вашего модификатора Телосложения и удвоенного вашего уровня в этом классе. Все полученные этим способом временные хиты пропадают через минуту.

Жидкая ярость. В течении минуты, ваши атаки оружием наносят дополнительно 1к4 урона.

Порошок «Вуаля!». В течении следующих 10 минут, вы совершаете проверки инициативы с преимуществом, а также можете в каждом своём ходу использовать действия Рывок и Отход бонусным действием.

Мазь защиты от магии. В течении минуты, вы обладаете сопротивлением урону от заклинаний.

Мазь стальной кожи. В течении минуты, вы обладаете сопротивлением дробящему, колющему и рубящему урону.

Настойка силы десяти. В течение часа вы считаетесь существом на 1 категорию размера больше, когда определяется ваша грузоподъёмность, а также вы можете игнорировать свойство «тяжёлое» у оружия.



Монастырская Традиция Путь Свинцовой Короны

На контрасте с эзотерическими идеалами остальных путей, монахи пути свинцовой короны обладают более практичными целями: самоуправление гуманоидного населения. Эти монахи видят историю, как череду стычек групп могущественных существ, где смерти людей, в лучшем случае, это просто побочный ущерб, а в худшем — пешки для размена. Чтобы прервать этот цикл пресмыкательства и разрушения, монахи пути свинцовой короны оттачивают свои псионические навыки, чтобы давать отпор чужеродным силам мультивселенной и защитить суверенитет гуманоидных рас.

Первая часть их плана включает в себя тренировку с целью быть готовыми победить этих не гуманоидов. Вторая, не менее важная часть — это подготовить общества гуманоидов к тому, чтобы свергнуть своих бесчеловечных владык, которые уже взяли над ними верх. В итоге, эти монахи стремятся в верхушке любого общества, приближаясь к роли того, кто может принимать такие решения, которые способны в случае чего поднять народ на бой против Архисерафимов, Архидемонов и Первородных.

Мягкая ладонь

Начиная с 3-го уровня, ваши знания единоборств подкрепляются способностью к телекинезу. Во время вашего хода, ваша досягаемость равна 10 футам, когда вы совершаете безоружные удары. Также, когда вы совершаете безоружную атаку таким способом, её вид урона становится уроном силовым полем.

Искусство псионики

Также на 3-м уровне ваши псионические навыки дали вам способность применять некоторые заклинания. Вы узнаете заговор *волшебная рука*, если ещё не знаете его. Когда вы накладываете это заклинание, ваша призрачная рука невидима.

Также, вы можете применять некоторые заклинания при помощи очков Ци. Вы можете использовать действие и одно очко ци, чтобы наложить заклинание *обнаружение зла и добра* или *защита от зла и добра*. Кроме того, вы можете использовать действие и два очка ци, чтобы наложить заклинание *удержание личности*, *левитация* или *дребезги*. Ваша базовая характеристика для этих заклинаний — Мудрость.

Разящая ладонь

На 6-м уровне, когда вы попадаете по существу безоружным ударом, вы можете заставить его преуспеть в спасброске Силы против вашей Сл спасброска ци, иначе будет перемещено на 10 футов к вам или от вас. Воспользовавшись данным умением, вы не можете сделать это снова до начала вашего следующего хода.

Психическое сокрушение

Начиная с 11-го уровня, каждый раз, когда вы попадаете по существу безоружным ударом, оно получает очко давления. Существо теряет все очки давления, если другое существо получает очко давления или прошла минута с момента последнего получения им очка давления. В свой ход бонусным действием вы можете потратить одно очко ци, чтобы телепатически сокрушить существо с 1 или более очками давления.

Когда вы это делаете, существо должно совершить спасбросок Силы против вашей Сл спасброска ци. При провале существо получает 1к8 урона силовым полем за каждое очко давления на нём, и оно становится опутанным до конца вашего следующего хода. При успехе оно получает лишь половину урона и не становится опутанным. Вне зависимости от результата спасброска, существо теряет все очки давления.

Мастерство псионики

На 17-м уровне вы достигли мастерства в псионических дисциплинах, уровня достаточного для защиты смертных от ужасов чуждых миров. Действием, вы можете потратить 5 очков ци, чтобы наложить заклинание *рассеивание зла и добра*, *удержание чудовища*, *телекинез*, *силовая стена*. Ваша базовая характеристика для этих заклинаний — Мудрость, и для их накладывания вам не нужны материальные компоненты.



Монастырская Трагедия

Путь Гордости

Монахи пути гордости ценят себя превыше других. Эти монахи сконцентрированы на том, чтобы достичь идеала физической формы, эго и их разрушительной мощи. Они пользуются открытостью своих монашеских традиций, чтобы получить уважение и внимание “меньших существ”.

Полные гордыни традиции этого ордена говорят, что следующие им должны украшать себя драгоценностями, скрывать свои шрамы от посторонних глаз и внушать уважение тем, кто будет им противостоят.

Сказочник

На 3-м уровне вы настолько преуспели в рассказе небылиц о своих былых достижениях, что Вы получаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Выступление, Запугивание, Обман или Убеждение.

Разбухшее эго

На 3-м уровне ваше эго не даёт вам пасть в грязь лицом, подпитывая ваши жизненные силы. Каждый раз, когда вы тратите очки ци, вы также можете получить временные хиты в количестве, равном вашему бонусу мастерства. Пока ваше количество хитов меньше или равно половине от максимального количества хитов, вы также можете добавлять модификатор Мудрости к количеству получаемых временных хитов.

Напористый боец

На 3-м уровне, пока ваше количество хитов меньше или равно половине максимума хитов, ваша кость боевых искусств считается на одну ступень больше. Например, если вы монах 6-го уровня, то ваша кость боевых искусств становится к8 вместо к6. На 17-м уровне ваша кость боевых искусств становится к12 вместо к10.

Иррациональная месть

Начиная с 6-го уровня, атакуя вас, ваши враги атакуют и вашу гордость, а это недопустимо. Когда существо наносит вам урон, вы можете реакцией потратить 2 очка ци, чтобы отметить атакующее существо. До конца вашего следующего хода вы совершаете с преимуществом атаки по этому существу.

Удвоенное старение

Также на 6-м уровне, пока ваше количество хитов меньше или равно половине максимума хитов, вы можете бросить одну дополнительную кость боевых искусств, когда определяете дополнительный урон от критического попадания.



Вечная гордыня

На 11-м уровне, когда силы вас подводят, вы даёте контроль своей мышечной памяти. Когда ваши хиты опускаются до 0, вы не теряете сознание, но вы всё ещё должны совершать спасброски от смерти и терпеть последствия атак по вам как обычно, пока у вас 0 хитов. В начале каждого вашего хода в этом состоянии вы должны потратить 1 очко ци, чтобы поддерживать его. Если вы этого не можете или не хотите делать, то вы теряете сознание как в обычных правилах опускания хитов до 0.

Следующие эффекты также действуют на вас, пока вы в этом состоянии:

- Вы не можете говорить.
- Вы не можете накладывать заклинания или поддерживать концентрацию на них.
- Критические попадания по вам считаются как 1 проваленный спасбросок смерти, а не 2.

Эгоистичность

Начиная с 17-го уровня, умения этого монашеского пути, которые работают при условии «пока ваше количество хитов меньше или равно половине максимума хитов», теперь работают всякий раз, когда ваши хиты ниже максимума, если вы получили урон от враждебного существа в течении последней минуты.



Священная Клятва Паладина Клятва Мора

Одетый в пропитанные грязью доспехи и вооружённый заржавевшим оружием, паладин клятвы мора распространяет порчу, болезни и грязь. Связанные клятвой, которая заражает их тела всевозможными язвами, эти вестники разложения продвигаются вперёд с нечестивой твёрдостью и мрачной решимостью.

Догматы Мора

Догматы мора отражают в себе роль болезней, как очищающего элемента в цикле жизни.

Сила в невозможности. Переживание трудностей и болезней закаляет, даёт силу. Распространение этих вещей рождает ещё больше сильных людей.

Все мы когда-то умрём. Смерть — это естественный конец любой жизни. Нет ничего неестественного или аморального в том, чтобы её прервать.

Право сильного. Законы мира смертных не значат ничего для мора, он идёт туда, куда ему вздумается и он берёт то, что ему хочется. Вы должны делать также.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Уровень паладина	Заклинания
3	<i>сглаз, нанесение ран</i>
5	<i>Мельфова кислотная стрела, луч слабости</i>
9	<i>мгновенная лихорадка, зловонное облако</i>
13	<i>усыхание, смятение</i>
17	<i>заражение, нашествие насекомых</i>

Божественный Канал

Когда вы приносите эту клятву на 3-м уровне, вы получаете следующие два варианта использования «Божественного канала».

Изнуряющая лихорадка. Ваше касание вызывает болезнь. Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу, находящемуся в пределах вашей досягаемости, которое не является конструктом или нежитью. При попадании существо становится заражённым и недееспособным в течение 1 минуты.

В конце каждого своего хода заражённая цель должна совершать спасбросок Телосложения. Преуспев в спасброске, существо перестаёт быть заражённым, и эффект умения оканчивается.

Поскольку это умение вызывает у цели настоящую болезнь, все эффекты, исцеляющие болезни и влияющие на течение болезней, применимы.

Энтропийная инфекция. Вы можете использовать свой «Божественный канал», чтобы ослабить сопротивление существа к энтропическим энергиям. Действием вы можете заставить видимое вами в пределах 30 футов от вас существо совершить спасбросок Телосложения. При провале существо в течении минуты получает дополнительные 2кб урона некротической энергией каждый раз, когда впервые за ход получает урон некротической энергией. Пока эффект активен, существо теряет сопротивление урону некротической энергией, если оно у него было.

Аура необузданной чумы

Начиная с 7-го уровня, вы излучаете ауру мора и болезнетворности. Когда существо в пределах 10 футов от вас совершает проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок, вы можете реакцией дать ему помеху на этот бросок.

Используя это умение, вы не можете использовать его снова до начала вашего следующего хода.

На 18-м уровне радиус этой ауры увеличивается до 30 футов.

Омерзительная стойкость

На 15-м уровне, когда вы получаете урон, который опускает ваши хиты до 0, вы можете потратить любое количество имеющихся у вас костей хитов. Бросьте эти кости и вычтите из урона выпавшее значение. Если это уменьшит урон до 0, вы не получаете урона.

Также, когда вы умираете, ваш труп взрывается, осыпая всё вокруг вашими потрохами и телесными жидкостями, нанося 8кб урона некротической энергией существам в пределах 20 футов, которые провалили спасбросок Телосложения.

Вестник мора

Вы становитесь аватаром мора, что даёт вам два преимущества:

- Вы получаете сопротивление урону некротической энергией и иммунитет к урону ядом, и вы получаете иммунитет к состоянию «отравленный».
- Ваш максимум хитов не может быть уменьшен.

Вы излучаете ауру болезни в радиусе 5 футов. Когда выбранные вами существа входят в ауру или начинают в ней свой ход, они получают урон некротической энергией равный вашему модификатору Харизмы. Получив урон от этого умения, существо не может его получить снова до начала его следующего хода.





Заклинания клятвы

Уровень паладина	Заклинания
3	метка охотника, обнаружение зла и добра
5	обнаружение мыслей, открывание
9	ужас, языки
13	поиск существа, предсказание
17	наблюдение, нашествие насекомых

Божественный Канал

Когда вы приносите эту клятву на 3-м уровне, вы получаете следующие два варианта использования «Божественного канала».

Метка еретика. Вы можете использовать свой «Божественный канал», чтобы отметить существо, как еретика. Бонусным действием выберите существо, которые вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. На нём появляется метка плакальщика. В течение следующей минуты ваши атаки оружием по этому существу совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки, и каждый раз, когда начинается ход этого существа, вы можете реакцией совершить по нему атаку оружием.

Взор инквизитора. Вы можете использовать свой «Божественный канал», чтобы открыть свой взор к скрытым признакам порчи и злодеяний. Бонусным действием вы можете сделать так, что в течение следующих 10 минут вы будете совершать с преимуществом проверки Интеллекта (Расследование), Мудрости (Восприятие) и Мудрости (Проницательность). Пока умение активно, вас нельзя застать врасплох.

Аура ясности

Начиная с 7-го уровня, вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас не можете быть ослеплены, пока вы в сознании. Также существа и предметы по вашему выбору в пределах 10 футов от вас не могут получать преимущества от невидимости.

На 18-м уровне радиус этой ауры увеличивается до 30 футов.

Принудительное признание

Начиная с 15-го уровня, вы можете накладывать заклинание *область истины*, не тратя ячейки заклинаний. Когда вы накладываете это заклинание при помощи этого умения, существа, прошедшие спасбросок от этого заклинания получают 1к4 урона психической энергией в начале каждого их хода, который они начинают в области действия заклинания.

Апокалиптическое откровение

На 20-м уровне действием вы можете на 1 минуту всем раскрыть истинную природу ваших врагов. В течение этого времени вы получаете следующие преимущества:

- Вы обладаете истинным зрением в пределах 120 футов.
- Когда существо впервые за ход входит в область в 5 футах от вас или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Телосложения. При провале существо слепнет до начала его следующего хода.
- Бонусным действием в начале каждого вашего хода вы можете выбрать существо в 60 футах и раскрыть его слабости всем на обозрение. Атаки против этого существа совершаются с преимуществом до начала вашего следующего хода.

Воспользовавшись данным умением, вы не можете сделать это снова, пока не окончите продолжительный отдых.

Священная Клятва Паладина Клятва Рвения

Клятву рвения дают паладины, охваченные ненавистью к определённой группе или идеологии. Фанатики, как иногда называют этих паладинов, любой ценой проводят священную чистку своих врагов. Они отказываются от сострадания и чести как препятствий для более важной работы по избавлению мира от тех, кого они считают опасными или еретическими.

Догматы Рвения

Догматы рвения серьёзны и суровы, как и паладины, которые им следуют.

Раскрой порчу. Тьма не может вынести дневного света. Нечестивые должны быть раскрыты, а затем уничтожены.

Сжечь еретиков. Ересь — это опухоль, что поражает сердца невинных. Режь её на корню.

Без жалости. Дабы следовать пути праведных, твои взгляды должны быть непоколебимы, а решимость неуклонной.

Любой ценой. Когда мы говорим про уничтожение зла, цена не может быть слишком высока.





Архетип Следопыта

Велёный ЯКнец

Зелёные жнецы заточены под искусство умерщвления, которое специализируется на сборе и катализе токсичных элементов флоры и фауны. Эти следопыты часто работают наёмными убийцами, используя свои обширные знания о токсинах, чтобы незаметно или с кровавым размахом покончить с жизнью своих целей, в зависимости от используемого яда и пожеланий клиента. Зелёные жнецы проявляют нездоровое любопытство, сталкиваясь с токсичным веществом, с которым они незнакомы, обычно за этим следует восторженное применение токсина к следующему врагу, с которым они сталкиваются.

Магия зелёных жнецов

Начиная с 3-го уровня, когда вы достигаете определённого уровня, вы узнаете новые заклинания в этом классе, как показано в таблице «Заклинания зелёных жнецов». Для вас они считаются заклинаниями следопыта, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы знаете.

Заклинания зелёных жнецов

Уровень следопыта	Заклинания
3	обнаружение болезней и яда
5	удержание личности
9	проклятие
13	высшая невидимость
17	облако смерти

Отравленный удар

На 3-м уровне бонусным действием вы можете использовать свои инструменты отравителя, чтобы нанести яд на оружие или на 20 единиц боеприпасов (например стрелы или болты). В течение следующей минуты каждый раз, когда вы причиняете урон отравленным оружием или боеприпасом, вы добавляете к урону 1к4 урона ядом. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства, восстанавливая все потраченные использования после продолжительного отдыха.

На 11 уровне урон от умения повышается до 2к4. Также умение теперь восстанавливается на коротком или продолжительном отдыхе.

TOXIC TRADECRAFT

Также на 3-м уровне вы получаете владение инструментами отравителя. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, использующих инструменты отравителя. Также, когда вы получаете это умение, вы получаете инструменты отравителя. Если вы утратили их, то можете их восстановить, потратив 8 часов на сбор токсичных растений и ядов животных.

Кроме того, раз в ход, когда вы наносите урон оружием или боеприпасом, усиленным умением «Отравленный удар», вы можете потратить ячейку заклинаний, чтобы добавить к атаке магический токсин. Токсин наносит дополнительно 1кб урона ядом и существо становится отравленным до конца вашего следующего хода. У токсина есть дополнительный эффект, который вы выбираете в зависимости от уровня потраченной ячейки. Перечень дополнительных эффектов приведён в конце архетипа в разделе «Эффекты магического токсина».

Эффекты магического токсина

Эффекты 1-го уровня

Когда вы тратите ячейку заклинаний 1-го или больше уровня для создания токсина при помощи умения «Токсичное ремесло», вы можете выбрать один эффект токсина из списка ниже.

Слабость. Пока существо отравлено этим токсином, оно совершает спасброски Силы и Ловкости с помехой.

Растерянность. Пока существо отравлено этим токсином, оно не может говорить, читать или писать на любом языке и совершает с помехой спасброски для поддержания концентрации.

Неуклюжесть. Пока существо отравлено этим токсином, оно не может совершать реакции и использовать действия Отход и Уклонение.

Эффекты 2-го уровня

Когда вы тратите ячейку заклинаний 2-го или больше уровня для создания токсина при помощи умения «Токсичное ремесло», вы можете выбрать один эффект токсина из списка ниже.

Изнурение. Существо не может восстанавливать хиты в течение 1 минуты.

Восприимчивость. Если у существа есть сопротивление урону ядом, оно теряет его на 1 минуту.

Страдание. В течение 1 минуты, существо получает 1кб урона ядом, когда впервые за ход получает урон ядом.

Эффекты 3-го уровня

Когда вы тратите ячейку заклинаний 3-го или больше уровня для создания токсина при помощи умения «Токсичное ремесло», вы можете выбрать один эффект токсина из списка ниже.

Вялотекущее отравление. Вместо того, чтобы перестать быть отравленным в конце вашего следующего хода, существо продолжает быть отравленным в течение 10 минут. В конце каждого своего хода существо должно совершить спасбросок Телосложения. Преуспев в трёх спасбросках, которые не обязаны быть подряд, существо перестаёт быть отравленным, и эффект умения оканчивается.

Контроль яда

На 7-м уровне вы получаете сопротивление урону ядом и совершаете спасброски от отравления с преимуществом. Также вы можете использовать заклинание *защита от яда*, не тратя ячейки заклинаний. Вы можете делать так количество раз, равное вашему модификатору Мудрости, восстанавливая все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Разнообразие раздражителей

На 11-м уровне, когда вы наносите яд на оружие при помощи умения «Отравленный удар» вы можете сменить тип урона умения на урон некротической энергией или урон кислотой вместо урона ядом.

Болевой порог

На 15-м уровне вы быстро привыкаете к боли. После того, как вы получили урон от атаки, вы можете реакцией получить временные хиты в количестве, равном количеству урона от атаки, после которой вы использовали это умение. Вы теряете все временные хиты от этого умения в конце вашего следующего хода.

Сверхъестественный яд. Когда вы причиняете существу урон оружием или боеприпасом, который был смазан этим токсином, оно теряет иммунитет к состоянию отравленный если оно у него было. Вместо того, чтобы перестать быть отравленным в конце вашего следующего хода, существо продолжает быть отравленным в течение 1 минуты. В конце каждого хода существо должно совершить спасбросок Телосложения, оканчивая на себе эффект при успехе.

Эффекты 4-го уровня

Когда вы тратите ячейку заклинаний 4-го или больше уровня для создания токсина при помощи умения «Токсичное ремесло», вы можете выбрать один эффект токсина из списка ниже.

Разъедание плоти. Пока существо отравлено этим токсином, оно получает 2кб урона кислотой в начале каждого своего хода.

Изоляция восприятия. Пока существо отравлено этим токсином, оно также считается ослеплённым и оглохшим.

Паралич. Пока существо отравлено этим токсином, его скорость равна 0 и оно совершает спасброски Ловкости с помехой.

Эффекты 5-го уровня

Когда вы тратите ячейку заклинаний 5-го или больше уровня для создания токсина при помощи умения «Токсичное ремесло», вы можете выбрать один эффект токсина из списка ниже.

Токсичный коктейль. Выберите дополнительный эффект токсина 4-го уровня и ещё один эффект токсина 1-го или 2-го уровня.

Жгучее дополнение. Когда вы попадаете по существу атакой оружием или боеприпасом, смазанным этим токсином оно получает дополнительно 5кб урона.

Выберите тип урона среди урона ядом, некротической энергией или кислотой.



Архетип Следопыта

Повелитель Паразитов

Повелители паразитов выращивают верные орды болезнетворных грызунов, чтобы использовать их в борьбе с большим злом. Для многих из этих следопытов упомянутое большее зло — это своего рода социальная болезнь, но некоторые из них видят в своих собратьях-гуманоидах заразу, угрожающую миру природы. Независимо от их цели, они строят свои дома в канализации, трущобах и других забытых местах, где они могут свободно строить заговоры против своих врагов и заботиться о своих родичах-грызунах.

Магия повелителя паразитов

Начиная с 3-го уровня, когда вы достигаете определённого уровня, вы узнаете новые заклинания в этом классе, как показано в таблице «Заклинания повелителя паразитов». Для вас они считаются заклинаниями следопыта, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы знаете.

Заклинания повелителя паразитов

Уровень следопыта	Заклинания
3	<i>поглощение</i>
5	<i>почтовое животное</i>
9	<i>мгновенная лихорадка</i>
13	<i>свобода перемещения</i>
17	<i>заражение</i>

Призыв паразитов

На 3-м уровне вы можете понимать паразитов и вербально общаться с ними (мышьями, крысами и другими грызунами по выбору ГМа).

Также вы можете действием потратить ячейку заклинаний, чтобы призвать рой грызунов. Делая так, вы призываете количество роев паразитов, равное уровню потраченной ячейки, умноженной на два. Каждый рой призывается в свободное пространство, которое вы можете видеть в пределах 30 футов.

Рои призванные таким способом получают вашу инициативу, и ходят одновременно с вами, начиная с вашего следующего хода. Эти рои подчиняются вашим устным командам (действия не требуется), защищая себя, используя действие Уклонение если вы не отдали им команды. Через 10 минут или при повторном использовании этого умения, призванные вами рои разбегаются и исчезают.

Заразные удары

На 3-м уровне вы оставляете крайне неприятные сюрпризы тем, кому довелось с вами сразиться. Бонусным действием вы можете выбрать любое количество существ в пределах 60 футов от вас, которые в этот ход получили урон от вашей атаки оружием или атаки одного из ваших роев. Выбранные существа получают 1к4 урона некротической энергией.

Грязевая закалка

С 7-го уровня, за время, проведённое среди ваших маленьких друзей, вы обрели иммунитет к болезням. Также вы получаете владение спасбросками Телосложения.

Зараза распространяется

На 11-м уровне, когда вы бонусным действием используете умение «Заразные удары», каждое получившее таким способом урон существо должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе будет отравленным до начала вашего следующего хода.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости, восстанавливая все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Сила роя

Пока у вас есть рои, призванные при помощи умения «Призыв паразитов», вы можете приказывать им защитить вас. Когда вы получаете урон и в пределах 5 футов от вас есть один или более роев, вы можете реакцией выбрать один из этих роев. Выбранный рой получит урон вместо вас.



Рой паразитов

Средний рой крошечных Зверей

Класс Доспеха 9 + БМ (природный доспех)

Хиты 9 + пятикратный уровень следопыта

Скорость 30 футов (футов), лазаю 30 футов (футов)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Спасброски Лов +1 (+БМ), Тел +1 (+БМ)

Навыки Акробатика +1 (+БМ), Восприятие +0 (+БМ),

Скрытность +1 (+БМ)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 30 футов (футов), пассивное

Восприятие 10 (+БМ)

Языки —

Тонкий нюх. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крошечных существ.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* ваш модификатор броска атаки заклинанием для попадания, досягаемость 0 фт, одна цель в пространстве роя. Попадание: 8 (2кб+1) колющего урона.

Братья, часть 7

Ласло ошеломленно уставился на отчёт, который держал в своих руках.

“Должно быть, это ошибка. Это невозможно.”

“Боюсь, что это правда,” ответил Магрох. Главе шпионской сети Ордена редко приходилось перепроверять уже проверенную информацию; если он сказал, что что-то является правдой, то так оно и есть. “Некромант, ответственный за нападение зомби в прошлом месяце, — твой брат Миша. Его опознал Граш, его однокурсник из Приюта Рейвенкорт.”

Ласло недоверчиво поглядел на отчёт. Его младший брат, которого ему однажды пришлось поднимать на руки, дабы сорвать плоды с ветки. Милый, сентиментальный Миша, давший клятву самой Солиме.

Ласло поднял взгляд на майора Вингард. Женщина обернулась, стоя у окна. “Я знаю, что тебе тяжело. Я пошлю Мириам разбираться с этим вопросом. Она возьмёт Ответчик и...”

У Ласло похолодела кровь. “Нет. Он мой брат. Я пойду.”

Магрох и Вингард переглянулись, но майор кивнула и открыла стоящий рядом сундук, доставая свой святой меч, Ответчик.

Принимая артефакт, Ласло сказал, “Клянусь, я спасу его,” “Не с помощью меча.” Добавила Вингард.

Продолжение следует...



Архетип Плу́та

Всадник с Большой Дороги

Следя за просёлочными дорогами, всадники с большака вселяют страх в сердце каждого путешественника и скупого торговца. Они молниеносно загоняют своих жертв верхом на быстром и верном скакуне, а покончив с делом, так же быстро пропадают.

Самая быстрая рука

Начиная с 3-го уровня, когда вы совершаете бросок инициативы, вы можете реакцией совершить одно из следующих действий:

- Совершить одну атаку оружием с преимуществом.
- Переместиться на расстояние вплоть до вашей скорости или скорости вашего скакуна, не провоцируя атаки.
- Использовать действие Уклонение.
- Взаимодействовать с предметом или использовать предмет.

Верный скакун

На 3-м уровне вы можете использовать *заклинание поиск скакуна*. Когда вы это делаете при помощи этого умения, тип призванного существа остаётся Зверем вместо Небожителя, Исчадия или Феи. Используя это умение, вы не можете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Гони их

Также на 3-м уровне для использования скрытой атаки вам не требуется совершать с преимуществом бросок атаки по существу, если вы или ваш скакун переместились на 20 футов в этом ходу и вы совершаете атаку без помехи. Все прочие правила для классового умения «Скрытая атака» применяются к вам как обычно.

Повелитель лошадей

На 9-м уровне вы можете потратить 1 минуту, ухаживая за своим скакуном. По окончании этого времени ваш скакун получает временные хиты в количестве, равном вашему удвоенному уровню плута.

Кроме того, ваше «Хитрое действие» теперь работает и на вашего скакуна. Пока вы управляете своим скакуном, он может в каждом своём ходу боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для действия Рывок, Отход и Уклонение.

Истинная выдержка

На 13-м уровне вы получаете владение спасбросками Телосложения. Кроме того, если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Телосложения, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете урон при успехе, и получаете только половину урона при провале.

Десперадо

Начиная с 17-го уровня, когда ваши хиты опускаются до 0, вы можете реакцией сразу перед тем как упасть без сознания использовать одно из действий умения «Самая быстрая рука...».





Архетип Плуто Вестник Несчастья

Вы совместили свою склонность к незаконной деятельности со способностью насылать на своих врагов неудачи и несчастья. Независимо от того, была ли ваша мать ведьмой, вы были наделены магическими способностями, проводя время среди фей, или в вашем роду было множество чародеев, вы - вестник несчастья. Хотя и не всегда, но у многих вестников несчастья глаза двух разных цветов, и они используют только один, когда смотрят на цели, которых они намереваются проклясть.

Дурной глаз

Когда вы выбираете этот архетип на 3-м уровне, вы можете накладывать небольшое проклятие на других при помощи взгляда. В свой ход вы можете бонусным действием выбрать существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас. Выбранное существо должно преуспеть в спасброске Харизмы против вашей Сл спасброска несчастий, иначе будет отмечено вашим дурным глазом. Пока существо отмечено, вы можете использовать «Скрытую атаку» против этой цели, даже если у вас нет преимущества на бросок атаки, кроме случая, если у вас помеха на бросок атаки. Существо остаётся отмеченным в течение 1 минуты, или пока вы не отметите своим дурным глазом другое существо.

Вестник неудач

Также на 3-м уровне вы изучаете несчастья, которые вы можете насылать на тех, кто отмечен вашим дурным глазом.

Несчастья. Вы изучаете два несчастья по вашему выбору из раздела «Несчастья» в конце описания архетипа. Вы изучаете дополнительное несчастье на 9-м, 13-м и 17-м уровнях. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых вы можете заменить одно из известных вам несчастий на другое.

Единицы сглаза. У вас есть три единицы сглаза. Когда вы тратите одну из этих единиц, она вам более не доступна пока вы не восстановите её. Вы восстанавливаете все единицы сглаза на коротком или продолжительном отдыхе.

Вы получаете две дополнительные единицы сглаза на 13-м уровне.

Спасброски. Ваше умение «Дурной глаз» и некоторые из ваших несчастий требуют от целей совершить спасбросок, чтобы сопротивляться их эффектам. Сложность спасброска вычисляется следующим образом:

Сл спасброска = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы

Кража удачи

Начиная с 9-го уровня, когда существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, совершает проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок с преимуществом, вы можете реакцией заставить его совершить этот бросок без преимущества. Когда вы так делаете, вы восстанавливаете потраченную единицу сглаза. После использования этого умения вы не сможете сделать это вновь, пока не закончите продолжительный отдых.

Несчастья

Проклятие дурака. Действием вы можете потратить 2 единицы сглаза, и существо отмеченное вашим дурным глазом становится очарованным вами на 10 минут. Когда вы так делаете, вы убираете метку дурного глаза с существа и очарование окончится раньше если вы или ваши союзники атакуете это существо или заставляете его совершить спасбросок. По истечении 10 минут существо знает, что вы использовали магию, чтобы повлиять на его отношение и расположение к вам.

Проклятие неуклюжести. Когда существо, отмеченное вашим дурным глазом перемещается на 5 футов или более, вы можете использовать реакцию и 3 единицы сглаза, чтобы это существо упало ничком, а его скорость упала до 0 до конца текущего хода. Когда вы так делаете, вы убираете метку дурного глаза с существа.

Истожающее проклятие. Когда существо, отмеченное вашим дурным глазом получает урон, вы можете использовать реакцию и 1 единицу сглаза. Существо получает 1к12 урона некротической энергией, и его максимум хитов уменьшается на количество, равное полученному урону.

Проклятие обречённости. После того, как вы промахиваетесь атакой по существу отмеченным вашим дурным глазом вы можете использовать реакцию и 1 единицу сглаза, чтобы сделать дополнительную атаку оружием по этому существу, как часть того-же действия.

Проклятие трусости. Действием, вы можете потратить 2 единицы сглаза, и существо, отмеченное вашим дурным глазом становится испуганным вами на 1 минуту. Когда вы так делаете, вы убираете метку дурного глаза с существа. В конце каждого своего хода, испуганное таким способом существо может совершать спасбросок Мудрости против вашей Сл спасброска несчастий, оканчивая на себе эффект при успехе.

Проклятие бездарности. После того как существо, отмеченное вашим дурным глазом совершает бросок атаки или проверку характеристики, а Мастер ещё не объявил результат броска, вы можете использовать реакцию и 1 единицу сглаза, чтобы заставить его перебросить этот бросок и использовать наименьший результат.

Проклятие бесчужденности. Действием вы можете потратить 3 единицы сглаза, и существо отмеченное вашим дурным глазом, становится ослеплённым и оглохшим на 1 минуту. Когда вы так делаете, вы убираете метку дурного

Заклинатель проклятий

На 13-м уровне вы можете действием потратить три единицы сглаза, чтобы наложить заклинание *проклятие*. Вашей базовой характеристикой для этого заклинания является Харизма.

Улучшенная кража удачи

Начиная с 17 уровня, вы можете использовать умение «Кража удачи» три раза, восстанавливая все потраченные использования после короткого или продолжительного отдыха.



глаза с существа. В конце каждого своего хода это существо может совершать спасбросок Телосложения против вашей Сл спасброска несчастий, оканчивая на себе эффект при успехе.

Проклятие увечья. Попадая атакой оружием по отмеченному дурным глазом существу, при выпадении «18–19» на кости атаки вы можете использовать реакцию и 2 единицы сглаза, чтобы эта атака совершила критическое попадание.

Проклятие метки. Бонусным действием в свой ход, вы можете потратить 2 единицы сглаза, чтобы улучшить эффект дурного глаза на отмеченном им существе. Длительность дурного глаза на нём увеличивается до 24 часов, или пока вы не наложите дурной глаз на другое существо. Кроме того, пока существо отмечено вашим улучшенным дурным глазом, вы знаете направление к нему и расстояние до него.

Проклятие прокажённого. Когда существо, отмеченное вашим дурным глазом восстанавливает хиты, вы можете использовать реакцию и 1 единицу сглаза, чтобы уменьшить количество восстановленных хитов в два раза. Кроме того, это существо не может восстанавливать хиты до начала вашего следующего хода.

Проклятие сломленного. Когда существо, отмеченное вашим дурным глазом совершает спасбросок, а Мастер ещё не объявил результат броска, вы можете использовать реакцию и 2 единицы сглаза, чтобы заставить его перебросить бросок и использовать наименьший результат.

Проклятие сонливости. Действием вы можете потратить 3 единицы сглаза, чтобы существо, отмеченное вашим дурным глазом стало сонливым. Бросьте 10 в количестве равном вашему уровню плута и добавьте к результату 15. Если текущие хиты существа равны или меньше получившегося значения, оно теряет сознание. Существо остаётся без сознания в течение 10 минут, пока не получит урон или пока кто-нибудь другой не разбудит его, потратив действие на тряску или пощёчину.

Проклятие неудачи. Бонусным действием в свой ход, вы можете потратить 2 единицы сглаза, чтобы наслать порчу на отмеченного вашим дурным глазом существо. Каждый раз, когда цель совершает бросок атаки или спасбросок, вы бросаете 4 и вычитаете выпавший результат из броска атаки или спасброска. Данное проклятие оканчивается, когда существо больше не отмечено вашим дурным глазом.



Происхождение Чародея Преследуемый

В отличие от многих других чародеев, в вашем рождении не было ничего необычного, и у вас нет тайного наследства, переданного от странных предков. Вместо этого вы обрели свои магические способности после того, как вам удалось пережить нечто, что оставило вас на грани смерти. После этого у вас появилось сверхъестественное чувство опасности и призрачный спутник, который либо не может, либо не хочет оставлять вас в покое. Некоторые преследуемые, так называют чародеев, разделяющих ваше происхождение, развивают сердечные отношения со своим призрачным компаньоном, в то время как другие считают его несправедливой ценой за свою жизнь и новые способности.

Заклинания преследуемого

Когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, вы узнаете новые заклинания в этом классе, как показано в таблице «Заклинания преследуемого». Для вас они считаются заклинаниями чародея, однако они не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы знаете.

Когда вы накладываете заклинание, используя своё умение «Заклинания преследуемого», вы можете наложить его, израсходовав ячейку заклинаний как обычно или потратив количество единиц чародейства, равное уровню заклинания.

Уровень чародея	Заклинания
1	<i>невидимый слуга</i>
3	<i>видение невидимого</i>
5	<i>разговор с мёртвыми</i>
7	<i>защита от смерти</i>
9	<i>маленькая смерть</i>

Призрачный спутник

На 1-м уровне вы узнаете заклинание *поиск фамильяра* и можете накладывать его как ритуал. Это заклинание не учитывается при подсчёте известных вам заклинаний.

Когда вы накладываете заклинание таким образом, вы можете выбирать только форму **спектра**, который становится вашим призрачным спутником. Вместо того, чтобы выбирать тип существа среди феи, небожителя или дьявола, его тип существа — нежить.

Действием вы можете отдать своему призрачному спутнику приказ стать невидимым до тех пор, пока он не атакует или пока вы не наложите через него заклинание. Пока спутник невидим, он не оставляет никаких физических следов своего пребывания, что делает немагические способы выслеживания невозможными.

Начиная с 3-го уровня, когда вы совершаете действие Атаки, вы можете пожертвовать одной из ваших атак, чтобы ваш спутник своей реакцией совершил атаку «Вытягивание жизни».

Шестое чувство

Начиная с 1-го уровня, вы добавляете свой модификатор Харизмы к результату броска инициативы.

Сила духа

На 6-м уровне ваша связь с вашим призрачным спутником усилилась, что позволяет вам получить следующие преимущества:

- Максимум хитов вашего спектра увеличивается на ваш четырёхкратный уровень в классе чародея.
- Когда вы накладываете заклинание с любой дистанцией, а не только «касание», его может передать фамильяр, как если бы это он его накладывал. В остальном правила применения заклинаний через фамильяра работают как обычно.
- Если вы в свой ход тратите действие чтобы наложить заклинание, вы можете бонусным действием приказать своему спектру применить атаку «Вытягивание жизни» в радиусе его досягаемости по вашему выбору.

Мертвецки бледный

Также на 6-м уровне вы получаете сопротивление урону некротической энергией. Кроме того, когда вы накладываете заклинание чародея, которое наносит урон, вы можете изменить тип урона этого заклинания на урон некротической энергией.

Одержимость фантомом

На 14-м уровне действием вы можете заставить своего призрачного спутника попытаться взять контроль над выбранным вами существом в пределах 5 футов от вашего **спектра**. Существо должно преуспеть в спасброске Харизмы против вашей Сл заклинаний, иначе станет одержимым вашим **спектром** на 1 минуту. В течение этого времени, заклинания и умения, нацеленные на **спектра** или на область, в которой он находится, наложенные после того, как он сделал одержимым другое существо, не действуют на него, а он не может совершать действия и как-либо взаимодействовать со внешним миром.

Пока существо одержимо, у вас с ним есть телепатическая связь, пока вы находитесь в пределах 100 футов. При помощи этой связи вы можете отдавать ему команды, пока находитесь в сознании (действие не требуется), и оно должно будет их выполнять. Если существо выполняет приказ и не получает от вас дальнейших указаний, оно в меру своих сил обороняется и

защищает себя, используя действие Уклонение, если оно ещё не потратило своё действие в этот ход.

Каждый раз, когда цель получает урон, она совершает новый спасбросок Харизмы от одержимости. При успехе эффект умения оканчивается, а ваш **спектр** появляется в ближайшем свободном пространстве.

Воспользовавшись данным умением, вы не можете сделать это снова, пока не закончите короткий отдых.

Вуаль смерти

На 18-м уровне, будучи при смерти, вы можете шагнуть за грань, преобразуя свою физическую плоть в призрачную материю. Если ваши хиты опустились до 0, они опускаются лишь до 1, и вы получаете временные хиты в количестве, равном половине вашего максимума хитов. В начале каждого вашего хода вы теряете 5 временных хитов и все существа по вашему выбору пределах 30 футов от вас получают 5 урона некротической энергией.

Пока у вас есть временные хиты от этого умения, вы обладаете сопротивлением всем видам урона, скоростью полёта 30 футов и вы можете перемещаться сквозь объекты и существ, если оканчиваете перемещение в свободном пространстве.

Воспользовавшись данным умением вы не можете использовать это вновь пока не закончите продолжительный отдых.

Братья, часть 8

“Брат...”

Увидев, как Ласло снял шлем, Миша был поражён тем, что тот почти изменился. Всё то же нежное лицо и благородный взгляд. На мгновение Миша почувствовал, как пошатнулась его решимость. Затем он вспомнил охватившее его дом пламя, и его ненависть вновь вернулась к жизни.

“Я не хотел верить в это,” сказал Ласло, глядя на солдат-зомби, стоящих на стенах крепости.

“Я надеялся, что придёт кто-нибудь ещё,” подметил Миша, “но это, конечно, будешь ты. Как презирают нас судьбы.”

“Почему, брат?”

“Я дал клятву.”

“Не прячься за своей чёртовой клятвой! Во всём этом не было необходимости! Ты не—”

“Да, я это сделал. Вот в чём разница между нами, Ласло. Я знал, что для достижения чего-либо нужна сила. И она у меня есть.”

“Это не ты, брат.”

“Разве?” Глаза Миши сузились. “А что насчёт тебя, Ласло? Неужели ты забыл нашу клятву, нашу месть? Почему ты не встретился с Графом лицом к лицу? Зачем вместо этого бороться за крестьян и горожан?”

“Когда-то мы были такими же людьми, Миша!”

“Но не теперь.” Глаза Миши светились ядовито-зелёным. “Поможешь ли ты мне сейчас, брат? Присоединись ли ты ко мне в исполнении нашей клятвы?”

“Нет. Я поклялся, что спасу тебя. И я это сделаю.”

“Я думаю, что нет.” Миша указал своим посохом на ближайшую гору. “Встретимся завтра на той вершине. Давай, наконец, уладим наши дела.”

Продолжение следует...



Происхождение Чародея Проклятый Род

Каждый раз, когда кто-то даёт обещание фее, подписывает контракт с дьяволом, и заключает договор с неуспокоенным мертвецом есть шанс, что этот кто-то не выполнит свою часть сделки. Месть бессмертных существ длится гораздо дольше, чем одна жизнь, и сохраняющаяся магия этих проклятий может повлиять на потомков должников. Эти унаследованные магические недуги могут проявляться как чума, уродство или отвращение к солнцу. В таких семьях может родиться ребёнок, который научится овладевать скрытой магией в рамках унаследованного проклятия, превращая проклятие своего рода в личную силу — эти чародеи известны как Чародеи Проклятого рода.

Талисман неудачи

Начиная с 1-го уровня, вы научились частично делиться своим проклятием с другими. Бонусным действием вы можете выбрать существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Выбранное существо совершит следующую проверку характеристики, спасбросок или бросок атаки с помехой. Воспользовавшись данным умением, вы не можете использовать его снова пока не закончите короткий или продолжительный отдых или не потратите 1 единицу чародейства на то, чтобы использовать это умение снова.

Кровные узы

На 1-м уровне ваши чувства легко настраиваются на сверхъестественные силы, которые вызвали ваш унаследованный недуг. Вы узнаете заклинание *обнаружение зла и добра*, которое не учитывается при подсчёте известных вам заклинаний чародея. Кроме того, вы можете наложить его, без траты ячейки заклинаний. Наложив это заклинание без траты ячейки, вы не можете накладывать его таким образом снова пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Кроме того, выберите один из следующих типов существ в качестве того, кто именно проклял ваш род: Исчадие, Нежить или Фея. Пока вы поддерживаете концентрацию на заклинании *обнаружение зла и добра*, существа выбранного типа совершают с помехой атаки по вам, а также вы не можете быть очарованы, напуганы или одержимы существами этого типа.

Скверное проклятие

Также с 1-го уровня вы страдаете от проклятия, которое лежит на вас с рождения из-за того, что ваш предок не сдержал своего слова, данного в договоре со сверхъестественным существом. Выберите проклятие, которое лежит на вас.

Проклятие неуклюжести. Ваш предок был проклят неуклюжим телосложением. Вы совершаете с помехой проверки Ловкости (Скрытность), совершаемые чтобы передвигаться тихо. Также максимум ваших хитов увеличивается на 1 на 1-м уровне и на 1 на каждом уровне, полученном в данном классе. Кроме того, при определении вашей грузоподъёмности, а также веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать, вы считаетесь существом на один размер больше.

Проклятие совы. Ваш предок был проклят страхом солнечного света. Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, если вы находитесь на прямом солнечном свете. Кроме того, вы можете нормально видеть в темноте, как магической, так и немагической, на расстоянии 120 футов.

Проклятие чумы. Ваш предок был проклят физическими симптомами чумы. Вы совершаете с помехой проверки Харизмы (Убеждение) при разговоре с гуманоидами, которые могут вас видеть. Кроме того, вы обладаете иммунитетом к болезням и сопротивлением урону некротической энергией.

Раздели бремя

На 6-м уровне вы изучаете заклинание *проклятие*, которое не учитывается при подсчёте известных вам заклинаний чародея. Кроме того, вы можете наложить его, израсходовав ячейку заклинаний как обычно или потратив 3 единицы чародейств. Если вы накладываете его с использованием единиц чародейства, его дистанция равна 60 футам и вам не нужно совершать спасброски Телосложения для поддержания концентрации на этом заклинании при получении урона.

Ужасающий лик

Начиная с 14-го уровня, бонусным действием вы можете на 10 минут получить ужасающие внешние черты существа, с которым ваш предок заключил договор. В течение этого времени вы можете действием заставить всех существ в пределах 30 футов от вас, способных вас видеть, преуспеть в спасброске Мудрости против вашей Сл заклинаний чародея, иначе они будут испуганы вами до конца вашего следующего хода.

Кроме того, пока ваш лик изменён этим умением вы получаете дополнительные преимущества, в зависимости от типа существа, которое вы выбрали в умении «Кровные узы»:

Исчадие. Вы обладаете сопротивлением урону холодом и огнём.

Нежить. Когда вы получаете урон (но не урон излучением), вы можете реакцией уменьшить его на количество, равное половине вашего уровня чародея.

Фея. Вы можете бонусным действием телепортироваться на расстояние вплоть до 30 футов в любом направлении.

Воспользовавшись этим умением, вы не можете использовать его вновь, пока не закончите продолжительный отдых.

Мстительный призыв

Начиная с 18-го уровня, ваша магия стала настолько сильна, что вы можете призывать и командовать слугами

тех, кто вас проклял. Выберите одно из следующих существ в качестве представителя виновника вашего проклятия, в зависимости от типа существа, которое вы выбрали в умении «Кровные узы»:

Фея. Ламия или тролль.

Нежить. Привидение или призрак.

Дьявол. Шипастый дьявол (Гаматула) или суккуб/инкуб.

Действием вы можете потратить 5 единиц чародейства, чтобы призвать выбранное существо. Существо появляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас и пропадает, когда его хиты опускаются до 0, когда вы используете это умение, чтобы призвать другое существо или по окончании 10 минут.

Совершите проверку инициативы, призвав это существо, оно будет совершать свои собственные ходы, а также на каждом своём ходу вы можете отдать ему устную команду (действия не требуется), которую оно выполнит в свой следующий ход. Если вы не отдали ему команду, оно в свой ход атакует любое существо в пределах своей досягаемости.

Братья, часть 9

Горный воздух был пропитан запахом железа и серы. Следы пожара прорезали траву и почву, а у края обрыва лежали горящие поваленные деревья.

Миша уставился на тело Ласло. Доспехи его брата были опалены магией до черноты, хотя длинный меч, который он держал, все ещё сиял в утреннем свете. Ласло сражался как демон, невосприимчивый к боли и, по-видимому, движимый одной только волей.

В конце концов, Миша был вынужден использовать своё сильнейшее заклинание, остановив время, чтобы выиграть момент и вонзить ядовитый кинжал в сочленение доспехов Ласло. Лишь после этого воин пал.

Миша победил — он выполнил требование для становления личём. Но он не ощущал победы. Только неумолимую тошноту, чёрную яму, что разверзлась в его сердце.

Он потянулся к шлему брата, чтобы взглянуть на него в последний раз, но меч вырвался из руки Ласло. Миша вскрикнул, когда лезвие прошило воздух, разрезая филактерию на его шее и вонзаясь глубоко в грудь.

Он рухнул на землю рядом с телом Ласло. Задышавшись, чувствуя, как его жизнь утекает, он потянулся к руке брата.

“Ласло,” прошептал он, “в конце концов, ты сдержал своё обещание. Прости меня...”

Над головой взойшло солнце, и крик ястреба эхом разнёсся по горам.

Продолжение следует...





Потусторонний Покровитель Первородный Вампир

Вы заключили договор с могущественным вампиром, проклятым богами или рождённым существом ночи. Сотни измученных существ служат этому вампиру, так зачем же ему заключать договор с вами? Потому что вы можете беспрепятственно действовать при свете дня? Уничтожить более слабых вампиров?

Расширенный список заклинаний

Первородный вампир позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>порча, псевдожизнь</i>
2	<i>левитация, смена обличья</i>
3	<i>призыв животных (только летучие мыши, волки или крысы), газообразная форма</i>
4	<i>высшая невидимость, подчинение зверя</i>
5	<i>подчинение личности, притворство</i>

Ночной хищник

На 1-м уровне, будучи хищником ночи, вы были благословлены улучшенным ночным зрением. Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение его дальность увеличивается на 60 футов.

Вытягивание жизни

Начиная с 1-го уровня, вы получаете способность вытягивать жизнь из смертных существ. Когда вы совершаете действие Атака или действием накладываете заклинание, вы можете в течение этого хода бонусным действием совершить рукопашную атаку заклинанием по существу, находящемуся в пределах 5 футов от вас. Ваша атака при попадании наносит урон некротической энергией, равный 1кб + ваш модификатор Харизмы.

При попадании этой атакой по существу вы можете решить потратить ячейку колдуна чтобы нанести дополнительный урон некротической энергией. Дополнительный урон равен 1к8 за ячейку 1-го уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого. Когда вы так делаете, вы восстанавливаете хиты в количестве, равном всему причинённому таким образом урону.

Создания ночи

На 6-м уровне действием вы можете наложить заклинание *превращение* на себя, превращая себя в **волка** или **летучую мышь**. Пока вы в одной из этих форм, вы сохраняете свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы, восстанавливая все потраченные использования по окончании продолжительного отдыха.

Древний голод

Начиная с 10-го уровня, когда вы снижаете хиты существа до 0 вашим умением «Вытягивание жизни», вы можете реакцией поглотить остатки его жизненных сил. Когда вы так делаете, вы восстанавливаете одну ячейку заклинаний колдуна. Воспользовавшись данным умением, вы не можете использовать его вновь, пока не закончите продолжительный отдых.

Вечная ночь

На 14-м уровне ваш покровитель даёт вам попробовать вкус истинного бессмертия. Вы не стареете и вы получаете сопротивление урону некротической энергией.

Кроме того, вы можете бонусным действием получить следующие эффекты на 1 минуту:

Вы восстанавливаете 1кб хитов в начале каждого вашего хода если у вас есть хотя бы 1 хит и вы не находитесь под прямыми солнечными лучами или в текущей воде. Если вы получили урон излучением или от святой воды, это умение не работает в начале вашего следующего хода.

Воспользовавшись данным умением, вы не можете использовать его вновь, пока не закончите продолжительный отдых.



Потусторонний Покровитель Паразит

Ваш покровитель - космический паразит, высасывающий жизненные силы из целых народов и миров. Заключив договор с таким покровителем, вы становитесь носителем одного из его зарождающихся потомков. По мере того как вы набираете силу, граница между вашей личностью и личинкой-паразитом внутри вас стирается.

Поглощение заклинания

На 1-м уровне ваш покровитель научил вас, как выкачивать магическую силу из других и использовать её в своих целях. Когда существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас, накладывает заклинание, на накладывание которого у вас есть ячейка заклинаний колдуна нужного уровня, вы можете реакцией заставить его совершить спасбросок Харизмы против вашей Сл заклинаний колдуна. При провале, заклинание срабатывает как обычно и вы его успешно поглощаете. Пока оно поглощено, существо не может его накладывать, а вы можете накладывать его с помощью вашей ячейки заклинаний колдуна, как если бы это было ваше заклинание колдуна. Когда вы наложили его таким образом, заклинание больше не считается поглощённым и не считается известным вам заклинанием.

Вы можете хранить количество поглощённых заклинаний, равное 1 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Если вы превысите этот максимум, заклинание по вашему выбору перестает быть поглощённым. Вы теряете все поглощённые заклинания, когда теряете сознание или умираете.

Улучшение оболочки

Начиная с 1-го уровня, ваш покровитель улучшает ваше физическое тело, чтобы увеличить шансы на выживание своего потомка. Закончив продолжительный отдых, выберите количество преимуществ из списка ниже в количестве равном вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы получаете эти преимущества до вашего следующего продолжительного отдыха:

- Ваш максимум хитов увеличен на 1 за каждый уровень колдуна.
- Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение, его дальность увеличивается на 60 футов.
- Все ваши скорости передвижения увеличены на 5 футов.
- Вы совершаете спасброски от болезней и яда с преимуществом.
- Расстояние вашего прыжка увеличивается в три раза и вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости ходьбы.
- Когда вы совершаете проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) вы можете реакцией добавить к результату броска бонус, равный вашему модификатору Харизмы.

Симбиот-страж

Начиная с 6-го уровня, ваш покровитель всегда готов к опасностям, поджидающим носителя его потомка. Вас нельзя заставить врасплох и вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости при определении инициативы. Также вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

Создание пещки

На 10-м уровне вы узнаете заклинание *подчинение личности*, которое не учитывается при подсчёте известных вам заклинаний колдуна. Кроме того, вы можете наложить его, без траты ячейки заклинаний. Наложив это заклинание без траты ячейки, вы не можете накладывать его таким образом снова пока не закончите продолжительный отдых.

Также, ваш покровитель улучшил это заклинание. Успешно пройдя спасбросок от него, существо получает урон психической энергией равный вашему уровню колдуна. Кроме того, ваша концентрация на этом заклинании не может быть прервана в результате получения урона.

Возрождающая личинка

Начиная с 14-го уровня, когда вы умираете, личинка паразита вырывается из вашего тела на следующем ходу с вашей инициативой. Вы контролируете паразита, который пропадает через 24 часа. Паразит— это Крошечное существо с КД 14, максимум хитов которого равен половине вашего и его скорость ходьбы равна 30 футам. Во всём остальном он использует ваши характеристики, но не может накладывать заклинания.

Действием паразит может заставить существо в пределах 5 футов от него преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по вашему выбору) против вашей Сл заклинаний колдуна, иначе паразит попадает внутрь тела существа, нанося колющий урон в количестве, равном вашему уровню колдуна. Пока паразит внутри, он не может совершать действия и не может быть выбран целью атак, а также обладает иммунитетом к любому типу урона, кроме психической энергии.

В каждом следующем ходу существо должно совершать спасбросок Телосложения против вашей Сл заклинаний колдуна. При успехе паразит извлекается из тела и падает в незанятое пространство по выбору существа в пределах 5 футов от него. При провале существо получает урон некротической энергией, равный вашему удвоенному уровню колдуна. Если этот урон опускает хиты существа до 0, то оно мгновенно умирает, паразит пропадает и вы берёте контроль над этим телом гуманоида, как если бы вы были целью заклинание *реинкарнация* и получили расу Гуманоида, в которого забрался паразит.

Если вас вернули к жизни таким заклинанием, как *возрождение*, то паразит моментально пропадает. Воспользовавшись данным умением, вы не можете использовать его вновь пока не закончите продолжительный отдых.

Братья, часть 10

“Что ты собираешься делать, когда мы доберёмся до Касталора, Ласло?”

Двое подростков шли в ногу друг с другом по грунтовой дороге через Раево. Ласло ухмыльнулся брату. “Я вступлю в Орден Рассвета и стану великим рыцарем. Я надену доспехи и научусь владеть мечом. И тогда я отправлюсь на юг и убью всех вампиров!”

Миша кивнул. “Я уверен, Орден примет тебя. Ты гораздо сильнее меня.”

“Они и тебя возьмут, если попросишь!”

“Нет.” Миша смотрел перед собой. За деревьями маячил берег моря. “Я хочу изучать магию. Думаю, в Касталоре есть коллегия магов.”

“Магию?” Ласло вопросительно взглянул на него. “Почему магию?”

“Потому что вампиры боятся её больше, чем мечей. Однажды я стану настолько могущественным, что они тоже будут бояться меня.” Глаза его потемнели. “Тогда они поплотятся.”

Ласло помолчал какое-то время, а затем сказал, “Миша, значит ли это, что мы расстанемся?”

“Я-я так не думаю. По крайней мере, я этого не хочу.”

“Я тоже,” ответил Ласло. “Но... если это произойдёт...”

“Да?”

“Я найду тебя. Я твой брат, Миша. Обещаю, я всегда буду за тобой присматривать.”

“Я тебе верю, Ласло.”

Два брата поспешили дальше, надеясь добраться до города до наступления темноты.

Конец







Магическая традиция Волшебника Чумной Доктор

Смешивая сотворение заклинаний с наукой, вы превращаете свою магию в эликсиры, которые могут лечить или калечить. Чумные доктора часто носят гротескные маски, защищающие их от токсичных ингредиентов. Многие со страхом в глазах смотрят на маску как на признак чумы, что делает этих докторов источником, как надежды, так и животного страха перед смертью.

Создание эликсиров

На 2-м уровне, вы получаете владение навыком Медицина, инструментами алхимика и набором травника.

Также вы узнали как сотворять магические эликсиры. Вы можете создать любое количество эликсиров при помощи инструментов алхимика или набора травника, если потратите 10 минут и ячейку заклинаний на каждый созданный за это время эликсир. Когда вы так делаете, выберите для каждого эликсира заклинание из вашей книги заклинаний волшебника, целью которого является только одно существо. Выбранное заклинание должно быть уровня, как у затраченной на создание этого эликсира ячейки или меньше.

Когда существо поглощает этот эликсир, оно становится целью заклинания выбранного для этого эликсира так, словно вы наложили заклинание. Если заклинание требует концентрации, то концентрацию поддерживает выпившее эликсир существо. Эликсиры, созданные при помощи этого умения теряют свои магические свойства, когда вы заканчиваете продолжительный отдых.

Хорошее лекарство

Также на 2-м уровне, когда вы создаёте эликсир, вы можете потратить ячейку, не выбирая заклинание, чтобы создать хорошее лекарство. Когда существо выпивает дозу хорошего лекарства, оно восстанавливает 1к8 хитов за каждый уровень ячейки, потраченной для создания этой дозы хорошего лекарства.

Если для изготовления хорошего лекарства была использована ячейка 3-го уровня или выше, то выпившее его существо также исцеляется от всех болезней.

Плохое лекарство

Начиная с 6-го уровня, когда вы создаёте эликсир при помощи умения «Создание эликсиров» вы можете решить потратить ячейку, не выбирая заклинание, чтобы создать плохое лекарство. Создав плохое лекарство, выберите один эффект из списка ниже за каждый уровень потраченной на его создание ячейки.

- Существо отравлено.
- Скорость существа уменьшена в два раза.
- Существо получает дополнительно 1к4 урона некротической энергией каждый раз, когда оно впервые за ход получает урон.
- Существо получает 1кб урона ядом каждый раз, когда совершает действие, бонусное действие или реакцию.
- В начале каждого своего хода существо получает урон кислотой в количестве, равном уровню затраченной ячейки.

Действием вы можете метнуть дозу эликсира, созданного умением «Плохое лекарство» в видимую вами точку в пределах 30 футов от вас. Существа в пределах 10 футов от этой точки должны преуспеть в спасброске Телосложения против вашей Сл заклинаний волшебника, иначе на 1 минуту будут подвержены всем выбранными вами для этой дозы плохого лекарства эффектам.

Действием существо может повторить спасбросок, оканчивая на себе все эффекты при успехе.

Дыши глубже

Начиная с 10-го уровня, вы постоянно работали в опасной для здоровья среде и, так как вы всё ещё живы, это сделало вас немного сильнее. После того, как вы получаете урон некротической энергией или ядом, вы получаете временные хиты в количестве равном полученному урону. Кроме того, вы обладаете иммунитетом к болезням и совершаете с преимуществом спасброски от состояния отравленный.

Эксперт медицины

Начиная с 14-го уровня, когда вы лечите при помощи умения «Хорошее лекарство» или причиняете урон при помощи умения «Плохое лекарство», бросьте дополнительные 2к8, чтобы определить дополнительные восстановленные хиты или дополнительный причинённый урон некротической энергией соответственно.



Магическая традиция Волшебника Школа Сангромантии

Вы изучаете необычную подшколу магии, известную как сангромантия или магия крови. Несмотря на свою мрачную репутацию, в практике сангромантии нет ничего фундаментально злого, хоть и ужасны ее требования к практикантам. Как от сангроманта, выбранная вами магия требует от вас не только знаний — она также требует жертв. Другие волшебники могут относиться к вам со скептицизмом или даже откровенной враждебностью, но никто не может отрицать силу вашего ремесла.

Знарок сангромантии

На 2-м уровне золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания школы Сангромантии в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое. Все заклинания школы Сангромантии добавлены в ваш список заклинаний волшебника.

Полнокровный

Начиная со 2-го уровня, вы получаете запас костей к12, которые вы можете тратить вместо Костей Хитов, когда накладываете заклинания школы Сангромантии. Количество таких костей крови в вашем запасе равно 1 + ваш уровень волшебника. Вы восстанавливаете все кости крови, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Алая энергия

Начиная с 6-го уровня, ваш максимум хитов увеличен на 6 и увеличивается на 1 каждый раз, когда вы получаете новый уровень в этом классе.

Кроме того, когда вы накладываете заклинание школы Сангромантии, вы восстанавливаете хиты в количестве, равном уровню заклинания.

Кровь за кровь

На 10-м уровне, когда существо получает урон от вашего заклинания, вы можете потратить и бросить Кость Хитов или кость от умения «Полнокровный», чтобы добавить результат броска к урону, полученному этим существом.

Алое перерождение

Начиная с 14-го уровня, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть ваших Костей Хитов. Когда вы так делаете, выберите количество Костей Хитов в размере, меньшем или равном половине вашего уровня волшебника, и восстановите их. Вы восстанавливаете столько же костей от умения «Полнокровный».

Воспользовавшись этим умением, вы не можете использовать его вновь, пока не закончите продолжительный отдых.



Глава 6: Трансформации

Многие существа Эфериса охотятся по ночам. Большая их часть является извращёнными созданиями ненависти, рождёнными тьмой, но не все они были рождены таковыми. Данный свод правил даёт игрокам возможность стать зловещными монстрами тьмы. Начиная от вызывающих страх оборотней и заканчивая всемогущими Личами, представленные ниже трансформации доступны персонажам, подходящим по всем критериям. Несмотря на то, что трансформации предоставляют великолепные возможности для ролевой игры, они ни в коем случае не должны портить впечатление от игры у других игроков за столом. Если вы захотели ввести что-то подобное, обсудите это с партией и вашим Мастером.

Начало трансформации

Очень редко кто-то добровольно решает стать существом ночи. Куда чаще им это навязывают. Проклятия, ужасающие эксперименты, а также дьявольские махинации демонов, вампиров и прочих слуг тьмы являются примерами того, как может начаться трансформация персонажа. Тем не менее случается так, что персонаж желает начать трансформацию по собственной воле. Возможно, они поддались жажде власти или увидели в этом единственный путь для достижения своих целей.

Независимо от всего вышесказанного, первый шаг любой трансформации должен быть обсуждением этого с вашим Мастером. Чётко опишите свои намерения, так как трансформация может не подходить к сеттингу или истории, которую готовит ваш Мастер.

Следующим шагом трансформации является обеспечение всех нужных условий для её начала. Есть два типа условий. Механические условия могут быть характеристиками, использованием заклинаний или другими чертами. Ролевые условия являются внутриигровыми действиями, нужными персонажу для начала трансформации. Рекомендуется, чтобы этот этап был достигнут во время игры, а не предыстории. Конечно, вы всегда можете обсудить со своим Мастером и другие возможности.

Благословение или проклятие?

В тёмном фэнтезийном мире Эфериса трансформации представляют собой элементы готики и бодихоррора. Из этого следует, что они должны увеличивать силу персонажа, но ультимативно уходить корнями в трагедию, как того требует сеттинг.

Тем не менее, если вы не играете в тёмное фэнтези и хотите, чтобы ваша трансформация была больше благословением чем проклятием, обсудите со своим Мастером возможность удаления некоторых недостатков вашей трансформации. Соответственно, можете и подкрутить гайки при использовании достоинств и недостатков трансформации вместе с Мастером. Всё должно подходить вашей компании и никак иначе.

Преимущества и недостатки

Когда вы соответствуете всем условиям и достигаете 1 уровня трансформации, то получаете все преимущества и недостатки этого уровня.

Это положит начало изменениям. Все преимущества и недостатки этих монстров идут из фольклора, поп-культуры и нашего воображения.

Если описанные здесь характеристики отличаются от уже существующих профилей существ, то это потому что они относятся к уникальным разновидностям из Эфериса.

Повышение уровня

Персонажи, успешно прошедшие трансформацию, могут продолжить этот процесс, повышая уровень своей трансформации. Персонаж должен достигнуть следующего этапа, прежде чем получить следующий уровень трансформации. Каждый тип трансформации имеет список тематически уникальных примеров этих этапов. Обсудите со своим Мастером подходящие варианты в вашей компании и как вы можете их достичь.

Когда вы повышаете ваш уровень трансформации, вы выбираете одно преимущество этого уровня или ниже, если соответствуете всем условиям. Вы также получаете недостаток этого уровня.

Универсальные этапы

Представленные ниже этапы являются примерами, применимыми почти для всех трансформаций:

- Совершение экстраординарно злого (или доброго) поступка.
- Завершение древнего ритуала.
- Получение могущественного артефакта.
- Получение проклятия от служителя тьмы.
- Получение возвышения от покровителя или божества.

Подходящие для трансформации уровни класса

Хотя трансформации являются лишь этапами, и каждый уровень имеет свои недостатки, тем не менее они дают значительную прибавку к силе.

Поэтому игрокам и мастерам рекомендуется использовать следующую таблицу, указывающую, когда персонажи должны повышать уровень своей трансформации. В конце концов, только сильнейшие выдерживают такое испытание.

Не все трансформации могут следовать эти рекомендациям ввиду некоторых условий. В таком случае, персонаж может повысить уровень трансформации при следующих повышениях уровня класса.

Уровень трансформации	Рекомендованные уровни класса
1	1-4
2	5-10
3	11-16
4	17-20



Аберрантный Ужас

2-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Неземные чувства

Начиная со 2-го уровня, вы можете бонусным действием улучшить органы чувств вашего тела или вырастить совершенно новые. Пока этот эффект активен, вы можете выбрать одну из следующих адаптаций:

Острые чувства. Глаза вылезают из орбит, кожу покалывает, ноздри раздуваются. Вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение, слух или обоняние.

Тёмное зрение. Ваши глаза приобретают кошачий вид и занимают всю верхнюю половину лица. Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от себя, как если бы это был яркий свет, и в темноте, как если бы это был тусклый свет. В темноте невозможно различить цвета, только оттенки серого. Если вы уже обладаете тёмным зрением от другого источника, вместо этого расстояние увеличивается до 120 футов.

Третий глаз. Ещё один глаз появляется из лба, давая вам возможность видеть невидимых существ и объекты так, как если бы они были видимыми.

Эти адаптации действуют до тех пор, пока вы не потеряете сознание, не примените другую из этих адаптаций или не примените бонусное действие в свой ход, чтобы завершить адаптацию. Достигнув 4-го уровня трансформации, вы сможете выбрать две из перечисленных адаптаций вместо одной.

3-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Изменчивая форма

Ваше тело начало терять целостность, размягчаясь и перемещаясь, словно густое желе. Вы не получаете дополнительного урона от критических ударов из-за смещения внутренних органов. Каждый раз, когда вы совершаете рукопашную или дальнобойную атаку, используя свои жуткие конечности, вы наносите 1к6 дополнительного урона кислотой. Вы также получаете устойчивость к урону кислотой.

4-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Аморфная плоть

Требование: Изменчивая форма

Ваше тело продолжает превращаться в едкую жижу из плоти и костей, похожую на тину. Вы можете перемещаться через щели шириной всего 1 дюйм и невосприимчивы к состояниям захвата, лежания ничком и опутывания.

Кроме того, всякий раз, когда вы получаете 10 и более единиц дробящего, колющего или режущего урона, вы можете продолжить расщепляться вдоль раны, разделившись на две части, которые преобразуются в две отдельные ваши копии, которые на один размер меньше

Избавление от трансформации

Обратная трансформация – невероятно сложный процесс. Изменения, произошедшие с персонажем, коренным образом изменили его биологию, а возможно и разум. Однако в волшебном мире возможно все. Чтобы вылечить трансформацию, рассматривайте её как проклятие из раздела проклятий. Уровень проклятия в этом случае равен уровню трансформации персонажа.

Вместо того, чтобы накладывать заклинание *снятие проклятия* вместе с условиями исцеления, вам необходимо наложить заклинание *регенерация* вкупе с условиями исцеления. Персонаж, достигший 4-го уровня трансформации или трансформировавшийся более одного года, может быть исцелён только заклинанием *исполнение желаний*. Если персонаж убит и воскрешён, то Мастер решает, воскреснет ли он с уровнями трансформации или без них.

Дополнительные преимущества и недостатки

Следующие преимущества — это новые варианты для уже существующих трансформаций, которые вы можете найти в книге *Мрачная Лоцина: Руководство по Кампани*.

оригинала, и каждая из них имеет половину ваших текущих хитов. Если у вас нечётное число хитов, вы выбираете, какой сегмент получит 1 дополнительный хит. При разделении вы можете выбрать, как ваша броня и другое снаряжение будут разделены между ними. В свой ход вы можете передвигаться, а также совершать каждой копией по одному действию. Вы можете совершить только одно бонусное действие и одну реакцию за ход, хотя вы можете выбрать, какой сегмент вы хотите при этом задействовать.

Вы можете превратиться в единое тело действием, которое может быть выполнено любым из сегментов, когда они оба находятся в пределах 5 футов друг от друга. Если вы это сделаете, вы восстановите хиты, равные количеству хитов второй вашей части, и к вам вернётся ваш нормальный размер. Ваше второе тело существует в течение часа, прежде чем растворится в небытие.



Дьявол

2-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: **Клеймо рабовладельца**

Действием вы призываете в свою руку пылающий кнут и хлещете им существо, которое вы можете видеть в пределах 10 футов от себя. Это существо должно совершить спасбросок Ловкости против вашей Сл спасброска трансформации. При провале существо получает урон огнём 2к4 и ему наносится обжигающее клеймо.

Будучи заклеянным таким образом, существо привязано к вам пламенным поводком и не может использовать своё движение, чтобы отойти от вас более чем на 10 футов. В ваш ход вы можете бонусным действием перетащить существо на расстояние до 10 футов в любом направлении. Вы также можете использовать свою реакцию, чтобы предотвратить любое событие, которое могло бы вывести существо за пределы досягаемости. Например, если заклеянное существо использует заклинание *туманный шаг*, чтобы выйти за пределы радиуса 10 футов, или если союзник цели попытается физически вытащить своего союзника из зоны действия поводка, попытка провалится.

Заклинания, способные телепортировать сразу нескольких существ, например *переносящая дверь*, работают на всех, кроме заклеянного существа.

Существо остаётся заклеянным в течение 1 минуты. Клеймо исчезает, если существо теряет сознание, входит в ослеплённую землю, становится целью заклинания *снятие проклятия* или если существо находится на расстоянии более 10 футов от вас в конце любого хода.

3-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: **Инфернальный поставщик**

Ваше знание инфернальных законов позволяет вам использовать преимущества двух Даров Проклятия одновременно. Кроме того, вы можете менять подарки во время короткого отдыха вместо продолжительного.



4-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: **Лазейка**

Как эксперт в магии связывания и заключения магических контрактов, вы получаете представление о том, как работают заклинания призыва и как в них вмешиваться. Всякий раз, когда вы встречаете призванное существо, вы сразу же понимаете, что оно было призвано. Действием вы можете отобрать у заклинателя контроль над заклинанием призыва. Заклинатель должен совершить спасбросок Мудрости против вашей Сл спасброска трансформации. В случае его провала вы получаете контроль над заклинанием и всеми оставшимися существами, как если бы вы его наложили, включая концентрацию на оставшуюся продолжительность. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1), и вы восстанавливаете все использования этой способности, когда заканчиваете продолжительный отдых.



Кроме того, ваша филактерия более устойчива, чем обычно. КД вашей филактерии становится 20, а ее очки жизни увеличиваются до 120.

Природа вашей филактерии сокрыта от случайного наблюдения, и наблюдатель должен совершить проверку Интеллекта (Магия) против вашей Сл спасброска трансформации, чтобы опознать вашу филактерию.

3-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Улучшенная филактерия

Требование: Узы филактерии

Ваша связь с филактерией усиливается, предоставляя дополнительные преимущества:

- Если вы не носите доспехи, ваш базовый КД равен 15 + модификатор Ловкости. КД вашей филактерии увеличивается на 2.
- Сл спасброска от ваших заклинаний и бонус атаки заклинаниями увеличиваются на 2.
- Вы и ваша филактерия совершаете с преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

4-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Отражение души

Требование: Улучшенная филактерия

Вы научились использовать связь со своей филактерией с максимальной эффективностью. Когда вы носите филактерию и являетесь целью заклинания, если вы единственная цель, вы можете реакцией потратить заряды своей филактерии, равные уровню заклинания. Если вы это сделаете, заклинание отразится в соответствующую цель по вашему выбору в пределах досягаемости заклинания, как если бы его наложили вы. При использовании этой особенности заговоры считаются заклинаниями 1-го уровня.



Лич

2-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Узы филактерии

Вы разделяете особенно сильную связь со своей филактерией и получаете выгоду, если держите её при себе. Вы можете превратить свою филактерию в амулет, кольцо, брошь или другое украшение. Когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых и при этом носите филактерию, вы можете выбрать тип урона, отличный от урона излучением. Пока вы носите филактерию, у вас есть иммунитет к этому типу урона.



Ликантрон

2-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Сердце дикой природы

Духи природы говорят с вами через вашу звериную сторону, предлагая вам наставление и знания. Теперь вы можете читать и концентрироваться на заклинаниях в гибридной форме. Кроме того, вы можете говорить, читать и писать на Сильване, и у вас есть преимущество в проверках Мудрости и Харизмы при взаимодействии с феями и зверьми.



3-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Вызов стаи

Требование: Охотничий вой

Когда вы используете способность «охотничий вой», преимущества также получают до трёх союзников в пределах 60 футов от цели. Ваш «охотничий вой» также даёт этим союзникам преимущество при бросках атаки по цели, если другой затронутый союзник находится в пределах 5 футов от неё и не выведен из строя. Кроме того, когда враждебное существо, поражённое вашим «охотничьим воем», умирает, вы восстанавливаете очки жизни, равные вашему удвоенному модификатору Силы.

4-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Кровавое бешенство

Требование: Звериная жестокость

Ваш урон от атаки укусом увеличивается до 2к8. Если вы поразите существо атакой укусом, вы можете заставить его совершить спасбросок Силы против вашей Сл спасброска трансформации или быть схваченным. Пока цель схвачена таким образом, вы получаете преимущество в бросках атаки по ней и наносите своим природным оружием дополнительный урон, равный вашему модификатору Силы.



Серафим

2-й уровень трансформации

Преимущество трансформации:

Божественная защита

Когда вы или союзное существо, которое вы можете видеть в радиусе 30 футов, становитесь целью атаки, вы можете реакцией защитить их священным светом. Цель получает бонус к КД +4 против этой атаки. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Вы восстанавливаете все использования этой способности, когда завершаете продолжительный отдых.

3-й уровень трансформации

Преимущество трансформации:

Святой оплот

Действием вы можете закалить себя для борьбы с тактикой ваших самых ненавистных врагов и получить одно из следующих преимуществ:

Восстание против адского. Вы получаете сопротивление урону от огня.

Очищение нежити. Вы получаете устойчивость к некротическому урону.

Невосприимчивость к обману фей. Вы невосприимчивы к состояниям очарования и страха.

Этот эффект длится до тех пор, пока вы не используете эту особенность снова.

4-й уровень трансформации

Преимущество трансформации:

Аура небесной стойкости

От вас исходит аура непоколебимой уверенности. Вы излучаете её на расстояние до 20 футов, пока вы в сознании. Если вы или ваш союзник в радиусе действия ауры проваливаете спасбросок, вы можете вместо этого сделать его успешным. Как только существо получило выгоду от этой особенности, оно не сможет сделать это снова пока не завершит продолжительный отдых.



Вампир

2-й уровень трансформации

Преимущество трансформации:

Ночной преследователь

Вы получаете владение навыком Скрытность. Если он уже у вас есть, то дополнительно вы можете попытаться спрятаться, даже если вы лишь слегка заслонены, в том числе и при тусклом свете.



Вы также получаете скорость лазания, равную скорости ходьбы. Вы можете взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверку способностей.

3-й уровень трансформации

Преимущество трансформации:

Улучшенная смена формы

Требование: Смена формы

Когда вы используете способность «смена формы», вы также можете принять форму люттого волка. В этой форме вы получаете следующие особенности:

Ваша скорость становится равной 50 футам. Если у вас есть гиперчувствительность к солнечному свету, она снижается до обычной чувствительности к солнечному свету: находясь на солнечном свете, вы имеете помеху на броски атаки и проверки способностей, но не получаете урона от прямого контакта с ним.

В форме люттого волка вы не можете говорить. Любой предмет, который вы держите, или доспехи, которые вы носите, сливаются с вашей формой волка или немедленно падают на землю. Мастер решает, может ли тот или иной предмет слиться с формой.

Если вы потеряете сознание в форме люттого волка, вы вернётесь обратно в свою вампирическую форму.

Кроме того, вы получаете возможность использовать «клыкастый укус», находясь в форме животного. Колющий урон вашего «клыкастого укуса» меняется в зависимости от вашей формы. В форме летучей мыши вы наносите 1 колющего урона, а в форме люттого волка вы наносите 2кб колющего урона.

Будучи в форме тумана, вы можете один раз наложить заклинание *туманное облако*, не тратя ячейку заклинания и не используя компоненты. Вы восстанавливаете использование этого заклинания, когда завершаете продолжительный отдых.

4-й уровень трансформации

Преимущество трансформации: Врождённая сангромаантия

Требование: Кровавая магия

Вы знаете все заклинания сангромаантии. При чтении заклинания сангромаантии вы можете использовать очки безумия (ОБ) вместо того, чтобы тратить кости хитов. Считайте эти ОБ костями хитов 1к12. Когда вы произносите заклинание таким образом, вы не генерируете ОБ от «кровавой магии» и можете выбрать один эффект для применения к заклинанию, потратив дополнительные ОБ:

Манящее заклинание (2 ОБ). Если существо проваливает спасбросок от этого заклинания, оно также очаровано вами до конца вашего следующего хода.

Теневое заклинание (2 ОБ). Когда существо проваливает спасбросок от этого заклинания, оно не может как-либо воспринимать вас до конца вашего следующего хода, за исключением магических способов.

Иссушающее заклинание (3 ОБ). Когда вы произносите заклинание, наносящее некротический урон, оно наносит дополнительно 1к8 некротического урона за уровень заклинания. Существо, получившее урон от этого заклинания, не может совершать реакции до конца вашего следующего хода.

Вампирическое заклинание (3 ОБ). Когда вы произносите заклинание, наносящее некротический урон, вы восстанавливаете хиты в количестве вплоть до половины нанесённого урона.

Новые трансформации

Ниже приведены новые трансформации, действующие так же, как описано ранее в книге *Мрачная лоцина: Руководство по Кампании*.



Мягкое звучание арфы увлекает детей все глубже в тёмный лес. Достигнув поляны, залитой лунным светом, они видят прекрасную девушку, одетую в платье, сотканное из сияния звёзд. Услышав их вздохи, она обращает на них свой нежный взор и зовёт их: «Добро пожаловать, малыши, не бойтесь. Вступите в круг, чтобы мы смогли сыграть и станцевать».

Мужчина-эльф с бледно-голубой кожей прислоняется лбом к умирающей древесине. Пока он тихо напевает, сморщенные листья снова становятся зелёными, а древний ствол начинает выпрямляться. Мужчина вздохнул с облегчением, от чего воздух на мгновение похолодел.

Феи — изменчивые существа, обладающие огромной силой и ещё большей опасностью. Не существует двух одинаковых фей, но их связь с миром природы универсальна. Смертные не могут постичь уровень истинной свободы, которую чувствует фейский народ. Познать такую свободу — значит полностью измениться.

Превращение в фею

Чтобы стать феей, необходима прямая связь с Царством Фей. Большинство существ становятся феями по принуждению, когда их крадут с Материального плана ещё детьми. Эти дети, известные как подменыши, быстро трансформируются всего через несколько дней, проведённых в ловушке Царства Фей. Переходная стадия подменыша часто очень болезненна и таинственна, ибо ребёнок, изменённый таким образом, не может знать, каким из типов фей он станет в итоге.

Существо, добровольно стремящееся стать феей, может заключить сделку с Архифеей или попросить аудиенции у Королев Фей. Эти пути так же опасны, как и само Царство Фей. Требуется острый ум и сообразительность, чтобы получить от этого только лучшее.

Особенности трансформации

Фея обладает следующими особенностями:

Требования

Характеристики: Харизма 13 или выше

Отыгрыш: Вы должны были принести клятву одному из знатных дворов фей, быть воспитанным в Царстве Фей, как подменыш или стать феей при помощи любого другого правдоподобного метода. Обсудите со своим Мастером, как вы можете добиться этого в игре.

Некоторые ваши способности потребуют, чтобы ваша цель сделала спасбросок, дабы противостоять эффекту.

Сложность этого броска считается следующим образом:

Сл спасброска трансформации = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Этапы для повышения уровня

Здесь представлены примеры возможностей для поднятия уровня фей:

- Заключение сделки с великой феей.
- Сверхшение великого подвига во имя одной из королев фей.
- Создание нового круга или моста в Царство Фей.
- Победа над могущественным агентом конкурирующего двора фей.
- Получение владения или титула в Царстве Фей.

1-й уровень трансформации

Начиная с 1-го уровня, вы получаете следующие преимущества трансформации и недостаток трансформации этого уровня.

Преимущество трансформации: Форма феи

Значение вашей Харизмы повышается на 2, а Ловкости на 1. Значение характеристики не может превысить 16 при помощи этой особенности. В дополнение к вашему типу существа вы добавляете Фею.

Заклинания, которые действуют на гуманоидов, всё ещё работают на вас. Однако способности, которые воздействуют на фей с определённым уровнем опасности, на вас не работают.

Когда вы получаете эту способность, вы должны выбрать знатный двор фей, который питает вашу трансформацию. Выберите один из указанных далее:

Летний Двор. Летний Двор воплощает в себе щедрость и тепло сезона роста. Летние феи склонны к веселью, непостоянству и тщеславию. Создания Лета обычно скрывают свои истинные намерения за красивой маской.

Зимний Двор. Зимний Двор воплощает в себе тишину и мрак самого холодного сезона. Зимние феи, как правило, серьёзны, жестоки и рефлексивны. Создания Зимы часто могут быть ужасными, но зато очень прямолинейны в своих намерениях.

Преимущество трансформации: Сумрачный шаг

Бонусным действием вы можете магическим образом телепортироваться на 30 футов в незанятое место, которое вы можете видеть. Ваш «сумрачный шаг» также получает дополнительную особенность, зависящую от того, какой двор фей вы выбрали в способности «форма феи»:

Лето. Сразу после использования вашего «сумрачного шага» одно существо на ваш выбор, которое вы можете видеть в 5 футах от вас, получает урон от огня, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1 урона).

Зима. Сразу же после использования вашего «сумрачного шага» одно существо на ваш выбор, которое вы можете видеть в 5 футах от вас, получает урон от холода, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1 урон).

Вы можете использовать способность «сумрачного шага» количество раз равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете все использования после завершения продолжительного отдыха.

Недостаток трансформации: Планарное связывание

Ваши тело и душа привязаны к одному из Царств Фей. У вас помеха на спасброски от смерти, так как Царство Фей пытается затянуть вас обратно. Если вас убили, то ваша душа отправляется на план существования по выбору Мастера. Этот план становится вашим новым домом, и вы становитесь неигровым персонажем под контролем Мастера.

Если вы уже находитесь в Царстве Фей, что связано с вашей трансформацией, то этот недостаток не действует.

2-й уровень трансформации

На 2-м уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество трансформации: Двуликий

По выбору вы можете преобразовать своё лицо в образ очаровывающей красоты или ужасающего уродства. Любое существо, не являющееся феей в 30 футах от вас, когда вы используете эту способность, должно совершить спасбросок Мудрости или получить один из следующих эффектов:

Лето. Любое существо, провалившее спасбросок, становится очарованным вами. Этот эффект прекращает действовать, если вы или ваши союзники нанесут существу урон или совершат другие вредоносные действия.

Зима. Любое существо провалившее спасбросок, становится испуганным вами. Этот эффект прекращает действовать, если существо закончит свой ход за пределами вашей видимости.

Вы можете использовать эту способность количество раз равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете все использования после завершения продолжительного отдыха.

Преимущество трансформации: Дух-прислужник

Дух феи привязался к вам, чтобы служить. Дух похож на парящий шар света. Он считается крохотным существом, которому нельзя нанести вред или повлиять на него каким-либо способом. Дух имеет следующие характеристики:

- Скорость полёта духа равна 40 футам.
 - Дух не может общаться вербально, но он может телепатически общаться с вами, пока вы находитесь хотя бы в 1 миле от него. Дух понимает те же языки, что и вы.
 - По велению дух может стать невидимым. В противном случае он источает тусклый свет в радиусе 10 футов.
- Бонусным действием вы можете приказать духу светиться ещё ярче. Подчиняясь этой команде, дух может источать яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в радиусе ещё 20 футов.

Преимущество трансформации: Магические трюки

Ваша трансформация даёт вам врождённые способности, которые выражаются в возможности использовать небольшое количество заклинаний. Вы получаете один заговор иллюзии и один заговор очарования.

Также выберите одно заклинание 1-го уровня и одно 2-го уровня из школ иллюзии или очарования. Вы можете использовать каждое из этих заклинаний один раз без траты ячеек заклинаний. Вы вновь получаете возможность использовать их после завершения короткого или продолжительного отдыха.

Харизма является вашей базовой характеристикой для этих заклинаний. При завершении продолжительного отдыха вы можете заменить эти заклинания на другие того же уровня и школы.

Недостаток трансформации: Приказ королевы

Двор фей даёт вам силу, а взамен вы должны регулярно платить дань уважения, дабы сохранить свою свободу. Дважды в год, в день зимнего и летнего солнцестояния, вы должны принести сокровище или что-то столь же значительное для Зимней или Летней Королевы, (в зависимости от того, кому вы присягнули). Если дань не будет выплачена в назначенный день, ваша королева тут же затянет вас в её Царство Фей.

Оказавшись там таким образом, вы должны остаться в Царстве Фей на 100 лет или пока вы не заключите сделку с Королевой, чтобы та позволила вам вернуться на Материальный План. Ваш Мастер решает, что может стать достойной данью Царскому Двору. Некоторые Королевы предпочитают магические предметы, а другие — давно хранимые секреты, поимку фей-преступников или слуг-гуманоидов.



3-й уровень трансформации

На 3-м уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровнем ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество трансформации: Мантия фей

В качестве действия вы можете на 1 минуту окружить себя величием фей. В это время вы излучаете ауру ослепительной красоты в радиусе 30 футов. Когда существа по вашему выбору начинают свой ход внутри этой ауры или заходят в неё, они должны совершить спасбросок Харизмы или быть ослеплёнными на 1 минуту. Существо, ослеплённое таким образом, может повторять спасброски в конце каждого своего хода, заканчивая действие эффекта при успехе. Используя эту способность, вы не можете сделать это снова до завершения продолжительного отдыха.

Преимущество трансформации: Сотканный из магии

Ваша трансформация в фею фундаментально изменила сущность вашего тела. Вы получаете сопротивление урону от заклинаний.

Также, когда вы совершаете спасбросок против заклинания, вы можете реакцией получить преимущество на этот бросок. Когда вы использовали для этого реакцию, вы не можете сделать это снова до завершения короткого или продолжительного отдыха.

Преимущество трансформации: Придворная милость

Вы овладеваете двумя навыками в зависимости от Двора, которому присягнули. Если вы уже владеете одним или двумя этими навыками, то ваш бонус мастерства удваивается при проверках характеристики для этого навыка. Если вы получаете удвоенный бонус мастерства в одном или обоих навыках, вы получаете дополнительно +2 к этому навыку.

Также ваша верность Двору фей даёт вам защиту от определённых эмоций, ассоциирующихся с вашим Двором. Вы получаете следующие преимущества вашего Двора.

Лето. Вы овладеваете навыками Выступления и Убеждения, а также становитесь невосприимчивы к очарованию.

Зима. Вы овладеваете навыками Обмана и Запугивания, а также становитесь невосприимчивы к испугу.

Недостаток трансформации: Скован в словах

Фей очень осторожно подбирают слова, так как те связывают им руки. Вы не исключение. Когда вы даёте слово существу-гуманоиду (например обещаете что-то или заключаете договор или устное соглашение), это обязательство приобретает магический характер. Если вы не смогли соблюсти свою часть соглашения, вы теряете все преимущества вашей трансформации фей, пока не выплатите дополнительную десятину Летней или Зимней Королеве, как указано в недостатке "Приказ королевы".

Эта десятая является дополнением к условиям недостатка "Приказ Королевы".

Однако, если вы пообещали "и пальцем не трогать принца", то не будет никаких последствий, если вы пнёте его (если ваш палец не коснулся его в процессе).

4-й уровень трансформации

На 4-м уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровнем ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество трансформации: Великие магические трюки

Требование: Магические трюки

Выберите по заклинанию 3-го, 4-го и 5-го уровней из школы иллюзии или очарования. Вы можете использовать каждое из этих заклинаний один раз без траты ячеек заклинаний. Вы получаете возможность использовать их после завершения короткого или продолжительного отдыха. Харизма является вашей базовой характеристикой для этих заклинаний. При завершении продолжительного отдыха вы можете заменить эти заклинания на другие того же уровня и школы.

Дополнительно вы можете использовать заклинания 1-го и 2-го уровней из "магических трюков" дважды за короткий или продолжительный отдых.

Преимущество трансформации: Отвлечение внимания

Свет и магия странно изгибаются вокруг вас, делая вас более изворотливым. Все броски на попадание по вам получают помеху. Если по вам попадают атакой, эта способность прерывается до конца вашего следующего хода. Эта способность работает только пока вы находитесь в сознании.

Преимущество трансформации: Очарование сумерек

Действием вы можете стать невидимым. Всё, что вы несёте или носите на себе, становится невидимым вместе с вами. Невидимость заканчивается по вашему желанию, а также если вы атакуете или используете заклинание. Если ваша невидимость заканчивается таким образом, вы не можете использовать эту способность в течение 1 минуты. Эта способность работает только пока вы находитесь в сознании.

Недостаток трансформации: Сезонная зависимость

Ваша связь с Двором фей дала вам невероятную силу, но также это дало вам эзотерическую хрупкость: Вы получаете уязвимость к урону холодом, если вы присягнули Летнему Двору, или к урону огнём, если присягнули Зимнему Двору.

Если у вас была устойчивость к данному типу урона, то вы её теряете. Если у вас есть иммунитет к данному типу урона, то он меняется на устойчивость. Также, когда вы получаете урон этого типа, ваше максимальное количество хитов уменьшается на это число нанесённого урона. Максимум хитов возвращается к норме после завершения продолжительного отдыха.



Первородный

Горожане подняли свои взгляды к парящей фигуре, едва различимой на заполненном смогом небосводе. Послышались их крики, когда объятая пламенем фигура, сжав кулак, заставила землю задрожать. Сокрушительный вес воды стал последним, что люди запомнили, когда их улицы были очищены от грязи.

Первородная откинула голову назад, прежде чем изрыгнуть пламя. Её обугленная кожа быстро исцелялась, когда она, смеясь, выходила из раскалённой лавы. Её спутники в ужасе смотрели на неё, когда она сказала им – “Я слышала её. Я слышала песню сотворения!”.

Первородные рождаются, когда гуманоид принимает в себя искру первородного хаоса. Сила Первородных – это чистейшие блоки творения, а возвращённая искра быстро перерастает во всепоглощающее пламя. Чтобы стать мастером элементов, требуется забыть все ограничения смертной жизни – это процесс, стимулирующий быструю трансформацию.

Превращение в первородного

У смертных есть несколько путей поглощения первородной искры, но для продолжения становления элементом потребуются сосредоточенные усилия. Смертный может родиться с искрой элементов, получить её в дар или поглотить её вместе с силой элементаля. Тот, кто получил её, должен потратить много времени, созерцая и осознавая искру, чтобы раскрыть её истинный потенциал.

Процесс достижения элементарного мастерства очень опасен. Мельчайшая потеря контроля может привести к разрушениям в огромных масштабах. Именно из-за этих фактов такие изолированные индивиды, как друиды, монахи или следопыты, являются единственными, кто может увидеть данную трансформацию от начала до конца.

Особенности трансформации

Первородный обладает следующими особенностями:

Требования

Характеристики: Телосложение 13 или выше

Отыгрыш: Будь то ритуал, победа над великим элементом и любые другие причины, вы должны поглотить первородную искру. Обсудите со своим Мастером, как вы можете добиться этого в игре.

Некоторые ваши способности потребуют, чтобы ваша цель сделала спасбросок, чтобы противостоять эффекту. Сложность этого броска считается следующим образом:
Сл спасброска трансформации - 8 + бонус мастерства + модификатор Телосложения

Этапы для повышения уровня

Здесь представлены примеры возможностей для поднятия уровня первородных:

- Победа и поглощение силы великого элементаля.
- Присвоение элементарного источника.
- Заключение союза с сущностью одного из элементарных планов.
- Использование своей силы для сокрушения вторгнувшейся цивилизации.
- Освобождение заключённого или связанного клятвой элементарного создания.



1-й уровень трансформации

Начиная с 1 уровня, вы получаете следующие преимущества и недостатки этого уровня.

Преимущество трансформации: Форма элементаля

Значение вашего Телосложения повышается на 2, а Мудрости на 1. Значение характеристики не может превысить 16 при помощи этой особенности. В дополнение к вашему типу существа вы добавляете Элементалья.

Заклипания и способности, которые воздействуют на элементалей определённого уровня опасности, не работают на вас.

Преимущество трансформации: Первородное родство

Имея возможность контролировать элементы, ваше первородное рождение зажглось благодаря искре одного из них. Ваше тело наполнилось податливой элементарной энергией.



Вы должны выбрать один из представленных ниже элементов и получить соответствующие бонусы:

Воздух. Вы получаете устойчивость к урону электричеством. Также вы учитесь управлять воздушными потоками вокруг вас, чтобы направлять дальнобойные атаки. Один раз в каждый ваш ход, когда вы совершаете дальнобойную атаку оружием или заклинанием, вы получаете на неё преимущество. Если вы находитесь в таком месте, где нет воздуха, (например, под водой), то эта способность не действует.

Земля. Вы получаете устойчивость к урону ядом. Также, когда вы получаете временные хиты, вы получаете дополнительное количество временных хитов, равное вашему бонусу мастерства.

Огонь. Вы получаете устойчивость к урону огнём. Также, когда вы наносите урон огнём, вы можете добавить свой модификатор Телосложения к нанесённому урону.

Вода. Вы получаете устойчивость к урону холодом. Также, когда существо восстанавливает хиты с помощью заклинания или вашей способности, вы можете наполнить его лечащей силой элементальной энергии. Существо дополнительно восстанавливает 1к6 хитов. Только одно существо, восстановившее хиты, может получить бонус от этой способности.

Недостаток трансформации: Планарное связывание

Ваши тело и душа привязаны к Первородному плану существования. У вас помеха на спасброски от смерти, так как Царство Фей пытается затянуть вас обратно. Если вас убили, то ваша душа отправляется на план существования по выбору Мастера. Этот план становится вашим новым домом, и вы становитесь неигровым персонажем под контролем Мастера.

Если вы уже находитесь на Первородном плане, что связан с вашей трансформацией, то этот недостаток не действует.

2-й уровень трансформации

На 2-м уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество трансформации: Двойственная природа

Вы можете выбрать второй источник элементальной силы из преимущества "Первородное родство". Сделав это, вы получаете бонусы вашего нового элемента.

Преимущество трансформации: Всплеск элементов

Вы можете направить чистую силу элементов в концентрированный заряд энергии на ваш выбор. Во время своего хода в качестве действия вы можете сделать выбор из вариантов ниже.

Удар Молнии. Вы можете сделать специальную дальнобойную атаку по существу в пределах 60 футов. Вы используете для этой атаки ваш бонус мастерства и модификатор Телосложения. При попадании эта атака наносит урон молнией 3к8 + ваш модификатор Телосложения. После этого вы можете выбрать другое существо в 30 футах от первой цели для такой же атаки. Урон этой способности увеличивается на 1к8 за каждый уровень вашей трансформации выше 2-го.

Осколок Земли. Вы можете заставить существо в 30 футах от вас сделать спасбросок Телосложения. При провале существо получает дробящий урон, равный 3к6 + ваш модификатор Телосложения или его половину при успехе. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень вашей трансформации выше 2-го. Вы также получаете временные хиты, равные половине нанесённого урона.

Волна Пламени. Каждое существо в 15-футовом конусе от вас совершает спасбросок Ловкости. При провале существа получают 2к8 урона огнём + ваш модификатор Телосложения. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень вашей трансформации выше 2-го.

Водное Омоложение. Выберите существо в пределах 60 футов от вас, которое вы можете видеть. Существо восстанавливает хиты, равные 2к8 + ваш модификатор Телосложения. Восстанавливаемые хиты увеличиваются на 1к8 за каждый уровень вашей трансформации выше 2-го.

Вы можете использовать эту способность количество раз равное вашему модификатору Телосложения, и восстанавливаете все потраченные использования при завершении продолжительного отдыха.

Преимущество трансформации: Призыв четырёх

Действием вы можете призвать или отразить силы элементов вокруг вас, получая один из следующих эффектов:

- Вы создаёте вокруг себя сферу радиусом 15 футов с пригодным для дыхания воздухом. Существа могут свободно входить и покидать сферу, но такие силы элементов, как огонь или вода, нет. В качестве альтернативы вы можете убрать весь воздух внутри сферы. Эта сфера держится 10 минут, и вы должны поддерживать на ней концентрацию (как если бы концентрировались на заклинании).
- Вы можете призвать до 50 фунтов рыхлой земли в точке не дальше 30 футов от вас. Альтернативно вы можете изменить форму земли или камня в 15 футах от вас. Если вы воздействуете на почву или камень на земле, то можете сделать местность труднопроходимой.
- Все не находящиеся в руках или не надётые воспламеняемые объекты в 30 футах от вас вспыхивают огнём на 1 минуту. Альтернативно все немагические источники огня в 30 футах от вас сразу затухают.
- Вы можете призвать до 10 галлонов воды в точке не дальше 30 футов от вас или заставить воду пролиться дождём в 30-футовой области в течение 1 минуты. Альтернативно вы можете оттолкнуть воду в 15 футах от себя. Эта способность не действует на существ, но способна разогнать туман, дождь и создаёт воздушные карманы при погружении в воду.

Недостаток трансформации: Внешность элементаля

Твоя внешность гротескно преобразилась. Ваши глаза могут быть тлеющими углями, вода может постоянно литься из вашего рта или носа, ваши конечности могут рассыпаться, как песок, а участки вашей кожи могут стать прозрачными. Независимо от вашей истинной формы, вы выглядите ужасно. Вы можете приостановить эту форму и проявить облик гуманоида, которым вы когда-то были, но это утомительно и требует концентрации.

Эта форма не является постоянной, и моменты стресса, скорее всего, раскроют вашу истинную природу. Ваша истинная форма раскрывается в следующих ситуациях:

- Концентрация на заклинании.
 - Потеря сознания.
 - Ваше собственное решение раскрыть свою суть.
 - В случае крайнего эмоционального или физического стресса Мастер может потребовать спасбросок Телосложения со Сл по своему выбору, чтобы проверить, сумели ли вы сохранить свою гуманоидную форму.
- Нехаотичные существа, которые узрели вашу истинную форму, становятся враждебными к вам, если Мастер не решит обратного.

3-й уровень трансформации

На 3-м уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровнем ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество трансформации: Первозданное тело

Трансформация в элементальную форму полностью изменила ваше тело. Вам больше не нужно спать, дышать или есть. Вы также получаете устойчивость к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак.

Преимущество трансформации: Аура пробуждения

Вы источаете мощную ауру, которая пробуждает силы элементов в ваших спутниках. Когда вы первый раз получаете эту способность, выберите одну из опций ниже. Вы можете изменить вашу ауру после завершения продолжительного отдыха.

Лёкость воздуха. Когда вы или дружественное существо в пределах 10 футов от вас совершает спасбросок Ловкости, вы или существо получаете бонус к броску, равный вашему модификатору Телосложения. Вы должны быть в сознании, чтобы способность работала.

Закалка огнём. Пока вы находитесь в сознании, и вы либо дружественное существо в пределах 10 футов от вас наносите урон оружием ближнего боя, вы можете добавить урон от огня, равный вашему модификатору Телосложения. Вы должны быть в сознании, чтобы способность работала.

Сердце камня. В начале вашего хода вы и каждое существо на ваш выбор в пределах 10 футов от вас получаете временные хиты, в количестве равном вашему модификатору Телосложения. Пока у существа есть временные хиты, полученные от этой способности, и оно не недееспособно, его невозможно сдвинуть или опрокинуть, только если оно этого не захочет. Вы должны быть в сознании, чтобы способность работала.

Родник жизни. Каждое неспящее существо без сознания на ваш выбор в пределах 10 футов от вас восстанавливает 1 хит в начале своего хода. Вы должны быть в сознании, чтобы способность работала.

Преимущество трансформации: Мастер множества

Требование: Двойственная природа

Вы можете выбрать третий источник элементарной силы из преимущества "Первородное родство". Сделав это, вы получаете бонусы вашего нового элемента в дополнение к предыдущим двум.

Недостаток трансформации: Сила природы

Вы теряете связь с социальными нормами. Нужды цивилизации, общества и морали блекнут по сравнению с бурлящим элементарным хаосом внутри вас. При завершении продолжительного отдыха, если вы находитесь на территории цивилизации, вы не восстанавливаете кости хитов и не теряете уровни истощения. В этом случае Мастер принимает решение, является ли место территорией цивилизации. Но также он может решить, является ли парк или роща в городе подходящим для вашего отдыха местом.

4-й уровень трансформации

На 4-ом уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровнем ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество трансформации: Мощная аура

Требование: Аура пробуждения

Существа на ваш выбор в пределах 10 футов от вас получают устойчивость к урону электричеством, огнём, ядом и холодом.

Преимущество трансформации: Поток энергии

Бонусным действием вы можете взорваться дождём элементарной материи и материализоваться где-то ещё. Вы можете магически телепортироваться на 40 футов в незанятое пространство, которое может видеть вместе со всем, что вы носите и несёте. Движение таким образом не провоцирует атаки по возможности. После телепорта вы можете выбрать один из следующих вариантов:

Стремительное нападение. Вы можете сразу же сделать атаку оружием. Если вы совершаете атаку дальнобойным оружием, вы не получаете помеху, если враждебное существо в 5 футах от вас.

Буря искр. Каждое существо в пределах 10 футов от вас должно преуспеть в спасброске Ловкости. При провале существа получают 2кб урона огнём.

Каменистая шкура. Выберите тип урона. До начала вашего следующего хода вы получаете устойчивость к этому типу урона.

Привязь Матери Моря. Тонкая привязь, состоящая из воды, соединяет вас и существо в пределах 30 футов на 1 минуту. Пока вы связаны, если существо получает урон, вы можете выбрать получить этот урон вместо него. Также если вы получили урон, существо может принять его вместо вас. Урон не может быть уменьшен или отменён каким-либо способом.

Вы можете использовать эту способность количество раз равное вашему модификатору Телосложения. Вы восстанавливаете все использования после завершения продолжительного отдыха.

Преимущество трансформации: Мастерство элементов

Требование: Мастер множества

Вы можете выбрать четвёртый источник элементарной силы из преимущества "Первородное родство".

Также вы можете призвать четыре элемента, чтобы те увенчали вас силой. Когда существо попадает по вам атакой ближнего боя, вы можете реакцией заставить его совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает 8кб урона холодом, огнём, электричеством или дробящего урона на ваш выбор или его половину при успехе. До конца вашего следующего хода ваша способность "Первородное родство" получает одно из следующих дополнений:

Воздух. У вас преимущество на все дальнобойные атаки оружием и заклинаниями, а не только на одну.

Земля. В начале вашего хода вы получаете временные хиты, равные вашему уровню персонажа.

Огонь. В начале вашего хода каждое существо на ваш выбор в пределах 5 футов получает 2кб урона огнём.

Вода. Когда существо восстанавливает хиты с помощью заклинания или вашей способности, это существо получает дополнительное количество хитов равное вашему уровню персонажа.

Вы можете использовать эту способность количество раз равное вашему модификатору Телосложения, и восстанавливаете все использования после завершения продолжительного отдыха.

Недостаток трансформации: Хватка хаоса

Ваш новый родной план пытается затянуть вас обратно, претендуя на вашу форму. Когда вы выкидываете натуральную 1 на спасброске от заклинания или магической способности, вы получаете 1кб силового урона за два уровня персонажа в дополнение к любому урону и эффектам, которые вы получите, в то время как ваш родной план пытается прервать вашу связь с Материальным Планом. Например, персонаж 6 уровня получит 3кб Силового урона. Этот урон игнорирует устойчивость и иммунитет.





Спектр

Гибкая тень промчалась между зданиями. Его тело начало светиться призрачным светом, пытаясь остаться единым целым перед тем, как исчезнуть в стене. Призрачная фигура вновь появилась на крыше, проходя сквозь твёрдый сланец. Он обернулся, глаза светящиеся и тревожные, и издал крик мертвеца, манящий всех, кто мог слышать загробный мир.

Живой человек становится спектром, либо прикоснувшись к миру мёртвых, либо с помощью магии, разорвавшей его связь с материальной реальностью и самим временем. Трансформация рвёт на части субстанцию тела и разума до тех пор, пока не останется только духовная тень. Спектры имеют очень хрупкую связь с реальностью, одни исчезают в небытие, пока другие становятся монстрами, сеющими то же самое. Лишь немногие с этим проклятием имеют силу духа, чтобы остаться целыми.

Превращение в спектра

Способы стать спектром сильно различаются, и лишь немногие проходят этот путь добровольно. Встреча с силами смерти - это самый распространённый путь. Будущего героя развращают те силы, которым он должен был противостоять. Зловещие ритуалы также могут наполнить тело силами разрушения. Наравне с существами и самой магией смерти стоят сущности, обитающие на плане, не связанном с материальным. Эти сущности и их прислужники - воплощения потустороннего хаоса, могут заполнить человека этим хаосом, превращая его обитель в подобие космического ужаса.

Особенности трансформации

Спектр обладает следующими особенностями:

Требования

Характеристики: Ловкость 13 или выше

Отыгрыш: Вы должны были столкнуться с миром мёртвых. Это могло произойти во время сражения с чудовищной, бестелесной нежитью или когда вы вошли в контакт с загробным миром. Некоторые магические ритуалы могут дать смертным эту энергию. Альтернативно вы могли столкнуться с сущностью или силами, которые заставили вашу материальную форму выскользнуть из самого существования.

Некоторые ваши способности потребуют, чтобы ваша цель сделала спасбросок, чтобы противостоять эффекту. Сложность этого броска считается следующим образом:
Сл спасброска трансформации - 8 + бонус мастерства + модификатор Ловкости

Этапы для повышения уровня

Здесь представлены примеры возможностей для поднятия уровня спектров:

- Победа над могущественной призрачной нежитью и поглощение её силы, либо победа над абберацией, обладающей властью над пространством, временем и смертью.
- Подпитка своего тела силами смерти и первородного хаоса при помощи ритуала.



- Выживание после столкновения с призрачной нежитью или абберацией, будучи при смерти. Если более детально, например, когда ваше максимальное количество хитов понижается способностью призрака "Вытягивание жизни" и сами хиты опускаются до 0.
- Убийство значительного врага либо некротическим или психическим уроном, либо магией некромантии.
- Разделение развращающей вас силы с добровольцами.
- Заключение сделки с призраками, схожими духами или сущностями из других реальностей. Возможно становление проводником между ними и смертными.
- Открытие врат или путей туда, где правят мёртвые или во сны Эфирных Сородичей.

1-й уровень трансформации

Начиная с 1 уровня, вы получаете следующие преимущества и недостатки этого уровня.

Преимущество трансформации: **Спектральное присутствие**

Значение вашей Ловкости повышается на 2, а Харизмы на 1. Значение характеристики не может превысить 16 при помощи этой особенности. Если ваша трансформация произошла из-за связи с загробной жизнью, то в дополнение к любым вашим типам существ вы добавляете Нежить. Если ваша трансформация вызвана аномалией, связанной с реальностью, то в дополнение к любым вашим типам существ вы добавляете Аберрацию. Заклинания, которые действуют на гуманоидов, всё ещё работают на вас. Однако вы невосприимчивы к эффектам, воздействующим на ваш новый тип существа определённого уровня опасности.

Также вы перестаете стареть и не можете быть состарены магически.

Преимущество трансформации: **Спектральное перемещение**

Ваша скорость перемещения увеличивается на 10 футов. Дополнительно вы можете проходить сквозь других существ и твёрдые объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью, а также двигаться по труднопроходимой местности, как если бы она была обычной. Если вы закончите свой ход внутри существа или объекта, вас отбрасывает в то место, где вы входили, а также вы получаете 1кб силового урона за каждые 10 футов (округляя вверх), которые вы прошли этим путём. Объекты, которые были при вас менее 1 минуты, не могут проходить сквозь существ или объекты вместе с вами.

Финальным бонусом этого преимущества является ваша бестелесная природа, дающая во время вашего хода устойчивость к дробящему, колющему и рубящему урону из всех источников, которые вы можете видеть.

Недостаток трансформации: **Близость к смерти**

Ваши тело и душа слабо цепляются за существование. У вас помеха на спасброски от смерти, так как к вам зывает тяга к спокойной смерти. Если вы умираете, Мастер выбирает, умираете ли вы навсегда (без возможности воскрешения магией) или превращаетесь в бестелесную нежить либо аберрацию под контролем Мастера.

Если вы находитесь на Эфирном Планае, то этот недостаток не действует.

2-й уровень трансформации

На 2-м уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество трансформации: **Эфирная фаза**

Вы можете использовать заклинание *мерцание* без траты ячеек. Как только вы использовали заклинание при помощи этой особенности количество раз равно вашему уровню трансформации, вы не можете сделать это снова до завершения продолжительного отдыха.

Преимущество трансформации: **Спектральный полёт**

Ваша скорость полёта становится равной вашей скорости перемещения.

Преимущество трансформации: **Ужасающий образ**

Действием вы можете заставить каждое существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, сделать спасбросок Мудрости. Цели, провалившие спасбросок, становятся испуганными на 1 минуту. Испуганное существо может продолжать совершать спасбросок в конце каждого своего хода, имея помеху, если вы находитесь в поле зрения, и заканчивая эффект при успехе. Вы можете использовать эту способность количество раз равное вашему уровню трансформации.

Вы восстанавливаете все использования после продолжительного отдыха.

Недостаток трансформации: **Призрачная внешность**

Будь то ваша связь со смертью или слабая связь с Материальным Планом, ваша истинная форма призрака наводит ужас. Однако ваша внешность не обязательно должна быть страшной. Ваша спектральная форма кажется неестественной для обычных существ, которые могут посчитать вас призраком или духом. Вы можете принять форму гуманоида, которым были раньше, но это потребует усилий и концентрации. В моменты стресса, скорее всего, проявится ваша истинная сущность. Она проявляется в следующих ситуациях:

- Концентрация на заклинании.
- Потеря сознания.
- Ваше собственное решение раскрыть свою суть.
- В случае крайнего эмоционального или физического стресса Мастер может потребовать спасбросок Телосложения со Сл по своему выбору, чтобы проверить, сумели ли вы сохранить свою гуманоидную форму. Когда вы раскрываете свою истинную сущность, реакция окружающих полностью зависит от Мастера. Они могут принять вас за призрака или любого другого замаскированного монстра. В таком случае, враждебность и страх будут самой ожидаемой реакцией.

3-й уровень трансформации

На 3-м уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровнем ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество трансформации: **Спектральное тело**

Ваше тело исчезает, становясь всё более нематериальным и давая вам определённые преимущества и способности:

- Вы невосприимчивы к болезням, истощению и яду.
- Когда вы получаете любой урон, кроме силового, вы можете реакцией получить устойчивость к этому урону, но тогда проявится ваша призрачная внешность.
- Вам больше не нужно дышать, есть, пить и спать.

Преимущество трансформации:

Высасывание жизни

Ваше прикосновение подрывает жизненную силу других существ. В качестве действия вы можете выбрать существо в 5 футах и заставить его совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 8к8 некротического урона, а вы временные хиты, равные половине нанесённого урона. Если при нанесении урона хиты существа становятся равными 0, оно автоматически умирает, а вы восстанавливаете заряд этой способности.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему уровню трансформации. Вы восстанавливаете все использованные заряды после продолжительного отдыха.

Преимущество трансформации:

Призрачная прогулка

Требование: Спектральный полёт

Бонусным действием вы можете выбрать незанятое место в 120 футах от вас. После этого вы летите по прямой линии с вашей изначальной точки в выбранную. Это перемещение не провоцирует атак по возможности. Каждое существо, через которое вы проходите при этом перемещении, должно совершить спасбросок Телосложения или получить 3кб психического урона + ваш модификатор Ловкости, а также быть испуганным вами до конца вашего следующего хода.

Когда вы используете эту способность, вы не можете сделать это снова до завершения короткого или продолжительного отдыха.

Недостаток трансформации:

Безучастный ум

Ваш разум начинает следовать за вашим телом по пути разложения. Малозначимые воспоминания вашего существования до вашей спектральной трансформации начинают испаряться, как будто это всего лишь сон, от которого вы проснулись. Мастер может заявить, что вы не помните что-то из вашего прошлого, если это добавит драматизма или даст вам помеху. Также у вас помеха на броски Интеллекта при попытках вспомнить какую-либо информацию.

Этот недостаток связи с вашим прошлым может вызвать перемены в личности. Вы можете забыть старые обиды и травмы, которые могут изменить вашу личностные качества или мировоззрение в лучшую сторону. Более вероятно, что вы будете цепляться за любую часть своего прежнего "Я" питая обиды и мрачные мысли. Вы можете возненавидеть тех, кто ведёт нормальное существование, медленно обращаясь ко злу.

4-й уровень трансформации

На 4-ом уровне вы можете выбрать одно из представленных здесь преимуществ или преимущество с уровнем ниже, если соответствуете всем требованиям. Также вы получаете недостаток этого уровня.

Преимущество трансформации:

Зов разрушения

Бонусным действием вы можете показать свою призрачную внешность и издать скорбный вопль или схожий набор разрушительных вибраций. Этот звук не воздействует на конструктов и нежить.

Все остальные существа на ваш выбор в пределах 30 футов должны совершить спасбросок Телосложения. Существа, которые не могут вас слышать, получают преимущество на этот спасбросок. При провале существо получает метку разрушения на следующую минуту. Имея эту метку, существо получает дополнительно 1кб некротического урона каждый раз, когда получает урон. Когда вы использовали эту способность, вы не можете сделать это снова до окончания продолжительного отдыха.

Преимущество трансформации:

Одержимость

Действием вы можете показать свою призрачную внешность, встать на место, где находится гуманоид или зверь, и заставить их сделать спасбросок Харизмы. При провале вы исчезаете, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Вы контролируете тело, не лишая цель сознания.

Пока вы контролируете цель, вы не можете быть выбраны целью атаки, заклинания или другого эффекта. У вас остаётся ваше мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизма и невосприимчивость к очарованию и испугу. В остальном вы используете характеристики контролируемой цели, но не получаете доступ к её знаниям, классовым способностям и навыкам.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты цели не упадут до 0, либо если вы не завершите это бонусным действием, либо если вас не заставят это сделать при помощи эффекта, заканчивающего одержимость. Когда одержимость подходит к концу, вы появляетесь в незанятом месте в 5 футах от тела. Вы можете использовать эту способность снова после завершения короткого или продолжительного отдыха.

Преимущество трансформации:

Эфирный житель

Вы можете чувствовать невидимых существ и объекты, а также тех, кто находится на Эфирном Plane, как если бы вы постоянно были под действием заклинания *видение невидимого*.

Также действием вы можете использовать заклинание *эфирность* без траты ячеек. Когда вы использовали заклинание при помощи этой способности, вы не можете сделать это снова до завершения короткого или продолжительного отдыха.

Недостаток трансформации:

Хватка забвения

Разрушение тянет за собой ваше тело и душу. Когда вы выбрасываете натуральную 1 на спасброске против эффекта, наносящего вам урон, вы теряете 1кб хитов за 2 уровня, которые вы получили после трансформации в спектра. Если вы умираете, ваше тело исчезает, а вас можно поднять из мёртвых только заклинаниями *желание* или *истинное воскрешение*. По согласию вы можете стать монстром под контролем Мастера, таким как призрак или космическая аберрация.



Глава 7: Предыстории

Предыстории — отличный инструмент для создания персонажей, которые будут чувствовать себя органичной частью сеттинга и мира кампании. Обычная предыстория даёт информацию о том, кем был персонаж до того, как стал искателем приключений, закладывая основу, на которой строится персонаж.

Мрачная Лощина: Руководство по Кампании предоставила новую, отличную от других концепцию предысторий: продвинутые предыстории. Они не только выполняли роль предыстории в обеспечении этой основы, но также позволяли персонажам расти в пределах своей предыстории, даже когда они развивались как искатели приключений.

Продвинутые предыстории — отличный инструмент для кампании; однако некоторые Мастера и игроки могут предпочесть использование обычной предыстории. Большинство предысторий, применимых к типичным фэнтезийным кампаниям, также прекрасно вписываются в кампанию Мрачной Лощины. Имея это в виду, мы предлагаем несколько новых обычных и продвинутых предысторий, соответствующих вашим предпочтениям.

Обычные предыстории

Один из похищенных

На окраинах цивилизованного мира родители предупреждают своих детей, чтобы те не уходили далеко от дома, особенно ночью. Множество существ, обитающих в лесах, от фей до приспешников Великого Зверя, несут гибель невинным, кто забрёл слишком далеко во тьму.

Вы не прислушались к предупреждениям родителей, и вас украли. Фактически, те, кто знает о вашем опыте, используют для вашего описания лишь одно слово: похищенный. Вы не помните, что происходило с вами, пока вас не было, но по каким-то загадочным и, возможно, удачным обстоятельствам вы вернулись в город после нескольких месяцев или лет пропажи. Возможно, феи унесли вас в какое-то волшебное царство. Возможно, злые культисты Архидемона держали вас в плену, планируя принести в жертву своему тёмному лидеру, когда придёт время, но вы нашли способ сбежать. Возможно, вы приглянулись одному из искажённых и диких приспешников Зверя, и он взял вас в качестве домашнего питомца. Какой бы ни была ваша история, вы не можете вспомнить время, проведённое вдали от дома. Но это не значит, что оно вас не изменило.

Владение навыками: Природа, Выживание

Владение инструментами: Инструменты жестянщика или инструменты резчика по дереву

Языки: Один любой обычный язык

Снаряжение: Набор ремесленных инструментов, 20 зм

Умение: Глубокие воспоминания

Хоть вы и не помните время, проведённое вдали от цивилизованного мира, время от времени у вас появляются проблески того, что произошло. Когда вы совершаете проверку способности, чтобы узнать или вспомнить что-то о монстре или какой-либо другой части знаний о мире, вы можете перебросить проверку, которая не дала вам никакой информации. Если новая проверка предоставила информацию, вы не сможете использовать эту способность снова, пока не получите новый уровень. Это символизирует ваше подсознание, напоминающее вам о деталях, свидетелем которых вы стали, пока были потеряны.

Персонализация

Ваш опыт, как одного из похищенных, изменил и сформировал вас, даже если вы не можете вспомнить точные детали. Ещё более драматично то, как по возвращении с вами обращались окружающие вас люди.

к6	Черта характера
1	Я легко пугаюсь и вздрагиваю от малейшего звука.
2	Меня раздражают люди, но я люблю компанию животных
3	Я не переношу тишины, поэтому по возможности окружаю себя шумом.
4	Я часто забываю какой сейчас день, месяц или год.
5	Я наверстаю своё упущенное время, чтобы сделать себя важным и заметным.
6	Я неугомонен, никогда не довольствуюсь тем, что у меня есть или тем, кем я являюсь, всегда ищу большего.
к6	Идеал
1	Невинным нужна защита. Я не допущу, чтобы то, что случилось со мной, случилось с другими.
2	То, что нас не убивает, делает нас сильнее. Конфликт рождает силу.
3	Мир — жестокое место. В конце концов мы все превратимся в пыль.
4	Загадок предостаточно, и смысл жизни состоит в том, чтобы разгадать их как можно больше.
5	Единственный способ не стать жертвой – стать агрессором.
6	Передача своих знаний и мудрости другим гарантирует нам вечную жизнь.
к6	Привязанность
1	Вас похитили вместе с другим человеком, и он тоже смог вернуться обратно. Вы связаны с ним навеки.
2	Вас нашли в лесу со странным предметом. Этот предмет никогда вас не покинет.
3	Пока все вас избегали, ваш питомец всегда был рядом. Этот питомец значит для вас очень много.
4	Когда вы вернулись, сообщество сплотилось, чтобы позаботиться о вас. Вы яростно защищаете это сообщество.
5	Старейшина, которого тоже похитили в детстве, прислушивается к вам и помогает вам двигаться вперёд.
6	Роща фей в ближайшем лесу — единственное место, где вы по-настоящему умиротворены.
к6	Слабость
1	Меня мучают кошмары, которые я не могу вспомнить, а недостаток сна делает меня склонным к приступам гнева.
2	Я ищу деньги и власть, чего бы это ни стоило моей душе.
3	Я груб с другими, поскольку склонен говорить то, что думаю, не фильтруя свою речь.
4	Моё стремление к справедливости иногда противоречит моему здравому смыслу.
5	Я равнодушен к страданиям других.
6	Я верю лжи, поэтому меня легко обманывают люди со злыми намерениями.

Затронутый оспой

Когда вы заболели Плачущей Оспой, вы предполагали, что умрёт от неё, как и многие до вас. Ваши соседи избегали вас, опасаясь, что вы передадите болезнь им и их семьям.

Затем произошло чудо. К вам подошёл незнакомец и предложил помощь. Незнакомец принёс странные лекарства, снабдив вас целебными настоями и эликсирами. И как только болезнь достигла своей худшей стадии, симптомы начали исчезать. Вскоре вы излечились от болезни. Однако язвы и шрамы от неё все ещё остаются на вашем теле — грубое напоминание об ужасном бедствии, с которым вы столкнулись.

Незнакомец покинул вас вскоре после завершения лечения, но вы сохранили часть знаний, которые целитель использовал, ухаживая за вами. Те, кто восхищается вашим выздоровлением, также боятся вас: они питают некоторые подозрения, что вы заключили сделку с тёмными силами, чтобы изгнать болезнь.

Владение навыками: Запугивание, Медицина

Владение инструментами: Набор травника

Языки: Один любой обычный язык
Снаряжение: Набор травника, 10 зм

Умение: Медицинское чудо

Ваше резкое и внезапное выздоровление от Плачущей Оспы, а также физические изменения вашей внешности, вызванные этой болезнью, сделали вас чудом для окружающих. Хотя к вам могут относиться по-разному, как к странной диковинке, ваш новый статус имеет потенциальные преимущества. Вы можете попросить о небольших услугах, от еды до места для отдыха, и найти простых людей, готовых вам помочь, даже если они вас немного боятся.

Персонализация

Будучи одним из затронутых оспой, вы столкнулись с ужасной судьбой и выжили, чтобы рассказать об этом опыте. Такой кошмарный опыт и радостное избавление от этой судьбы оставляют неизгладимый эффект на тех, кто через них проходит.

к6	Черта характера
1	Я слишком хорошо осознаю, что Плачущая Оспа сделала с моим лицом.
2	Я слышу голоса всех, кто умер от болезни, и говорю от их имени.
3	Я стал глубоко уважать труд алхимиков и зельеваров всего мира.
4	Я боюсь болезней после того, как чуть не умер от этого.
5	Я обрабатываю все, что вижу и переживаю, в устной форме.
6	Свету и компании я предпочитаю темноту и одиночество.



к6	Идеал
1	Смерть могущественна и прекрасна, это скорее трансформация, чем конец.
2	Нас следует судить за то, как мы относимся к бессильным, а не к сильным.
3	Знания – это ключ к решению любой проблемы.
4	Дисциплина и строгость – лучшие инструменты против всемирного хаоса.
5	Самостоятельность – ключ к выживанию. Другие могут вас подвести.
6	Идеал одного – недостаток другого. Идеалы должны быть гибкими.

к6	Привязанность
1	Я всё делаю для тех, кто страдает от ужасных болезней. Они заслуживают уважения, сочувствия и помощи.
2	Книга лекарств, которую оставил мне мой врач, мне непонятна, но я ношу её с собой повсюду.
3	Мой питомец был со мной во время выздоровления и напоминает мне обо всем, что у меня есть.
4	Мои родители никогда не отказывались от меня, и я навещаю их, когда могу.
5	У меня есть несносный близнец, но ради него я готов на все.
6	Я обязан жизнью странствующему целителю, который меня исцелил.

к6	Слабость
1	Чистота – самая важная добродетель, и никто вокруг меня не бывает достаточно чистым.
2	Я должен каждый день принимать одну из трав, что помогли мне исцелиться, иначе буду чувствовать себя ужасно.
3	Меня легко отвлечь.
4	Когда страдают невинные люди, я впадаю в слепую ярость, которую трудно контролировать.
5	Поскольку Плачущая Оспа не смогла меня убить, очевидно, что я неуничтожим.
6	Моя внешность значит для меня больше, чем следовало бы.

Бывший инквизитор

Вы провели годы, путешествуя по сельской местности в составе Арканной Инквизиции, разыскивая еретиков и богохульников, демонов и арканистов. Ваша работа раскрыла сокрытое зло и, вероятно, спасла жизни бесчисленному количеству невинных людей. Однако не раз рвение, ваше или других, приводило к унижению людей, которые сами были невиновны.

После кризиса совести вы покинули ряды инквизиторов. Выход из этих рядов сам по себе опасен, но вы больше не можете этого терпеть. Возможно, кто-то, кого вы любите и заботитесь, начал проявлять связь с арканной магией, что привело бы к его уничтожению. Быть может, это случилось с вами. Возможно, последнее проведенное вами расследование открыло вам глаза на новые реалии.

Теперь вы живёте с мишенью на спине. Ваши бывшие коллеги не очень-то благосклонно относятся к людям, покидающим их ряды. Те, кого вы преследовали, тоже не забыли ваших дел. Но жизнь все равно нужно прожить, а для поиска и уничтожения зла во всём мире есть и другие способы.

Владение навыками: Магия, Религия

Владение инструментами: Наземный транспорт

Языки: Один на выбор: Небесный, Инфернальный, Бездны

Снаряжение: Священный символ, набор дипломата, 10 зм

Умение: Взор инквизитора

Каждый день вы видели больше страха и боли, чем большинство людей видят за всю свою жизнь. Одним лишь взглядом вы можете определить, скрывает ли кто-то что-либо, испытывает ли он боль или вот-вот погибнет от травм. Раз в день вы можете автоматически преуспеть в проверке Мудрости (Проницательность) или узнать, имеет ли живое существо менее 10% от максимального количества хитов.

Персонализация

Вы находитесь в вечном конфликте между своим старым мышлением и новой жизнью. Мотивы и убеждения, которые привели к вашему инквизиторскому ремеслу, были сильны, но чувства и переживания, которые вынудили вас свернуть вас с этого пути, столь же велики.

к6	Черта характера
1	Всё, во что я верю на данный момент, является единственной истиной.
2	Различные реалии, что вы видели, мешают вам понять, что правда, а что нет.
3	Мне очень стыдно за свои действия в качестве инквизитора.
4	Я верю, что мои враги поджидают меня за каждым углом.
5	Когда я испытываю напряжение, я предпочитаю танцевать или молиться, чтобы снять его.
6	Не важно, что вы видели или делали, я могу это превзойти.

к6	Идеал
1	Арканная магия опасна и зла, но её нужно победить состраданием, а не насилием.
2	Неизученная жизнь – это благословение, которое нельзя упускать из виду или чрезмерно анализировать.
3	Жизнь слишком коротка, чтобы не прожить её на полную.
4	Прогресс – это игровая площадка Архидемона.
5	Ничто ничего не значит. Жизнь пуста и тщетна.
6	Дети – единственные, кто может сделать этот мир правильнее.

к6	Привязанность
1	Человек, заставивший меня узреть ошибку в действиях инквизиторов, удерживает меня на этой земле.
2	Старый служебный амулет никогда не покидает моей шеи, напоминая, кем я был и кем больше не стану.
3	Я приютил питомца одной из своих бывших жертв. Я забочусь нём в знак покаяния за погубленные жизни.
4	Мой подручный покинул Инквизицию вместе со мной, и я чувствую, что обязан наставить его на лучший путь.
5	Дух того, кто погиб от моей руки, стал моим другом и исповедником.
6	Хоть я и покинул Инквизицию, мой бывший наставник по-прежнему занимает важное место в моем сердце.

кб	Слабость
1	Я до сих пор проявляю часть страха и ненависти, которые руководили мной как инквизитором.
2	Когда дела идут не так, как я хочу, я хмурюсь и дуюсь.
3	Ужасы моего прошлого занятия заставляют других бояться и ненавидеть меня.
4	Мне трудно оставаться спокойным, когда я знаю, что кто-то мне лжёт.
5	Я могу быть весьма трусливым, когда не имею преимуществ в конфликте.
6	Я пристально слежу за своими финансами и никогда не прощаю долгов.

Благословлённый феями

Вас заметили могущественные и непостоянные феи вашего региона, и ваше существование их радует. Независимо от того, родились ли вы под счастливой звездой, имели благоприятную встречу с духом природы или просто оказались в нужном месте в нужное время, духи природы одаривают вас небольшими подарками и благами. Просыпаясь по утрам, вы находите в своей обуви маленькие безделушки. Лесные и полевые звери более восприимчивы к вашему присутствию и вашей дрессировке. Превратится ли это благословение каким-то образом в проклятие? Это ещё предстоит выяснить!

Владение навыками: Уход за животными, Природа

Владение инструментами: Один вид музыкальных инструментов на выбор

Языки: Сильван и ещё один любой обычный язык

Снаряжение: Один музыкальный инструмент, 20 зм

Умение: Удача леса

Когда вы окажетесь в местах за пределами цивилизации, ваша благодатная натура в глазах фей вам пригодится. Когда вы заблудились, нуждаетесь в еде или воде, пытаетесь развести костёр или создать временное убежище, есть 50% вероятность, что вы получите помощь от существа из дикой природы. Это может быть похоже образ белки, ведущей вас к защищённой пещере или к свежему, чистому источнику, и тому подобное.

Персонализация

Благословение фей могло быть даровано вам из-за того, кем вы являетесь, или вы, напротив, являетесь тем, кто вы есть, лишь благодаря этому благословению. Хотя оно зачастую является благом, те, кто привлекает внимание фей, часто обнаруживают, что иногда оно приводит к непредсказуемым и не всегда положительным последствиям.

кб	Черта характера
1	Моя светлость и умение радоваться чудесам жизни заразительны и поднимают окружающим настроение.
2	Моё настроение меняется в зависимости от погоды.
3	Я провожу каждую секунду своего свободного времени, наигрывая мелодии, которые слышу во снах.
4	По характеру я похож на одного из диких зверей, обитающих в этом районе.
5	Я нахожу утешение в кратких моментах покоя и одиночества в этом хаотичном мире.
6	Надежда есть всегда, даже когда ужас и зло достигают своего пика.

кб	Идеал
1	Природу и живущих в ней существ необходимо защищать.
2	Благословение фей, которое я получил, — это сила, и её, как и любую силу, следует использовать.
3	Всё в мире находится в равновесии, и то, что нарушает этот баланс, должно быть уничтожено.
4	Индивидуальность — важнейшая часть жизни. Те, кто несвободны, на самом деле не живы.
5	Мы не знаем, через что прошли другие. Не судите.
6	Единственная красота — это совершенство.

кб	Привязанность
1	Я забочусь о маленьком лесном создании, которое всегда рядом. Это мой лучший друг.
2	У меня есть небольшая, сплочённая группа друзей, которые очень много для меня значат.
3	Старший родственник всегда был для меня путеводной звездой в этом тёмном мире.
4	Любовь всей моей жизни ушла, но я всегда держу память о ней при себе.
5	Моя преданность идеалу — единственная связь, которая мне нужна. Пока я верен ему, я верен себе.
6	Моя группа — это мои ближайшие союзники. В конце концов, именно им я должен доверять, чтобы выжить.

кб	Слабость
1	Я особенный, и все должны это знать.
2	Я часто забываю, что делаю, и начинаю грезить о далёком рае.
3	Я знаю правильный ответ на все жизненные проблемы и рад поделиться со всеми своей мудростью.
4	Я злоупотребляю некоторыми нездоровыми привычками.
5	Я возлагаю на других большие надежды, которых сам никогда не смогу оправдать.
6	Мне трудно выбрать наилучший вариант действий, особенно в напряжённых ситуациях.





Продвинутые предыстории

Продвинутые предыстории — это инструмент, позволяющий придать обычной предыстории дополнительную изюминку, гибкость и мощь. Они также предназначены для более глубокого погружения в сеттинг. В отличие от обычных предысторий, продвинутые позволяют персонажам продвигаться в выбранной ими предыстории по мере продвижения в своём классе.

Предполагается, что если один персонаж использует продвинутой предыстории, то это должны делать все. Это помогает поддерживать как отыгрыш роли, так и баланс сил между всеми персонажами в группе.

Чтобы использовать продвинутые предыстории, сначала выберите одну из перечисленных ниже предысторий, а затем выберите одну из включённых в неё профессий.

Бедняк

В любом структурированном обществе есть те, кто терпит неудачи. Несчастья не чужды Эферису, и тем, кто страдает от них, приходится делать всё, что угодно. Некоторые пытаются выжить, попрошайничая или занимаясь любой работой, которую могут найти, в то время как другие вынуждены скитаться с места на место по неумолимой дикой местности.

Эта предыстория хорошо подходит для персонажей, которые хотят использовать приключения как способ избежать неудачных обстоятельств, или для тех, у кого есть недостатки характера, связанные с долгами или злключениями. Их взгляды на богатство и материальные блага, несомненно, являются основной чертой их приключенческой карьеры.

Владение навыками: Один из следующих на выбор: Обман, Проницательность, Восприятие, Убеждение, Скрытность или Выживание

Владение инструментами: Один игровой набор на выбор

Языки: Один обычный язык на выбор

Снаряжение: Потёртое одеяло, комплект рваной одежды, мешок и 10 мм

Попрошайка

У многих, кто переживает трудные времена, нет другого выбора, кроме как просить медяки. На попрошаек, считающихся низшей ступенью общества, другие члены общества смотрят свысока либо с жалостью, либо с презрением, если они вообще соизволят их заметить. Попрошайки, в свою очередь, видят в окружающих их лучшие и худшие стороны в более первозданном и честном виде, нежели люди обычно показывают своим товарищам или начальству.

Владение навыками: Убеждение

Дополнительное снаряжение: Миска для подаяния или жестяная чашка для сбора монет, костыль, запасные лоскутки ткани и немного грима

Друзья из низов

Потратив час на разговоры с другими попрошайками и сделав проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 10, вы сможете манипулировать подпольными потоками информации, что текут по всему городу. Это позволяет манипулировать настроениями низших классов в пользу или против конкретного человека, группы или решения. Вызванные беспорядки могут проявиться по-разному, по усмотрению Мастера.

Ранг 1 – Уличный попрошайка

Движимый отчаянием, вы были вынуждены выйти на улицу, чтобы заработать всё необходимое для выживания. Неудачные решения или невезение истощили все средства, которые вам удалось накопить, и у вас нет настоящего дома, куда можно было бы вернуться. Как у авантюриста, у вас есть определённые альтернативы, недоступные большинству, но факт остаётся фактом: между авантюрами у вас нет постоянного занятия и нет места, которое можно было бы назвать домом.

Активы

- Место в переулке, которое вам удалось застолбить и которое вам предстоит защищать от новичков.
- Имя отзывчивого торговца, имеющего помещение в оживлённом районе города.

Прогрессия

Заручитесь дружбой с местным владельцем бизнеса, выполняя случайную работу или оказывая другие услуги.

Ранг 2 – Нищенствующий

Это обычное явление для местных жителей: вы переехали в лучшее место на оживлённой улице или площади. Вам больше не придётся бороться за своё место и вы завоевали терпимость стражи и дружбу других местных нищих. К этому времени вы уже установили «площадку для попрошайничества», призванную привлечь внимание, не причиняя неудобства проходящим мимо. Это может быть личность или какой-то сценарий, который вы придумываете, чтобы развлечь или вызвать сочувствие у широких слоёв населения.

Активы

- Безопасное место для сна рядом с торговым прилавком или зданием.
- Дружба с местными попрошайками и несколькими местными торговцами, которые могут время от времени предлагать вам немного лишних монет, еды или случайных подработок.

Прогрессия

Разделите значительную сумму денег с другими нищими, заслужив их лояльность.

Ранг 3 – Трущобный барон

Вы заняли выдающееся положение среди попрошаек вашего города. Вы можете руководить действиями ряда других бедняков и распределять вознаграждения гораздо более эффективно, чем они могли бы делать это в одиночку, и они уважают вас и подчиняются вам в принятии важных решений.

Активы

- Негласное право на заброшенное здание.
- Горстка других нищих, что подчиняются вашему авторитету и помогают вам в сборе денег и информации.
- Знание о незаконной сделке, произошедшей в переулке глухой ночью, в которой замешан младший дворянин.

Прогрессия

Окажите великую услугу беднякам города, разрушив планы высокопоставленного дворянина, или воспользуйтесь своим влиянием, чтобы заполучить могущественного аристократа в покровители.

Ранг 4 – Король нищих

Вы стали бесспорным хозяином обездоленного населения города, и никто из них не действует без вашего ведома.

Контроль над такой обширной сетью информаторов и агентов ставит вас в центр политической борьбы за власть в городе. Даже лидеры преступных организаций знают, что с вами нельзя шутить.

Активы

- Удобное убежище, спрятанное в трущобах или канализационных коллекторах.
- Сеть попрошаек, информаторов и преступников, которая информирует вас обо всей незаконной деятельности в городе.
- Влияние хотя бы на одного крупного игрока в местной преступной или политической игре.

Бродяга

Бедняки, решившие оставить своё прошлое позади и выйти на большую дорогу, известны как бродяги. Некоторые делают это, пытаясь избежать болезненных воспоминаний, которые привели к их бедности, в то время как другие надеются начать новую жизнь в другом городе. Большинство из них не выживают за пределами защитных стен охраняемого поселения, но те, кто выживает, часто не находят желанного приёма в городах, которые они посещают. Поэтому бродягам приходится усердно работать, дабы завоевать доверие и наладить связи, которыми они могут обзавестись в каждом посещённом месте. Но они должны обязательно двигаться дальше, прежде чем они истощат весь запас гостеприимства.

Владение навыками: Проницательность

Дополнительное снаряжение: Трость, старый шерстяной плащ и железный котелок

Дружелюбное лицо

Проведя час в городе или другом поселении и сделав проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 10, вы можете выследить союзника, которого вы нашли во время предыдущего визита в это место, пока странствовали. Этот союзник изначально дружелюбен по отношению к вам и ответит на ваши вопросы о городе, его жителях и местных услугах.

Ранг 1 – Изгой

По какой-то причине вы не можете вернуться домой снова. Лишённый семьи, имущества и поддержки, вы теперь свободны странствовать и выживать, насколько это возможно. В небольших поселениях вы скорее выделитесь как чужак, коего люди сторонятся, будто прокажённого, но даже в больших городах местные власти относятся к вам с подозрением.

Активы

- Потёртый компас.
- Объявление из города, ищущего трудоспособных рабочих для ликвидации последствий недавней катастрофы.

Прогрессия

Переживите сильную бурю по дороге или примите значимое участие во внутренних городских склоках.

Ранг 2 – Проходимец

Вы привыкли к жизни в дороге и теперь бесцельно путешествуете из города в город. На каждой остановке вы подрабатываете, здороваетесь со знакомыми лицами и идёте дальше. Помимо вашей небольшой группы друзей, разбросанных по Эферису, другие начинают узнавать в вас частого гостя.

Активы

- Новости из отдалённых уголков вашего нынешнего региона, которые не являются общедоступными.
- Письмо или посылка, которую один из ваших знакомых попросил доставить в другой город.

Прогрессия

Спасите жизнь одному из своих знакомых.

Ранг 3 – Искатель

Ваши бесцельные скитания обрели новую цель. Хорошо разбираясь в трудностях дороги и имея дело с подозрительными деревенщинами, вы путешествуете с места на место в поисках новой жизни или нового направления. Хорошо это или плохо, но во время путешествия вас узнают, как лидера каравана или странствующего торговца.

Активы

- Лёгкая палатка и спальный мешок.
- Возможность отправлять сообщения на большие расстояния через сеть контактов.

Прогрессия

Сыграйте главную роль в падении выдающегося члена общества.

Ранг 4 – Странник

Теперь вы путешествуете по миру не из необходимости, а по собственному выбору. Ваши поступки снижали почти мифическую репутацию, и слухи преследуют вас всякий раз, когда вы входите в новый город или поселение. Будучи поборником праведности или ходячей чумой, каждый знает, что даже самые продуманные планы могут оказаться неопределёнными, когда вы приходите.

Активы

- Уважаемая или внушающая страх репутация в любом поселении, которое вы посещаете.
- Информация о крупных событиях в Эферисе, которая ещё не добралась до вашего текущего местоположения.

Подпольный боец

Унтерланд был первой провинцией, где ещё до образования Империи Бьюрах были организованы арены для кровавых видов спорта. С тех пор эта практика ушла в подполье, но, подобно яду, что бесшумно распространяется по здоровому телу, она проникла почти в каждый крупный город.

Практика якобы незаконна, но почти всегда и везде можно найти небольшие группы отчаявшихся людей, рискующих своей жизнью ради развлечения и обогащения других. Эта скрытая сеть арен недавно объединилась в самопровозглашённую Гильдию Бойцов и разработала ряд закодированных фраз и символов для идентификации её членов. Согласно негласному правилу Эфериса, это место, где выживают только сильнейшие.

Владение навыками: Запугивание

Дополнительное снаряжение: Пара перчаток из жёсткой кожи, столовый набор и один игровой набор на ваш выбор.

Уличная крутость

Находясь в большом городе, вы можете потратить час и совершить проверку Харизмы (Запугивание) со Сл 10. Если вы это сделаете, ваше жёсткое поведение и знакомство с Гильдией Бойцов привлекут внимание местных её членов. Вы узнаете местонахождение любых подземных рингов для боев за призы, дружественных гильдии предприятий, и имена покровителей арены из высшего сословия. Вы также узнаете о любой мелкой работе, предлагаемой уличным бандитам, например, должность телохранителя или сбор долгов.

Ранг 1 – Забияка

Жизнь на улице закалила вас, и теперь вы встали на путь нелегального подпольного бойца. Вам ещё предстоит заявить о себе, но ваше обучение начинает приносить плоды. Все что вам нужно – это шанс проявить себя.

Активы

- Проживание и питание в здании гильдии рядом с подпольной ареной.
- Приглашение на показательный матч, в котором примут участие учредители и разведчики Гильдии Бойцов.

Прогрессия

Привлеките внимание покровителя среди различных организаторов подземных боев Гильдии.

Ранг 2 – Боец-призёр

Вы дебютировали и теперь являетесь членом Гильдии Бойцов. Будучи частью небольшой группы многообещающих бойцов, вы в основном получаете приглашения на второстепенные турниры и в качестве разминки для некоторых более крупных имён в боях на арене.

Активы

- Наставник в виде дрессировщика, тренера или организатора, который помогает учредить и забронировать ваши бои.
- Доступ к небольшой тренировочной зоне, оборудованной манекенами и посещаемой потенциальными спарринг-партнёрами.

Прогрессия

Вступите в бой с бойцом высокого ранга и продержитесь три раунда, либо нокаутируйте противника.

Ранг 3 – Претендент

Признанный одним из самых многообещающих бойцов Гильдии, вы теперь имеете право участвовать в крупных турнирах за постоянно растущую сумму призовых. Большая часть денег достаётся вашим кураторам, но ваш уровень жизни резко возрос вместе с вашей ценностью.

Активы

- Отдельная комната в престижной гостинице или другом заведении.
- Несколько поклонников среди посетителей арены, желающих снискать расположение подарками или взятками.

Прогрессия

Выиграйте крупный бой за звание чемпиона.



Ранг 4 – Чемпион арены

Став чемпионом подпольного турнира, вы становитесь важной фигурой в Гильдии бойцов. По мере того, как ваши бои собирают всё больше и больше людей, ваши обязанности уменьшаются, и вы живёте в относительной роскоши. Некоторые восхищаются вами, другие завидуют вам, но вы, тем не менее, вызываете уважение среди тех, с кем разделяете сферу деятельности. Даже ваш покровитель готов выполнить большинство ваших желаний из страха, что вы перейдете на сторону другого дворянина или тренера.

Активы

- Сборище подхалимов и лизоблюдов, готовых выполнить ваши желания.
- Предложения о работе и приглашения на вечеринки от различных дворян и преступников, знающих о вашем статусе.
- Причудливый чемпионский трофей, который может иметь форму пояса, кубка или другой безделушки.

Член клана

Крупнейшие королевства Эфериса — далеко не единственные оплоты культуры, способные противостоять нынешней тьме. От ледяного севера до Залива Львов многочисленные племена предпочли сохранить свой традиционный образ жизни, живя в гармонии с духами дикой природы. Там, где охоты и собирательства недостаточно для поддержания своего населения, многие из них прибегают к набегам на более «цивилизованные» регионы. Это снискало племенам репутацию варваров и дикарей, но при этом игнорируется богатая история и глубокое, неизменное уважение к природе.

Члены клана, как правило, чувствуют себя более комфортно, путешествуя по дикой местности, чем их городские коллеги. Их тесная связь с дикой природой и её духами также даёт им уникальный взгляд на многие проблемы, и они менее склонны осуждать вещи, с которыми незнакомы.

Из тех, кто покидает племя, часто получаются хорошие проводники, следопыты и наёмники.

Владение навыками: Один из следующих на выбор: Атлетика, История, Природа, Восприятие, Религия или Выживание

Владение инструментами: Один набор инструментов на выбор

Языки: Один обычный язык на выбор

Снаряжение: Простая одежда, корзина, топорик и 10 зм

Налётчик

Вы прошли подготовку воина с конкретной целью совершать набеги на другие кланы или поселения. Отряды налётчиков должны иметь возможность быстро передвигаться, наносить мощные удары и уносить достаточно товаров, чтобы поддерживать племя.

Координация всего этого требует интенсивной подготовки и формирует сильное товарищество между налётчиками.

Частью этого товарищества является сильное чувство конкуренции: каждый соревнуется в том, чтобы совершить наиболее смелые действия или унести лучшую добычу.

Последствия набега часто включают в себя хрипловое пение, выпивку и веселье, а также адреналин, поддерживаемый обильной едой и питьем, добытыми в поселении, на которое совершили набег.

Владение навыками: Запугивание

Дополнительное снаряжение: Кружка, мешок, точильный камень и несколько факелов

Демонстрация силы

Проведя час в таверне, гостинице или ресторане и преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) со Сл 10, вы можете завоевать уважение и дружбу местного союзника посредством выпивки, кутежа, хвастовства и различных состязаний силы и умений. Этот союзник изначально дружелюбен к вам и может предоставить информацию о военных организациях, местной страже и любых недавних сражениях или боях, произошедших в этом районе.



Ранг 1 – Щитonosец

Вы — младший воин, поддерживающий более старших членов отряда. В ваши задачи входит обслуживание оружия и доспехов, уход за ранеными воинами и перенос добычи с места налёта. Если члены группы налётчиков не смогут сражаться, вас могут попросить занять их место.

Активы

- Проживание с другими воинами.
- Большой наставник и знание об особо богатой цели для налёта.

Прогрессия

Займите место недостающего налётчика и проявите себя в бою.

Ранг 2 – Грабитель

Как полноправный член отряда налётчиков, вы обучены наносить сильные и быстрые удары, а затем убегать с любой добычей, которую сможете найти. Обычная тактика заключается в том, чтобы сеять замешательство, поджигая или выпуская скот, или отвлекая внимание защитников, чтобы облегчить грабёж в другом месте. Ваше племя зависит от вас как от основного источника еды и припасов, а ваши товарищи полагаются на то, что вы прикроете их спину в суматохе рейда.

Активы

- Младший воин, которому поручено обслуживать ваше снаряжение и нести вашу добычу.
- Товары, изъятые в ходе рейдов, на ваш выбор в порядке старшинства.

Прогрессия

Совершите выдающиеся храбрые подвиги и получите повышение от военачальника или вождя.

Ранг 3 – Предводитель рейда

В ходе ряда налётов вы доказали, что вы хитры, безжалостны и опытны в бою. Вам, как предводителю рейда, поручено не только собрать как можно больше добычи, но и обеспечить возвращение ваших воинов живыми. Ваши подчинённые ждут от вас тактики, которую можно использовать во время рейда, и вы должны контролировать более безрассудных налётчиков, чтобы они не зашли слишком далеко.

Активы

- Прекрасное жилище в деревне, демонстрирующее трофеи предыдущих рейдов.
- Командование отрядом налётчиков и право голоса на любом военном совете.
- Возможность первым выбрать любые товары, изъятые во время рейда.

Прогрессия

Спасите жизнь вождя или победите заклятого врага племени в поединке.

Ранг 4 – Военачальник

О ваших делах ходят легенды. Когда вы говорите, вожди слушают, и вы руководите политикой не меньше, чем совершением набегов. Более того, именно вы решаете, где и когда совершать набеги и как будет использована военная мощь клана.

Активы

- Власть как минимум над тремя отрядами налётчиков в вашем племени.
- Доступ к военным советам и мирным переговорам.
- Возможность реквизировать товары и вербовать новых налётчиков.

Шаман

Вы несёте ответственность за духовное благополучие племени и его членов. В зависимости от характера системы верований вашего племени вы можете служить для общения с духами дикой природы, с ушедшими предками или просто действовать как целитель и торговец суевериями. Все шаманы обладают определёнными общими характеристиками, включая понимание чего-то большего, чем они сами, знание различных ритуалов и церемоний своего народа, а также глубокую связь с миром природы.

Владение навыками: Религия

Дополнительное снаряжение: Тотем важного для вашего клана духа, глиняный кувшин и трутница

Духовное наставление

Потратив один час на обращение к духам и преуспев в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 10, вы сможете общаться с духами-покровителями вашего племени. Этими духами могут быть ушедшие предки или духи дикой природы. Если они соизволят ответить, вы можете попросить их совета по поводу какого-то одного решения или действия. Духи не сообщают какой-либо конкретной информации о будущем, но выражают своё одобрение или неодобрение данного действия.

Ранг 1 – Дилетант

Вы начали обучение под руководством шамана своего племени. Ваши первоначальные задачи включают сбор ингредиентов и изучение различных ритуалов, переданных вашим наставником. Большая часть этих знаний сопровождается мифами и баснями, которые помогают их сохранить.

Активы

- Проживание у вашего наставника на окраине кланового поселения.
- Сложная формула духовного амулета, требующая ряда редких ингредиентов.

Прогрессия

Получите продвижение от вашего наставника.

Ранг 2 – Ведающий

Соклановцы теперь приходят к вам за советом по незначительным вопросам. Ваш наставник остаётся ответственным за основные ритуалы и церемонии, но вам предоставлено право раздавать мелкие благословения на индивидуальной основе. В ваши обязанности также входит рассказ поучительных историй младшим членам племени.

Активы

- Небольшая хижина, расположенная на окраине кланового поселения, недалеко от жилища вашего наставника.
- Последователи среди молодёжи племени, готовые помочь вам в мелких делах.

Прогрессия

Будьте выбраны шаманом для нового лагеря или унаследуйте положение своего наставника после его смерти или ухода на покой.

Ранг 3 – Знахарь

Вы взяли на себя большую часть ритуалов и церемоний племени. К вам приходят за советом люди со своими проблемами, как физическими, так и духовными, и к вам относятся с почтением за ваше положение.

Активы

- Уважение и почтение со стороны большинства соплеменников, которое иногда проявляется в виде подарков и подношений.
- Большая хижина, хорошо оснащённая различными инструментами для вашего ремесла.
- Тайные травы и песнопения, необходимые для поисков видений.

Прогрессия

Успешно примите важное для вождя решение, посоветовавшись с духами.

Ранг 4 – Мудрец

Вас считают голосом духов и кладёзем устной истории вашего племени. Даже те, кто не входит в ваше племя, слышали о вас и ищут вас повсюду. Вам предлагается председательствовать на всех культурных церемониях и направлять племя в духовных вопросах. Это включает в себя консультирование вождя почти по всем важным решениям.

Активы

- Высокопоставленные соплеменники и вожди очень ценят ваши советы и советуются с вами перед принятием важных решений.
- Подмастерья и ученики, которые выполняют большинство повседневных задач, связанных с вашей должностью.
- Возможность определять священные или запретные места и ограничивать доступ племён к этим местам.

Соплеменник

Жизнь в небольшом племени по определению более сплочённая, нежели жизнь в городе. Соплеменники зависят друг от друга, ежедневно работают вместе, чтобы выжить, и относятся друг к другу как к членам семьи. Составляя большую часть племени, они выполняют всю работу, необходимую для поддержания своего образа жизни: от сбора еды, изготовления оружия и инструментов до разрешения споров между членами племени.

Владение навыками: Выживание

Дополнительное снаряжение: Один набор инструментов по вашему выбору и бурдюк с водой

Племенная осведомлённость

Проведя час в дикой местности и совершив проверку Мудрости (Выживание) со Сл 10, вы можете обнаружить признаки активности других гуманоидов в этом районе. Вы можете определить направление к любым близлежащим поселениям, и если вы знакомы с местностью, вы знаете, к какому племени или группе они принадлежат, и их общее отношение к чужакам.

Ранг 1 – Член племени

Вы представитель одного из племён Эфериса. Учитывая опасности дикой местности, ваши обязанности удерживают вас в лагере или деревне, которую ваше племя считает своим домом. Простая ремесленная работа и поддержание племенных жилищ являются основными задачами, возложенными на вас, но если вы докажете, что способны и желаете, то старейшины могут счесть целесообразным возложить на вас более серьёзные обязанности.

Активы

- Еда и ночлег внутри племени, либо в скромном жилище, либо в общинном доме.
- Рассказы путешественника о дикой местности, где есть хорошие места для охоты или другие ресурсы.

Прогрессия

Получите разрешение от старейшины самостоятельно отправиться в дикую местность.

Ранг 2 – Охотник-собиратель

Старейшины вашего племени разрешили вам выйти за пределы вашего поселения. Как охотник-собиратель, вы несёте ответственность не только за добычу еды, но и за борьбу с незначительными угрозами племени, а также за исследование новых ресурсов и возможных мест для расширения.

Активы

- Инструменты для выполнения ваших обязанностей, включая базовые охотничьи и рыболовные снасти, материалы и помощь местных ремесленников.
- Возможность нанимать других членов племени, чтобы они помогли вам в добыче товаров из дикой природы или в создании небольших лагерей за пределами вашей родной территории.

Прогрессия

Продемонстрируйте превосходное лидерство и помогите племени во время кризиса.

Ранг 3 – Старейшина

Старейшины наблюдают за многими повседневными делами племени и дают вождю советы по важным вопросам. Ваши действия на благо племени и ваша здравая рассудительность обеспечили вам место среди них. Слова старейшины имеют большой вес в племени, и старейшина имеет право решать мелкие вопросы в одностороннем порядке. Когда вопрос требует более тщательного рассмотрения, несколько старейшин могут посоветоваться по этому поводу, прежде чем вынести решение.

Активы

- Авторитет перед большинством членов племени.
- Прекрасное жилище и свободный доступ к племенным товарам и услугам.

Прогрессия

Мудро служите племени в трудные времена.

Ранг 4 – Вождь

Путём выборов, испытаний или каким-либо другим методом вы были выбраны лидером вашего племени. В вашем родном племени, другие его члены могут давать вам советы, но ваше слово — закон. Там, где несколько племён объединяются, вы говорите от имени своего народа.

Активы

- Советы старейшин, военачальников и духовных лидеров вашего племени.
- Последнее слово во всех решениях и спорах племени, а также полная власть над всеми его членами.
- Самый большой дом в лагере или деревне, который одновременно служит местом важных встреч и посещений высокопоставленных лиц.

Таланты

Рычаг давления – Когда вы совершаете проверку Силы (Атлетика), чтобы взломать дверь или контейнер, вы можете добавить к броску кубик своей профессии.

(Добавлено к предысториям Обыватель, Преступник, Милитарист, Мореплаватель)

Турист – Когда вы совершаете проверку Мудрости (Выживание), чтобы построить временное убежище, вы можете добавить к броску кубик своей профессии.

(Добавлено к предысториям Чужеземец, Обыватель)

Ящик податей – Когда вы совершаете проверку Харизмы (Выступление), чтобы симулировать болезнь, травму или другое состояние, вы можете добавить к броску кубик своей профессии. (Добавлено к предысториям Обыватель, Преступник, Мореплаватель)

Мародёр – Когда вы делаете бросок Интеллекта (Расследование), чтобы найти спрятанные ценности, вы можете добавить к броску кубик своей профессии.

(Добавлено к предысториям Преступник, Милитарист)

Жалкий – Когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение), чтобы убедить Аристократа, Преступника, Милитариста или Духовенство в том, что вы не представляете угрозы и не заслуживаете их внимания, вы можете добавить к броску кубик своей профессии.

(Добавлено к предысториям Учёный, Обыватель)

Солидарность – Когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение) и взаимодействуете с представителями своего происхождения, вы можете добавить к броску кубик своей профессии. (Добавлено к предысториям Духовенство, Обыватель)

Липкие пальцы – Когда вы совершаете проверку Ловкости (Ловкость рук), чтобы быстро схватить что-нибудь, вы можете добавить к броску кубик своей профессии. (Добавлено к предыстории Преступник)

Терпимость к температуре – Когда вы совершаете спасбросок Телосложения, чтобы избежать истощения из-за экстремальных температур, вы можете добавить к броску кубик своей профессии. (Добавлено к предысториям Чужеземец, Мореплаватель)

Древесный прыгун – Когда вы совершаете проверку Ловкости (Акробатика) для подъёма, спуска или перемещения между деревьями, вы можете добавить к броску кубик своей профессии. (Добавлено к предыстории Чужеземец)

Пустое выражение – Когда вы совершаете проверку Харизмы (Обман), чтобы симулировать невежество, и взаимодействуете с Учёным, Аристократом, Духовенством или Милитаристом, вы можете добавить к броску кубик своей профессии. (Добавлено к предысториям Обыватель, Преступник)

Списки талантов

Бедняк	Присутствие	Дисциплинированный
Мозолистые руки	Жалкий	Пьяница
Турист	Солидарность	Азартный игрок
Ящик податей	Липкие пальцы	Трудолюбивый
Пьяница	Городской бегун	Местный историк
Неуловимый	Пустое выражение	Мародёр
Яркий	Член клана	Угрожающий
Представление	Рычаг давления	Присутствие
Прогнозист	Заклинатель зверей	Солидарность
Азартный игрок	Биолог	Терпимость к температуре
Внутреннее чувство	Ботаник	Древесный прыгун
Трудолюбивый	Мозолистые руки	Путник
Угрожающий	Турист	





Глава 8: Архетипы

Архетип – это распространённое или типичное отражение идеи или образа. В случае персонажей ролевых игр архетип — это идеальное отражение образа. Персонаж, соответствующий архетипу, обладает определенным набором внутренних мотиваций и черт личности. Архетипы — это темы, которые повторяются в повествованиях от мифологии до современных книг, комиксов, фильмов, игр и других медиа.

Использование архетипов

Выбор архетипа персонажа поможет вам решить, как будет действовать ваш персонаж. Мастер также может использовать архетипы поведения НИПов. Архетип может дать вам представление о том, кем является персонаж в начале, и позволит вам проложить для него путь отыгрыша роли в игровом процессе. Архетип работает с расой, классом и прошлым, чтобы дать вам возможность отыграть роль своего персонажа.

Архетипы также предлагают рекомендации по созданию и отыгрышу вашего персонажа: от мыслей о создании и развитии до новых черт, которые вы можете выбрать вместо тех, которые взяты из вашего происхождения. Солдат с архетипом бунтаря совершенно отличается от солдата с архетипом иконы, так же как преступник с амбициозным архетипом отличается от того, кто принимает искупленный вариант падшего архетипа.

Ни один архетип не может полностью передать природу персонажа. Архетип – это отправная точка. Если хотите, смешивайте и комбинируйте вдохновение, которое вы можете здесь найти.

Если хотите, вы можете бросить к100 по следующей таблице, чтобы выбрать один или несколько архетипов.

к100	Архетип	Цель
1–4	Амбициозный	Победа
5–8	Амбициозный – Мститель	Победа над противниками
9–12	Непризнанный	Самопознание
13–16	Непризнанный-Потерянный	Самопознание
17–22	Исследователь	Свобода, личные открытия
23–26	Исследователь-Философ	Интеллектуальная свобода и открытия
27–30	Падший	Выживание
31–34	Падший-Искупитель	Выживание и искупление
35–39	Даритель	Порядок путём прямого вмешательства
40–43	Даритель-Творец	Порядок путём создания
44–48	Даритель-Лидер	Порядок путём руководства
49–53	Икона	Оставить след
54–58	Икона-Мечтатель	Оставить след с помощью знаний
59–63	Икона-Воин	Оставить след путём сражений
64–68	Индивидуалист	Наслаждаться жизнью
69–73	Индивидуалист-Партнёр	Наслаждаться жизнью с другими
74–78	Ординарный	Сохранить норму
79–84	Ординарный-Герой	Сражаться за норму
85–89	Мерзавец	Бунт
90–92	Мерзавец-Злодей	Разрушение
93–96	Нетронутый	Стабильность
97–100	Нетронутый-Невинный	Гибкость и стабильность

Амбициозный

Амбициозный персонаж хочет иметь успешное наследие, что чем-то похоже на архетип иконы. Однако личные цели амбициозного индивида важнее заботы о других. Архетип амбициозного преследует эти амбиции любой ценой. Потребность в успехе затмевает собой даже тот отпечаток, который их начинания могут оставить в мире.

Готовый на всё, чтобы добиться успеха, амбициозный персонаж сталкивается с внутренними и внешними конфликтами. Неудачи или трудности порождают отчаяние. Жертвы амбиций избегают персонажа, что приводит к его изоляции. Пирровы победы приносят свои плоды. Непредвиденные последствия успеха не оставляют амбициозному человеку ничего, что могло бы принести победу, как и человеку с архетипом падшего.

Амбициозный-Мститель

Месть — это особая форма амбиций — стремление заставить кого-то заплатить за прошлые обиды. Для некоторых персонажей возмездие преследует конкретную цель, например, соперника или злодея. Другие персонажи переносят расплату на другой уровень, стремясь помешать или уничтожить целый класс противников, например всех преступников или любого, кто осмелится причинить вред слабым или невинным.

Примеры архетипа Амбициозный

В поучительных историях фигурируют персонажи, соответствующие архетипу амбициозного. Переоценивать одно желание — значит упускать из виду другие важные стороны жизни. Амбиции могут привести к злодейству. В число амбициозных персонажей, наряду с мстительными, входят Беатрикс «Невеста» Киддо, Клеопатра, Дейенерис Таргариен, Фрэнк «Каратель» Касл, Икар, Медея и Ниган.

Признаки Амбициозного

Амбициозные персонажи сосредотачивают внимание на средствах достижения своей цели. Они ищут навыки, способности, компаньонов и инструменты, которые помогут достичь цели амбиций. Это может сделать амбициозную персону чрезмерно специализированной.

Характеристики Амбициозного

Амбициозный персонаж может обладать данными чертами.

кб	Идеал
1	Стремление. Я должен чего-то добиться от самого себя, и это подразумевает достижение моих амбиций.
2	Контроль. Управление своей жизнью и всеми её аспектами, от друзей до рутины, является ключом к успеху.
3	Развитие. Изменения неизбежны, но я могу предвидеть их и направить на достижение своих целей.
4	Знание. Я должен узнать то, что мне нужно, дабы ничего не зависело от на воли случая или невежества.
5	Сила. С силой придёт и всё остальное, включая мою цель.
6	Самосовершенствование. Тело, разум и дух должны быть отточены и сфокусированы, дабы соответствовать амбициям.

кб	Слабость
1	Агрессивный. Я говорю и делаю то, что нужно, независимо от того, кто или что стоит на пути.
2	Чёрствый. Меня не волнует, как большинство людей относятся к тому, что я делаю и как я это делаю.
3	Ведомый. Мои амбиции требуют полного внимания. Остальные вопросы должны решаться сами собой.
4	Эскапист. Я отвлекаюсь от своих амбиций, предаваясь приятным занятиям.
5	Жадный. Для достижения моих целей мне понадобятся ресурсы, поэтому я приобрету столько, сколько смогу.
6	Самодовольный. Я уверен в своих амбициях и их ценности. Эти стремления верны.

Непризнанный

Непризнанные люди лишены прав из-за социальных норм, личных проблем или того и другого. «Нормы» могут быть несправедливыми или применяться нечестным образом. Неприемлемые черты можно распознать и интегрировать, чтобы начать путь к самопознанию и принятию. Как только их путешествие начинается, непризнанные могут установить связи с другими, следуя по пути освобождения от оков социального неприятия.

Непризнанный-Потерянный

Потерянный персонаж не просто исключается, а отсоединяется от норм. Потерянный может существовать за пределами типичного социального пространства, например, среди множества сирот или других маргинализированных персонажей. У такого персонажа может отсутствовать прошлое или какие-либо воспоминания о нем. Цели потерянного человека аналогичны целям других непризнанных людей, но эти цели начинаются с возвращения места в мире, затем преодоления ограничений и воссоединения с жизнью.

Примеры архетипа Непризнанный

К непризнанным персонажам относятся те, кто маргинализован своим обществом или окружением. Эти люди часто испытывают на себе предубеждения из-за беспомощности или изъянов, реальных или мнимых. Непризнанные и потерянные люди часто должны преодолеть веру в то, что они заслуживают несправедливого изгнания. Среди непризнанных и потерянных персонажей — Иви Хаммонд, Джейн «Одиннадцатая» Хоппер, Леонард Шелби, Квазимодо, Тирион Ланнистер и Йеннифэр из Венгерберга.

Признаки Непризнанного

Непризнанный персонаж отмечен либо желанием приспособиться, либо желанием остаться в стороне. Некоторые пытаются соответствовать общественным ценностям и приобретают навыки, которые им в этом помогают. Другие отвергают условности и развивают способности, как это могли бы делать персонажи с архетипом индивидуалиста или мерзавца. Некоторые придерживаются золотой середины, переключаясь между приспособлением и бунтом.



Исследователь

Исследователь жаждет личной свободы открывать мир и себя по отношению к нему. Этот путь является духовным и интеллектуальным, а также физическим. Исследование не обязательно должно быть обширным, но исследователь хочет выбраться за пределы, чтобы что-то увидеть и поучиться. Исследователю не нужна никакая внешняя мотивация, чтобы отправиться в такое путешествие.

Самые большие страхи исследователя – это ограничения и угнетение, но упущения и неспособность жить полноценной жизнью не сильно от них отстают. Исследователи могут быть духовными искателями, странниками в буквальном смысле этого слова или кем-то средним между ними. В любом случае, для исследователя путешествие является целью, которая может привести некоторых к бесцельности или нонконформизму, поощряемому духом путешествия.

Исследователь-Философ

Знание — это сфера исследования, а философ — исследователь этого пространства. Это не значит, что философ всегда можно найти читающим или экспериментирующим. Эти мудрые люди также ищут истину, и поиск истины может означать выход в мир и рискование своей шеей. Тайна интригует философа, чья величайшая надежда – увидеть сквозь иллюзии жизни. Но философ может сильно потерпеть неудачу в своих исследованиях сознания, например, при изучении изменяющих сознание веществ. Философы также могут быть отстранены от реального мира, становясь отчуждёнными, критичными, догматичными или даже жестокими.

Примеры архетипа Исследователь

Исследователей предостаточно, потому что многие истории, по крайней мере частично, связаны с открытиями. Кто-то должен стимулировать желание увидеть больше, и исследователи это делают. Они также смело идут вперёд, невзирая на угрозы и другие трудности.

Среди исследователей — доктор Генри Уолтон «Индиана» Джонс-младший; Джеймс Тибериус Кирк; Джейн «Леди Грейсток» Портер и Навсикая. Среди мудрецов — Энола Холмс, Галадриэль, Майкл «Майки» Уолш, Шерлок Холмс и Спок.

Признаки Исследователя

Исследователи приобретают навыки, которые помогают им исследовать те вещи, о которых они хотят узнать больше. Они также выбирают карьеру, которая способствует их новаторской деятельности. Философ может предпочесть лабораторию и науку, раскрывающую тайны, например судебно-медицинскую экспертизу, в то время как чистый исследователь хочет науку «пойди и покопайся в грязи», например археологию. Исследователи смелы в своих поисках, хотя для философа эти занятия могут быть более интеллектуальными.

Падший

Падшая личность находится на спуске или уже достигла дна. Нисхождение, или падение, может произойти из-за благодати, власти, богатства или благополучия – или их комбинации. Наиболее распространённые падшие персонажи – это те, кто скатывается во зло и развращение. Королева потакает самым жестоким порывам, преступник все глубже погружается в организованную преступность, колдун углубляется в тайны, которые смертным знать не суждено, или обычный человек заключает сделку со злом, поддаётся моральному или духовному разложению.

Падение подобным образом может произойти из-за желания оставить след или достичь цели. Но столь же часто человек скатывается из-за личного недостатка, например гедонизма, жадности или гнева. Злые силы могут использовать добродетели, такие как сыновняя преданность преступному клану, чтобы заставить кого-то пасть. Доблестные люди охотно сталкиваются лицом к лицу со злом, но тот, кто сражается с монстрами, должен позаботиться о том, чтобы не стать одним из них.

Падший-Искупитель

Персонаж может начать с падения, так и не сумев выбраться обратно из этого мрачного старта. Другие падают, но снова поднимаются. Искупление — это героическая арка, духовное путешествие, в ходе которого персонаж искупает прошлые ошибки. Этот путь предполагает намерение и жертвенность. Лишь немногие по-настоящему искупают свою вину великим делом, совершённым на пороге смерти.

Примеры архетипа Падший

Падший персонаж может быть злодеем или может стать им, возможно, несмотря на намерения этого человека. Иногда хороших вариантов не существует. В других случаях силы зла подавляют тех, кто уязвим для них. Падшие персонажи — это Серсея Ланнистер; Эльфаба, Злая Ведьма Запада; Голлум; и Майкл Корлеоне. Персонажами-искупителями могут быть Джим Хоппер, Реджина Миллс, Санса Старк, Теон Грейджой и Зуко.

Признаки Падшего

Падший персонаж либо обладает навыками и чертами, которые поддерживают данное состояние, либо приобретает эти качества по мере падения. Некоторые особенности или кусочки знаний, например заклинания, могут быть свидетельством разложения (или искупления). Но вместо этого падший человек также может казаться вполне нормальным для своей роли в обществе или мире.

Характеристики Падшего

Падший персонаж может обладать данными чертами.

кб	Идеал
1	Связь. Верность моим друзьям, семье и союзникам значит для меня больше всего.
2	Слава. Люди запомнят меня, я обещаю.
3	Честь. Я живу по кодексу и жду, что люди будут его уважать.
4	Свобода. Люди должны иметь право делать то, что им заблагорассудится, без осуждения. Особенно я.
5	Могущество. Те, у кого есть власть, могут делать всё, что хотят, и мне нужна эта сила.
6	Страсть. Жизнь — есть исполнение ваших желаний, поэтому живите, пока можете.

кб	Слабость
1	Воинственный. Мне нравится конфронтация, и если она доходит до насилия, тем лучше.
2	Недоверчивый. Я жду, что другие будут так же плохи, как я (или был я).
3	Гедонист. Есть, пить, любить, баловать себя — возможно, завтра у нас не будет возможности это делать.
4	Ненасытный. Я ничем не могу насытиться. Ещё!
5	Пессимист. Потеря, провал... зло. Всё это неизбежно. Зачем бороться?
6	Скрытный. Я совершил настолько отвратительные поступки, что другие отвергли бы меня, если бы узнали.



Даритель

Даритель стремится навести порядок в мире посредством личных инвестиций. На базовом уровне дарители относятся к типам людей, которые «относятся к другим так, как хотели бы, чтобы относились к ним». Они искренне хотят помочь другим. Некоторые дарители достигают этой цели посредством прямого альтруизма, сострадания и щедрости. Другие стремятся создать структуры, поддерживающие справедливость, или разрушить системы, которые приводят к дисбалансу.

Хотя дарители мотивированы состраданием или сочувствием, они делают то, что делают, потому что это приносит им личное удовлетворение. Даритель склонен допускать слабость других, придавать слишком большое значение самопожертвованию, отдавать слишком много и быть неспособным сказать «нет». Одним словом, мученичество. Эгоизм и неблагодарность могут заставить дарителя врасплох, что приведёт к горечи от того, что его эксплуатируют. Даритель также может быть властным и патерналистским, ожидая, что его благосклонность и советы будут услышаны и оценены.

Даритель-Творец

Творец — это тот тип дарителя, который стремится создать что-то из ничего, порядок из хаоса. Цель — создавать идеи и объекты непреходящей ценности, поднимая общество на новый уровень. Творцы — изобретатели или художники, фантазёры, к которым можно отнести многих магов. Творцы боятся посредственности и неудач, как в замысле, так и в исполнении. Поэтому творцы переутомляются и могут иметь склонность к перфекционизму. Творец также может цепляться за идею, которая оказалась ошибочной, надеясь, что следующий эксперимент подтвердит её правильность.

Даритель-Лидер

Лидер — это тот, кто берет на себя роль власти, чтобы навязать стремление структурировать мир — от масштаба семьи до масштаба нации или всего мира. Лидер — это вариант дарителя, потому что настоящий лидер должен принимать решения с пониманием того, что на карту поставлено нечто большее, чем личные ценности, желания и собственность. Лидеры принимают решения, которые влияют на других, и это очень важно. Хороший лидер желает власти ради благородных целей, но клише о том, что власть развращает, существует не просто так. Плохие лидеры рассматривают власть как цель, а не средство, и делают все возможное, чтобы удержать власть. Лидеры могут бояться хаоса, переоценивать свою потребность в контроле и неспособны делегировать ответственность или полномочия.

Примеры архетипа Даритель

Дарители — обычные героические персонажи, которые хорошо служат наставниками и помощниками. Как показывает вариант лидера, дарители также готовы действовать напрямую и указывать путь другим. Иногда это происходит посредством примера или художественного послания, как в случае с творцом. В число персонажей-дарителей входят Шарлотта А. Каватика, Сэмуайз Гэмджи, Мэри Поппинс и Оскар Шиндлер. Среди творцов — инженеры, изобретатели и художники, такие как доктор Генри Джекилл, Шури из Ваканды, Наоми Нагата,

Тони «Железный человек» Старк и Вилли Вонка. Энакин «Дарт Вейдер» Скайуокер, Каланте «Львица» из Цинтры, Лея Органа, Миранда Пристли и Стив «Капитан Америка» Роджерс являются примерами лидеров — хороших, плохих или чем-то между.

Признаки Дарителя

Даритель фокусируется на поддержке. Иногда это буквально: от исцеления до перекрытия слабых или укрепления сильных сторон. Лидеры выбирают способности, которые подчёркивают их стиль, будь то лидерство на фронте, личный пример или тактическая и стратегическая проницательность. Либо железная рука. Творцы поддерживают посредством вдохновения и предоставления других преимуществ, которые могут быть материальными или нематериальными.

Икона

Те, кто принадлежит к архетипу иконы, хотят, чтобы их знали как чемпиона или звезду, кого-то, кто достоин памяти. Человек, обладающий архетипом иконы, может быть альтруистичным и храбрым, но в основе его поведения лежит желание доказать свою ценность и оставить след в мире. Самое простое наследие — это прочная репутация, но ещё одна возможная цель — изменить мир к лучшему (или худшему).

Архетип иконы — это архетип личных достижений. Иконы стремятся овладеть навыками, которые позволяют им достигать целей. Иконы ищут кого-то, кого можно спасти, достойное дело, которое можно поддержать, или врага, которому можно противостоять. Некоторые персонажи соответствуют этому архетипу, но им не хватает добродетели. Другие добродетельны, но добродетель не является их основным мотивом, несмотря на то, что они верят в неё и желают.

Икона-Мечтатель

Мечтатель стоит между типичной иконой и следующим вариантом — воином. Мечтатель хочет изменить мир, одновременно достигая личного мастерства, надеясь, что одно подпитывает другое и наоборот. Мечтатели стремятся познать мир (или вселенную) и передать это понимание другим, чтобы создать новое состояние. Это желание делает некоторых мечтателей благородными, но некоторые из них хотят перемен, которых больше никто не хочет.

Икона-Воин

Лишь немного отличаясь от иконы или мечтателя, воин всё же хочет оставить след, но обладает более внутренней мотивацией. Воин стремится к мастерству и использует силу, исходя из личных целей и убеждений. Оставить наследие — это вторичное, побочный эффект личного стремления к самосовершенствованию. Для иконы-воина борьба также второстепенна по сравнению с хорошим боем.

Примеры архетипа Икона

Бесчисленные персонажи мифов и фантастики соответствуют архетипу иконы. Иконы и воины включают Арагорна, Брюса «Бэтмена» Уэйна, Баффи Саммерс, Конана, Диану «Чудо-женщину» Принс, Геракла, Жанну д'Арк, Мадмартиана и Зену. Среди знаковых мечтателей — Гэндальф Серый, Император Фуриоса, Мелисандра Красная Жрица и Танос.

Признаки Иконы

Персонаж, обладающий архетипом иконы, ценит навыки и компетентность. В иконах ценятся особенности, благодаря которым их замечают и запоминают. Мечтатель жаждет знаний, которые помогут изменить мир, а воин ищет навыки, улучшающие личные возможности. Утонченность редко вписывается в личность какой-либо иконы, если только цель не состоит в том, чтобы прославиться утонченностью.

Характеристики Иконы

Персонаж-икона может обладать данными чертами.

кб	Идеал
1	Амбиции. То, чего я добиваюсь, имеет большее значение, чем то, кто я или что я делаю для достижения своих целей.
2	Мужество. Храбрость — это делать то, что необходимо, несмотря на трудности.
3	Слава. То, что люди думают о моих успехах, имеет большее значение, чем сами дела.
4	Мастерство. Навыки и компетентность — это путь к успеху. Мастерство — это само по себе награда.
5	Могущество. Чтобы быть героем, мне нужна сила тела, разума и духа, и использовать свою силу — это моё право.
6	Уверенность в себе. Я должен быть готов ко всему, поэтому всё обдумываю и готовлюсь ко всему.
кб	Слабость
1	Высокомерный. Когда необходимо действовать, мои способности и идеи имеют больший вес, чем у робких душ.
2	Ведомый. Если я терплю неудачу, я воспринимаю это слишком тяжело, что может довести меня до крайности.
3	Недоверчивый. Я ценю компетентность и помощь, но не буду рассчитывать ни на то, ни на другое.
4	Самоуверенный. Я могу делать все, что захочу, и мои враги мне не ровня.
5	Спасатель. Я всегда в поиске поступков, которые позволят мне проявить себя.
6	Стоик. Я сделаю все, чтобы не показаться испуганным, слабым или уязвимым.

Индивидуалист

Индивидуалист стремится прожить жизнь в полной мере. В полной мере — может означать с ограничениями или без них, но индивидуалист часто действует без ограничений. Индивидуалист — это свободный дух. Жить настоящим моментом — часть цели индивидуалиста, но настоящая цель — общаться с другими через удовольствие. Индивидуалист не относится к жизни слишком серьёзно, но вряд ли будет относиться к ней наивно.

Индивидуалисты, как правило, привлекательны и приятны. Однако они могут быть обманщиками и лжецами, делающими всё возможное, чтобы получить желаемое. Некоторые из них трансгрессивны или гедонистичны, нарушают нормы в поисках удовольствия. Большинство индивидуалистов настолько сосредоточены на жизни в настоящем, что рискуют впасть в праздность и заняться тривиальными или глупыми развлечениями. Индивидуалисты часто бывают бунтовщиками, но редко настолько, чтобы становиться негодяями. Чтобы избежать скуки, не нужно иметь плохих отношений.



Индивидуалист-Партнёр

Это может показаться иронией, но многие индивидуалисты хотят быть с кем-то, кто их ценит. Они не только ищут радость, но и стремятся угодить другим. Эта позиция поиска отношений связана не столько с заботой в смысле самопожертвования, сколько с «мы вместе, так что давайте извлечём из этого максимум пользы». Партнёр – ярый сторонник тех, кто ему близок. Но из-за страха быть ненужными они рискуют стать социальными хамелеонами, слишком отдаваясь страстям других.

Примеры архетипа Индивидуалист

Индивидуалист, как следует из названия, многолик. Лишь немногие соответствуют ожиданиям своего общества, но немногие заходят так далеко, что имеют плохую репутацию. Большинство из них либо кажутся странными, но привлекательными негодями, либо находят себе место в контркультуре. Чем жёстче общество, тем больше вероятность того, что индивидуалист приспособится к нему, но в слегка бунтарском духе. К персонажам, подпадающим под эту модель, если учитывать тип «партнёр», относятся Остин Пауэрс, капитан Шепард, доктор Харлин «Харли Куинн» Фрэнсис Квинзел, Элизабет Беннет, Камала «Мисс Марвел» Хан, Лисбет Саландер, Мериадок «Мерри» Брендибак, Реми Этьен «Гамбит» Лебо и Тиггер.

Признаки Индивидуалиста

Индивидуалист выбирает навыки и способности, позволяющие легче наслаждаться жизнью. Но у каждого индивидуализма есть предпочтения, определяющие удовольствие. Тип «партнёр» с большей вероятностью будет обладать способностями, которые поддерживают других. У большинства индивидуалистов есть методы катарсиса, юмористической или иной разрядки. Когда индивидуалист делится этими методами, они могут быть полезны для всех.

Ординарный

Исключительные обстоятельства могут подтолкнуть обычных людей к выдающимся поступкам. Это может быть разовое мероприятие. Ужасная ситуация требует, чтобы обычный человек принял неожиданный вызов. Но некоторые люди оказываются втянутыми в новый жизненный курс, когда условия диктуют им это изменение. Это не то, что они выбрали, но, тем не менее, они с этим сталкиваются.

Архетип ординарного — это архетип связи. Это простой человек, осознающий, что он борется за нечто большее, чем он сам. Персонаж с архетипом ординарный не ведёт себя как герой и даже не хочет, чтобы его принимали за кого-то необычного. Вместо этого он делает то, что должен, дабы обеспечить выживание и процветание всего нормального, от дома и очага до идиллического или пасторального пейзажа.



Ординарный-Герой

Иногда ординарная персона с большей готовностью и охотнее других встречает чрезвычайные обстоятельства. Эти люди намеренно ломают шаблон ординарности. Такой персонаж не действует ради самосовершенствования, как это делает персонаж с архетипом иконы или воина. Другие могут назвать такого человека героем, но он себя так не называет. Ординарный-Герой выходит на первый план, чтобы бороться за то, что он любит, — за связь.

Примеры архетипа Ординарный

Многие потенциальные герои начинают свою карьеру в обычных обстоятельствах, с обычным мировоззрением, доведённым до крайности необычными испытаниями. Ординарными протагонистами, включая некоторых героев, являются Бильбо и Фродо Бэггинсы, Эллен Рипли, Люк Скайуокера, Мулан, Рик Граймс и Сара Коннер.

Признаки Ординарного

Ординарные персонажи часто развивают героические навыки и качества в ходе своей истории. Поначалу им не хватает таких качеств, и вместо этого они обладают более приземлёнными навыками и способностями. Ординарные персонажи часто предпочитают показухе практичность.

Характеристики Ординарного

Ординарный персонаж может обладать данными чертами.

кб	Идеал
1	Связь. Люди в моей жизни имеют для меня наибольшее значение, и я делаю для них всё, что могу.
2	Свобода. Люди должны иметь возможность жить без страха и тирании.
3	Щедрость. Я поделюсь тем, что у меня есть, от навыков до денег, с теми, кто в этом нуждается.
4	Честность. Говори правду, держи своё слово и относись к другим так, как хотел бы, чтобы относились к тебе.
5	Нормальность. Простую, нормальную жизнь, какой я когда-то жил, стоит защитить... чтобы я мог вернуться к ней.
6	Традиции. Общность и обычаи имеют ценность, их необходимо сохранять и соблюдать.

кб Слабость

1	Очарованный. Всё выходит за рамки моего опыта. Это интересно и немного ошеломительно.
2	Нерешительный. Я чувствую себя не в своей тарелке, поэтому могу быть слишком осторожным и медлительным.
3	Ленивый. Я достаточно проработал в своей жизни, так что теперь я могу относиться к этому проще, и я буду это делать.
4	Кроткий. Я тихий и мягкий человек, поэтому смелые действия и насилие для меня не естественны.
5	Провинциал. Я придерживаюсь традиционных взглядов и мышления и доверяю своей интуиции больше, чем фактам.
6	Простодушный. Я привык к простой жизни, и недостаток опыта приводит к недалёковидности и доверчивости.

Мерзавец

Архетип мерзавца подходит персонажу, существующему вне норм и не любящему устоявшихся правил и традиций. Это архетип иконоборцев, неудачников, белых ворон, радикалов, нарушителей правил и проходимцев всех мастей. Мерзавец стремится вести себя неподобающе. Он избегает связей либо из-за старых ран, полученных в прошлых отношениях, либо потому, что связь означает ответственность, которую мерзавец не хочет брать на себя, либо и то, и другое.

Но большинству мерзавцев тоже есть что доказывать. Они хотят, чтобы их за их действия хвалили нужные люди. Этими «нужными людьми» часто являются другие вольнодумцы, с которыми общается мерзавец, чтобы избегать нормальных или добродетельных людей. У жизни есть способ показать мерзавцу, что действительно важно, заставить его установить настоящие связи, несмотря на его попытки оставаться отстранённым.

Мерзавец-Злодей

У типичного мерзавца есть моральный компас. У других нет этой особенности, и они ещё больше сбились с пути из-за ужасных обстоятельств или склонности к саморазрушению. Такие люди склонны к безжалостности и дальнейшему избеганию связей. Злодей может стать героем, но только из-за очень личных обстоятельств.

Примеры архетипа Мерзавец

У мерзавцев есть привычка заставлять себя поступать правильно, а затем придерживаться этого со своим обычным пренебрежением к условностям. Однако некоторые мерзавцы являются настоящими подлецами. В число мерзавцев, а также нескольких обычных злодеев, входят Энн Бонни, Камина Драммер, Эльдайдя «Элида» Аль-Фейр, Хан Соло, Джоэл Миллер, Кара «Старбак» Трейс, «Безумный» Макс Рокатански, Питер «Звездный Лорд» Квилл и Селена «Женщина-кошка» Кайл.

Признаки Мерзавца

У каждого мерзавца свой подход к решению проблем. Мерзавец выбирает навыки и инструменты, дающие преимущество, и если оно нечестное — тем лучше. Обман, скрытность и эффективность — отличительные черты мерзавцев, и некоторые ставят стиль выше содержания.

Характеристики Мерзавца

Персонаж-мерзавец может обладать данными чертами.

к6	Идеал
1	Адаптивность. Тебе нужно держать удар и быть готовым ко всему.
2	Перемены. Если что-то меняется, то я должен этому поспособствовать.
3	Справедливость. Каждый заслуживает шанса. Я отношусь к другим так же, как они относятся ко мне.
4	Развитие. Это не всё, что есть на свете. Я хочу большего и лучшего.
5	Освобождение. Я не буду жить по чужим правилам. Каждый должен иметь возможность делать то, что ему нравится.
6	Дурная слава. Я лучший в этих краях, и прежде чем я закончу, все об этом узнают.

к6	Слабость
1	Отчуждённый. Мне никто и ничто не нужно, и я не хочу быть ни у кого в долгу. Связь — это слабость.
2	Циничный. Я ожидаю худшего и не утруждаю себя надеждой на что-то большее.
3	Расточительный. Я буду использовать и тратить то, что мне нужно, чтобы наслаждаться жизнью. Экономия — для лхов.
4	Алчный. Ты обязательно должен получить своё, пока это приобретение выгодно.
5	Мятежный. Правила созданы для того, чтобы их нарушать, и большинство лидеров — тираны. Борись с властью!
6	Ищущий острых ощущений. Риск делает жизнь стоящей. Но никогда не говори мне о шансах.

Нетронутый

Некоторые люди полностью остаются собой или думают, что они такие, — всегда оставаясь теми, кто они есть, не стремясь к переменам. Стремление сохранить свою идентичность не означает, что персонажу нравится тот, кто он есть, но перемены воспринимаются как угроза. Неизменная природа часто является застоём, но в напряжённой жизни, например, в приключенческой, этот идеал требует огромной воли. Привязанность к идентичности может действовать как якорь, стабилизирующая сила в жизни.

Нетронутый-Простодушный

Многие нетронутые люди обладают жёстким или бессердечным характером, и эта твёрдость является спасательным кругом. Они — камни в потоке жизни. Однако в том же потоке есть и растения. Вместо сопротивления ум простодушного изгибается, а затем возвращается к своей прежней форме, часто с восторженным и оптимистичным или детским взглядом на ситуацию. Простодушные отличаются от дарителей и индивидуалистов тем, что всё их внимание сосредоточено на том, чтобы оставаться такими, какие они есть, несмотря на события.

Примеры архетипа Нетронутый

Нетронутый персонаж сохраняет сильную внутреннюю идентичность — хорошую, плохую или безразличную — несмотря ни на что. Когда жизнь бросает на такого человека что-то жёсткое или напряжённое, он может симулировать согласие, уступчивость или послушание. Но всё это время нетронутый держится за свою суть. В число нетронутых или простодушных персонажей входят Амос Бертон, Алекс ДеЛардж, Дана Скалли, Криджен Авасарала, Кейвиннет Ли «Кейли» Фрай и Перегрин «Пиппин» Тук.

Признаки Нетронутого

Многие нетронутые люди сохраняют практичное мировоззрение. Они развивают навыки и способности, которые, скорее всего, позволят им получить то, что они хотят, в соответствии с их основной идентичностью. Чем более невинен нетронутый человек, тем менее верен он остаётся этому практицизму.

Характеристики Нетронутого

Нетронутый персонаж может обладать данными чертами.

к6	Идеал
1	Достижение. Мне нужно оставаться верным себе и достичь цели.
2	Постоянство. Нельзя позволить вещам, которые со мной происходят, и чувствам изменить меня.
3	Преданность. Я предан своим убеждениям, поэтому делаю всё возможное, чтобы соответствовать им.
4	Радость. Жизнь без счастья не имеет смысла.
5	Лояльность. Кому-то, на кого можно положиться, несмотря ни на что.
6	Сила. Моё ядро — это моя сила, и вся остальная мощь и могущество исходят из этого ядра.

к6	Слабость
1	Аморальный. Добро и зло значат меньше, чем то, что я желаю для себя и для своих.
2	Импульсивный. Я действую, когда это необходимо, особенно до того, как кто-нибудь может меня атаковать.
3	Наивный. Я честен в своих словах и чувствах и ожидаю того же от других.
4	Гордый. Самое важное — это то, что лучше для меня.
5	Непреклонный. Я знаю, что правильно, и я этого добьюсь. Пускай другие идут на компромисс.
6	Лишённый воображения. Я ищу самые простые ответы и очевидные решения. Обычно они верны.



Глава 9: Новые Заклинания

Здесь представлены 42 новых заклинания.

* отмечены заклинания сангромаптии

Бард

Заговор

Визитная карточка (иллюзия)

1 уровень

Ползущая рука (преобразование)

Призрачный свет (воплощение)

Нейтрализация ауры (ограждение)

2 уровень

Дьявольская плоть (преобразование)

3 уровень

Кровавая марионетка (преобразование)*

Удушье (вызов)

5 уровень

Посеять буйство (очарование)

6 уровень

Корона света (воплощение)

8 уровень

Стена сумрака (вызов)

Жрец

1 уровень

Призрачный свет (воплощение)

Нейтрализация ауры (ограждение)

2 уровень

Кровопускание (некромантия)

Дьявольская плоть (преобразование)

Развалина (некромантия)

4 уровень

Поглощение разума (некромантия)

5 уровень

Рой духов (некромантия)

6 уровень

Корона света (воплощение)

8 уровень

Свежевание (некромантия)

Алый дождь (ограждение)

9 уровень

Пламя феникса (воплощение)

Друид

Заговор

Чувство охотника (прорицание)

1 уровень

Прилив крови (преобразование)*

Поглощение (воплощение)*

2 уровень

Чувство жизненной силы (прорицание)*

Кража жизни (преобразование)*

3 уровень

Кровные узы (очарование)*

Мгновенная лихорадка (некромантия)*

Реанимация (некромантия)*

4 уровень

Оседлай молнию (вызов)

5 уровень

Ядовитое облачение (преобразование)

6 уровень

Корона света (воплощение)

Земляной червь (преобразование)

7 уровень

Проклятие древесной кожи (преобразование)

9 уровень

Пламя феникса (воплощение)

Паладин

1 уровень

Нейтрализация ауры (ограждение)

2 уровень

Кровопускание (некромантия)

Увядающая кара (преобразование)*

4 уровень

Небесная кара (воплощение)

Следопыт

1 уровень

Прилив крови (преобразование)*

2 уровень

Кровопускание (некромантия)

Чувство жизненной силы (прорицание)*

5 уровень

Ядовитое облачение (преобразование)

Чародей

Заговор

Визитная карточка (иллюзия)

1 уровень

Поглощение (воплощение)*

Ползущая рука (преобразование)

Призрачный свет (воплощение)

2 уровень

Дьявольская плоть (преобразование)

Кровавый щит (ограждение)*

Чувство жизненной силы (прорицание)*

3 уровень

Удушье (вызов)

4 уровень

Алый круг (воплощение)*

Оседлай молнию (вызов)

5 уровень

Посеять буйство (очарование)

Магическое зеркало (ограждение)

Смертность (преобразование)*

6 уровень

Искатель сердец (воплощение)*

9 уровень

Пламя феникса (воплощение)

Колдун

Заговор

Визитная карточка (иллюзия)

1 уровень

Ползущая рука (преобразование)

Алая плоть (вызов)*

2 уровень

Дьявольская плоть (преобразование)

3 уровень

Мгновенная лихорадка (некромантия)*

Кровавая марионетка (преобразование)*

Змеиный язык (преобразование)

Удушье (вызов)

4 уровень

Алый круг (воплощение)*

Поглощение разума (некромантия)

Тёмное таинство (воплощение)*

5 уровень

Посеять буйство (очарование)

Маленькая смерть (некромантия)

8 уровень

Крадущаяся смерть (некромантия)*

Алый дождь (ограждение)*

9 уровень

Украсть бессмертие (преобразование)*

Волшебник

Заговор

Визитная карточка (иллюзия)

1 уровень

Поглощение (воплощение)*

Ползущая рука (преобразование)

Алая плоть (вызов)*

Призрачный свет (воплощение)

2 уровень

Дьявольская плоть (преобразование)

Кровавый щит (ограждение)*

Кража жизни (преобразование)*

3 уровень

Змеиный язык (преобразование)

Удушье (вызов)

4 уровень

Поглощение разума (некромантия)

Тёмное таинство (воплощение)*

Оседлай молнию (вызов)

5 уровень

Посеять буйство (очарование)

Рой духов (некромантия)

6 уровень

Земляной червь (преобразование)

Искатель сердец (воплощение)*

8 уровень

Крадущаяся смерть (некромантия)*

Свежевание (некромантия)

Стена сумрака (вызов)



Проклятие древесной кожи

7 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кружка живицы)

Длительность: Пока не рассеяно

Вы пытаетесь обратить одно существо, которое видите в пределах дистанции в дерево. Если тело цели состоит из плоти, она должна совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится опутанной, так как плоть начинает отвердевать.

В случае успеха существо не попадает под действие заклинания.

Существо, опутанное этим заклинанием, должно совершать спасброски Телосложения в конце каждого своего хода. Если оно преуспело в спасброске от этого заклинания три раза, оно оканчивается. Если оно провалит спасбросок три раза, оно превращается в дерево и получает состояние окаменение на время длительности заклинания. Успехи и провалы не обязаны быть последовательными; отслеживайте их отдельно, пока не накопится три вида чего-то одного.

Если превращённое существо сожжено, срублено или уничтожено другим способом, то оно будет убито.

Существо остаётся превращённым, если эффект не будет отменён в течение года с помощью *снятия проклятия* [remove curse], *исполнения желаний* [wish] или подобных магических эффектов. Если существо проведёт один год и один день в виде дерева, превращение станет постоянным, и ничто не сможет вернуть его в исходную форму.

Кровные узы

3 уровень, очарование (сангрома́нтia)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (тряпка вымоченная в вашей собственной крови)

Длительность: 1 час

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить три кости хитов или заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то бросьте потраченные на накладывание заклинания кости хитов, чтобы существо, которого вы касаетесь получило временные хиты в количестве, равном выпавшему на костях значению.

Пока действует заклинание, вы знаете направление и расстояние до этого существа, вы можете телепатически общаться с этим существом (значение Интеллекта у существа должно быть выше 3) и вы можете выбирать это существо целью для заклинаний с дальностью «на себя» или «касание» вне зависимости от текущего расстояния до него, но вы должны быть на одном плане существования или заклинание не будет действовать до момента, когда вы снова не окажетесь на одном плане существования.

В любой момент времени существо может решить окончить действие заклинания раньше времени. В таком случае существо теряет временные хиты, полученные от этого заклинания и получает урон некротической энергией, равный потерянным таким способом временным хитам.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5-го или 6-го уровня, его длительность увеличивается до 8 часов. Если вы используете ячейку заклинания 7-го или 8-го уровня, то длительность увеличивается до 24 часов. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9-го, то его длительность увеличивается до 7 дней.

Кровопускание

2 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь немагического оружия. В следующий раз, когда вы попадёте атакой этим оружием, пока активно это заклинание, существо по которому была совершена атака должно совершить спасбросок Телосложения или получить гнойную рану. Существо с гнойной раной получает 2кб урона некротической энергией в начале каждого своего хода, пока активно заклинание.

Восстановление хотя бы 1 хита при помощи магии закрывает рану и останавливает получение урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете увеличить получаемый целью каждый ход урон на 1кб за каждый уровень ячейки выше второго.

Прилив крови

1 уровень, преобразование (сангромантия)

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить кость хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то бросьте потраченную на накладывание заклинания кость хитов и восстановите количество хитов, равное выпавшему значению + модификатор вашей базовой характеристики заклинаний.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете потратить на 1 кость хитов больше за каждый уровень ячейки выше первой.

Визитная карточка

Заговор, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: С, М (печать с меткой, оставленная на вашей визитной карточке)

Длительность: Пока не рассеяно

Вы касаетесь трупа и отмечаете его магической меткой. Вы можете сделать эту метку либо видимой руной или словом на плоти трупа, или невидимой. Существа, которые осматривают труп специально чтобы найти метку автоматически её находят, вне зависимости от того видимая она или невидимая.

Алый круг

4 уровень, воплощение (сангромантия)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек пергамента с нарисованным на нем человеческой кровью кругом)

Длительность: Мгновенная

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить четыре кости хитов или заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то выберите точку на земле в пределах дистанции и бросьте потраченные на

накладывание заклинания кости хитов. Кровавый столб вырывается из земли, с его центром в выбранной вами точке. Столб представляет собой цилиндр радиусом 15 футов и высотой 100 футов. Каждое существо внутри цилиндра должно совершить спасбросок Телосложения. В случае успеха, существо получает некротический урон равный результату броска потраченных на накладывание заклинания костей хитов. При провале, существо получает некротический урон равный результату броска потраченных на накладывание заклинания костей хитов и должно потратить свои четыре кости хитов, бросить их и получить дополнительный урон некротической энергией, равный выпавшему значению.

За каждое существо, провалившее спасбросок от этого заклинания, вы получаете по 5 временных хитов.

Поглощение разума

4 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (1 унция свежего или магически защищённого от разложения мозга другого существа)

Длительность: 1 час

Вы поглощаете мозг трупа другого существа, получая часть его воспоминаний и знаний. У трупа должен быть мозг и это не должна быть нежить. Заклинание проваливается если труп был мёртв (и цель не была защищена от разложения) более чем трое суток.

Пока заклинание активно, вы можете попытаться воспользоваться памятью поглощённого мозга, чтобы вспомнить такие важные факты, как историю его семьи, последние события, план здания, пароли, подробности смерти существа и тому подобное. Чтобы узнать какую-то информацию вы должны совершить проверку характеристики, используя модификатор базовой характеристики заклинаний. Сл проверки равна показателю Интеллекта существа от которого остался труп.

Как только заклинатель совершил бросок чтобы выяснить, вспомнил ли он факт, он не может попытаться вспомнить его снова.

Поглощение

1 уровень, воплощение (сангромантия)

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (недокормленная пиявка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить кость хитов или заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то выберите существо в пределах дистанции и бросьте потраченную на накладывание заклинания кость хитов.

Существо теряет количество хитов равное результату броска.

Пока активно заклинание, существо должно совершать спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода. При провале, бросьте потраченную для накладывания заклинания кость хитов и существо потеряет количество хитов равное результату броска. В случае успеха, эффект на существе оканчивается.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Крадущаяся смерть

8 уровень, некромантия (сангромантия)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить восемь костей хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то выберите существо в пределах дистанции и бросьте потраченные на накладывание заклинания кости хитов, чтобы определить порог крадущейся смерти. Пока заклинание активно, если количество хитов существа станет равно или меньше этого порога, то существо моментально умирает.

Пока заклинание активно, вы можете в каждый свой ход бонусным действием заставлять цель совершить спасбросок Телосложения. При провале, бросьте 2к6 и добавьте результат к порогу крадущейся смерти. В случае успеха, добавьте лишь половину от результата броска. Преуспев в трёх спасбросках, которые не обязательно должны быть подряд, существо оканчивает эффект заклинания на себе.

Ползущая рука

1 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы отсоединяете свою кисть и превращаете её в паука [spider]. Пока паук в пределах 100 футов от вас, вы можете телепатически общаться с ним. Также, вы можете действием видеть его глазами и слышать то же что и он до начала вашего следующего хода. В это время для своих собственных чувств вы слепы и глухи.

Если паук убит или он не может вернуться к вам, ваша рука магически восстанавливается, но вы получаете 1кб урона психической энергией. Если вы приказываете пауку [spider] вернуться, он делает всё возможное чтобы заползти на ваше запястье и превращается обратно в вашу кисть.

Алая плеть

1 уровень, вызов (сангромантия)

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: С

Длительность: 1 минута

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить кость хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то плеть из свернувшейся крови появляется из вашей руки. Это магическое оружие существует до тех пор, пока заклинание активно. Оно считается простым рукопашным оружием, которым вы владеете и обладает свойствами «лёгкое», «фехтовальное» и «досягаемость». Также, вы можете решить использовать свою базовую характеристику заклинаний, вместо Ловкости и Силы для определения бросков атаки и урона. Кость урона этого оружия равна кости хитов, потраченной для накладывания этого заклинания, и урон оружия становится уроном некротической энергией. Каждый раз, когда существо

получает урон от атак этим оружием, максимум его хитов уменьшается на количество, равное полученному урону.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го или 4-го уровня, когда вы совершаете действие Атака этим оружием, вы можете совершить две атаки вместо одной. Если вы используете ячейку заклинания 5-го уровня или выше, когда вы совершаете действие Атака этим оружием, вы можете совершить три атаки вместо одной.

Корона света

6 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 10 минут

Пламенная корона святого света украшает вашу голову, пока заклинание активно. Корона излучает ауру с радиусом 20 футов и когда исчадие, фея или нежить впервые за ход входит в область ауры или начинает там ход, оно получает 2к8 урона излучением.

Корона также испускает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Тёмное таинство

4 уровень, воплощение (сангромантия)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (кинжал украшенный самоцветами, стоимостью не менее 100 зм)

Длительность: Мгновенная

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить четыре кости хитов или заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то совершите рукопашную атаку заклинанием по существу в 5 футах от вас, используя в качестве оружия материальный компонент заклинания. При попадании, бросьте потраченные кости хитов и ещё 4к8 и нанесите существу урон некротической энергией равный результату броска. Если из-за получения урона от этого заклинания хиты существа опускаются до 0 оно моментально умирает и вы получаете одно из следующих тёмных благословений:

Неприступность. Вы совершаете все спасброски с преимуществом.

Несокрушимость. Ваш размер увеличивается на одну категорию — от Среднего до Большого, например. Также, вы получаете временные хиты в количестве равном вашему модификатору Телосложения (минимум 1) в начале каждого вашего следующего хода, и ваши атаки оружием наносят дополнительно 1к4 урона того же вида, что и урон оружия.

Безупречность. Ваш бонус мастерства увеличен на 2. Тёмное благословение заканчивается через 10 минут или когда ваши хиты опускаются до 0. Получив урон излучением, пока на вас действует тёмное благословение, вы получаете дополнительно 1к4 урона излучением.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон от рукопашной атаки заклинанием увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Земляной червь

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы превращаете почву в червеобразную пасть в незанятой точке на земле в пределах дистанции. Наложив заклинание, вы можете совершить рукопашную атаку заклинанием по существу в 5 футах от созданной пасти. При попадании, цель получает 3к8 + модификатор вашей базовой характеристики заклинаний колющего урона. Если цель — это существо Большого или меньшего размера, то оно должно совершить спасбросок Ловкости или будет поглощено червём. Поглощённое существо ослеплено и опутано, а также имеет полное укрытие от атак и других эффектов вне червя и получает 6к6 дробящего урона в начале каждого своего хода.

Каждый ход, существо пойманное червём может действием совершить спасбросок Ловкости чтобы выбраться. В случае успеха, червь отпрыгнет существо, которое падает ничком в пространстве в пределах 10 футов от червя.

В свой ход, бонусным действием вы можете переместить червя на 20 футов и повторить атаку против существа в 5 футах от него.

Дьявольская плоть

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (горсть серы)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание активно, кожа существа приобретает красный цвет и выглядит как чешуя, а также цель получает сопротивление урону холодом, огнём и электричеством. Так же на время действия заклинания существо получает иммунитет урону ядом.

Мгновенная лихорадка

3 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кремень и кресало)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Живое существо, выбранное вами в пределах дистанции покрывается собственным холодным потом и должно совершить спасбросок Телосложения. При провале, холодный пот сменяется лихорадкой, а кожа существа становится красной и горячей, также существо получает 1к6 урона огнём в начале своего следующего хода. В случае успеха, заклинание оканчивается.

Пока заклинание активно, вы можете реакцией в начале хода существа снова нанести ему урон огнём, который каждый раз повышается на 1кб. Существо может действием повторить спасбросок Телосложения, оканчивая действие заклинания в случае успеха.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, начальный урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше третьего.

Свежевание

8 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (скальпель)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете существо в пределах дистанции, используя свои силы некроманта, чтобы срезать с него шмат кожи. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по этому существу. Существо должно совершить спасбросок Телосложения, получая 8кб урона некротической энергией при провале или половину урона в случае успеха. На каждом своём ходу, вы можете реакцией заставить существо повторно совершить спасбросок Телосложения и снова нанести урон. Заклинание также заканчивается если цель выходит за пределы дистанции заклинания, её хиты опускаются до 0 или она получит от вас полное укрытие.

Призрачный свет

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (кусочек чистого мрамора)

Длительность: 1 час

Вы касаетесь предмета, который должен помещаться в куб с длиной ребра 10 футов и выбираете любое число существ, которое можете видеть в пределах 10 футов. Пока заклинание активно, объект испускает яркий серебряный свет в пределах 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Этот свет видят только те существа, которых вы выбрали при наложении заклинания; остальные существа воспринимают освещённую этим заклинанием местность как обычно.

Искатель сердец

6 уровень, воплощение (сангромантия)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В, С, М (рубин стоимостью не менее 100 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить шесть костей хитов или заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, поток крови срывается с поверхности вашего тела, кристаллизуется и формирует шипастую стрелу, которая устремляется в направлении выбранного вами существа в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием против выбранного существа. При попадании, бросьте кости хитов, потраченные на накладывание заклинания и существо получает колющий урон, равный результату броска.

Попав в существо, кровавая стрела зарываться в его тело в направлении сердца, что делает его уязвимым к последующим атакам. В начале следующего хода существа, оно должно совершить спасбросок Телосложения. При провале, атаки против этого существа совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

После этого, в начале каждого следующего хода существа оно должно повторить спасбросок Телосложения или диапазон критического попадания увеличивается на 1.

Если существо преуспело в спасбросках от этого заклинания три раза (успехи не обязаны быть последовательными), оно оканчивается. Увеличенный диапазон критического попадания пропадает в момент окончания заклинания.

Чувство охотника

Заговор, прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Вы касаетесь одного согласного существа. Пока заклинание активно, каждый раз, когда существо совершает проверку Мудрости (Восприятие) оно может при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

Посеять буйство

5 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (красный платок)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Когда вы накладываете это заклинание, то вы взмахиваете красным платком, используемым в качестве материального компонента для этого заклинания и выбираете любое число существ, которые могут видеть вас в пределах дистанции. Каждое существо должно совершить спасбросок Мудрости или будет очаровано вами до тех пор, пока заклинание активно или пока вы или ваши спутники не причиняете ему вред. Пока цель очарована таким способом, она должна каждый свой ход тратить на то, чтобы совершить безоружную атаку по ближайшему существу кроме вас или должно потратить ход, чтобы перемещаться в направлении ближайшего существа.

Цель в конце каждого своего хода может совершать спасбросок Мудрости. В случае успеха заклинание оканчивается.

Ядовитое облачение

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Пока заклинание не окончится, ваши вены вздуваются и приобретают видимый зелёный окрас под вашей кожей, ваши глаза сочатся ядом и вы получаете следующие преимущества:

- Вы обладаете иммунитетом урону ядом и состоянию отравленный.
- Когда вы выбираете существо в 30 футах от вас, которое можете видеть, вы знаете, обладает ли оно сопротивлением или иммунитетом урону ядом, а также знаете если оно обладает иммунитетом состоянию отравленный.
- Вы можете бонусным действием выбрать существо в пределах 30 футов. Существо должно совершить спасбросок Телосложения. В случае провала, оно теряет сопротивление и иммунитет урону ядом и состоянию отравленный до конца вашего следующего хода.

- Вы можете действием выстрелить струёй яда, формирующей линию длиной 15 футов и шириной 5 футов, которая исходит от вас в выбранном вами направлении. Все существа в линии должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 4кб урона ядом или половину урона в случае успеха. Также, при провале существо становится отравленным до конца вашего следующего хода.

Маленькая смерть

5 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: С, М (предмет ценный для того, кто накладывает заклинание стоимостью не менее 1 см)

Длительность: Вплоть до 8 часов

Когда вы накладываете это заклинание ваши хиты опускаются до 0 и вы умираете. В начале вашего следующего хода вы становитесь **привидением [ghost]**, которое появляется в том же пространстве, что и ваше тело. Вы используете все игровые характеристики привидения, сохраняя только свою личность и мировоззрение.

Пока вы являетесь приведением, вы можете использовать только те способности, что указаны в статблоке **привидения [ghost]**. Также, вы используете свой бонус мастерства для модификаторов броска атаки и Сл спасбросков от умений приведения (изначальный бонус мастерства приведения +2).

Ваш ДМ тайно кидает к8 во время накладывания заклинания. По истечении времени в часах, равного выпавшему значению заклинание оканчивается. Заклинание оканчивается раньше, если ваши хиты в форме приведения опускаются до 0 или вы действием оканчиваете его раньше. Если материальный компонент, использованный для накладывания заклинания находится на вашем теле в момент его окончания, то вы возвращаетесь к жизни с количеством хитов, равным половине от вашего максимума хитов. Если его там нет, то вы должны совершать спасброски смерти как обычно.

Если за время действия заклинания ваше тело стало непригодным для жизни, длительность заклинания становится бесконечной и вы остаётесь приведением пока ваши хиты не опустятся до 0, вы будете уничтожены другим способом или ваш труп станет целью заклинания, которое возвращает к жизни, таким как *оживление [raise Dead]* или *воскрешение [resurrection]*.

Магическое зеркало

5 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами, когда вы становитесь целью заклинания

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (отполированный серебряный мрамор)

Длительность: Мгновенная

На миг появляется пузырь радужной энергии освещающий воздух между вами и заклинателем, спровоцировавшим это заклинание. Заклинание целью которого должны были быть вы перенаправляется на другое существо по вашему выбору в 60 футах от вас. Если это заклинание 5 уровня или меньше, то вы более не являетесь его целью, а целью становится выбранное вами существо. Если это заклинание 6 или более уровня, то вы должны совершить проверку

базовой характеристики заклинаний. Сл равна 10 + уровень заклинания. В случае успеха, вы более не являетесь целью заклинания, а целью становится выбранное вами существо. При провале, вы остаётесь целью спровоцировавшего заклинания.

Смертность

5 уровень, преобразование (сангромантия)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (череп гуманоида, инкрустированный драгоценными камнями стоимостью не менее 200 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить пять костей хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, ты выберете аберрацию, небожителя, элементаля, фею или исчадие в пределах дистанции и дайте им отведать смертности. Существо должно совершить спасбросок Харизмы или его текущие и максимальные хиты будут уменьшены. Бросьте потраченные на накладывание заклинания кости хитов и уменьшите текущие и максимальные хиты цели на выпавшее значение.

Также, на время длительности заклинания существо, провалившее спасбросок теряет все иммунитеты и сопротивления, вид этого существа меняется на гуманоида, а кроме этого оно получает дополнительный 1к4 урона некротической энергией каждый раз, когда оно получает урон.

Если хиты существа опускаются до 0, когда оно находилось под действием этого заклинания, то изменения становятся постоянными и существо умирает. Последний эффект этого заклинания может быть отменён только в том случае, если существо вернут к жизни и оно станет целью заклинания *снятие проклятия* [remove curse] или подобной магии.

Нейтрализация ауры

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (веточка шалфея)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь согласного существа и нейтрализуете его ауру. Пока действует заклинание, существо не может быть магически увидено, услышано, учуяно или другим образом магически воспринято феями, исчадиями, небожителями или нежитью.

Заклинание оканчивается на цели, если она совершает атаку, накладывает заклинание, наносит урон, получает урон, приближается на расстояние 5 футов к одному из перечисленных существ.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

Пламя феникса

9 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы поджигаете себя, испепеляя своё тело во вспышке святого пламени. Все существа в пределах 20 футов от вас должны совершить спасбросок Телосложения или получить 30кб урона излучением и одну степень истощения. Существа получают лишь половину урона и не получают степень истощения при успехе. Если существо погибло вследствие получения урона от этого заклинания его тело сгорает дотла.

Через 10 минут, вы восстаёте из пепла в том месте, где наложили это заклинание. Вы возвращаетесь к жизни так, словно стали целью заклинания *истинное воскрешение* [true resurrection].

Реанимация

3 уровень, воплощение (сангромантия)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (смесь увядших ромашек и другие травяные порошки стоимостью не менее 300 зм, расходуемые заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить три кости хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, коснитесь существа, которое умерло не позднее чем 10 минут назад и верните его к жизни с 1 хитом. Также, бросьте потраченные на накладывание заклинания кости хитов и существо получит временные хиты в количестве равном выпавшему значению.

В начале каждого последующего хода существа оно теряет 1 временный хит из тех, что получены от этого заклинания. Пока у существа есть временные хиты от этого заклинания оно движется с невероятной оживлённостью, добавляя бонус +2 ко всем проверкам навыков, броскам атаки и спасброскам. Как только существо теряет все временные хиты от этого заклинания, оно получает одну степень истощения.

Это заклинание не возвращает к жизни тех, кто умер от старости и не восстанавливает отсутствующие конечности.



Алый дождь

8 уровень, ограждение (сангрома́нтя)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (губка, вымоченная в крови)

Длительность: Концентрация, вплоть до 8 часов

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить восемь костей хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то в течении 1кб x 5 минут небо темнеет и крупные капли крови начинают падать с неба везде в пределах 5 миль от вас.

Существа в пределах 5 миль от вас получают степень истощения за каждые 10 минут, которые они были подвержены алому дождю напрямую. Каждый раз, когда существо получает степень истощения оно также получает 2к10 урона некротической энергией и его максимум хитов уменьшается на такое-же значение пока на нём есть хотя бы одна степень истощения. Пока у существа есть степень истощения от этого заклинания оно автоматически проваливает все спасброски от состояния отравленный и болезней.

Существа с типом зверь и растение в зоне действия заклинания должны совершить спасбросок Мудрости или будут испуганы, пока не проведут 1 минуту или более вне зоны действия заклинания. Немагические растения в зоне действия заклинания увядают и умирают если будут подвержены алому дождю напрямую 10 минут или более.

За каждый час поддержания концентрации на этом заклинании, бросьте одну из потраченных на накладывание заклинания костей хитов и суммируйте выпавший результат с другими бросками костей хитов для этого заклинания. Сумма равна числу дней, через которое звери добровольно вернуться и растения начнут заново расти в зоне действия заклинания.

Оседлай молнию

4 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (отрезок медной проволоки)

Длительность: Мгновенная

Вы обращаетесь разрядом молнии и телепортируетесь на 60 футов в свободное пространство, видимое вами. Все существа в 5 футах от линии между начальной и конечной точкой телепортации получают 4кб урона электричеством.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5-го уровня или выше, урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше четвертого. Также дистанция телепортации увеличивается на 10 футов за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Кровавая марионетка

3 уровень, преобразование (сангрома́нтя)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (объект формы существа, стоящий как минимум 1мм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить три кости хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Сделав так, вы размазываете свою кровь по материальному компоненту, используемому для наложения заклинания.

Объект содрогается и становится кровавой марионеткой под вашим контролем.

У кровавой марионетки КД равен 10 + ваш бонус мастерства + модификатор вашей базовой характеристики заклинаний и 30 хитов. Если хиты кровавой марионетки опускаются до 0 или она отдалается на 1 милю или больше, то заклинание оканчивается раньше. В ваш ход, бонусным действием ваша кровавая марионетка может переместиться или взобраться на дистанцию до 30 футов и вы можете видеть и слышать через неё до начала вашего следующего хода.

Действием вы можете заставить марионетку самоуничтожиться в кровавом взрыве, оканчивая тем самым действие заклинания. Сделав так, бросьте кости хитов, потраченные на накладывание заклинания и все существа в 30 футах от марионетки должны совершить спасбросок Телосложения или получат урон некротической энергией, равный результату броска. Существа получают лишь половину урона при успехе.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, то вы можете потратить на 1 кость хитов больше при наложении заклинания за каждый уровень ячейки выше третьего. Также длительность заклинания увеличивается на 1 час за каждый уровень ячейки выше третьего.

Кровавый щит

2 уровень, ограждение (сангрома́нтя)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить две кости хитов или заклинание автоматически проваливается. Вы вытягиваете жизненные силы из раненых вокруг вас, создавая вихревой кровавый щит. Вы получаете 5 временных хитов за каждое существо с неполными хитами (включая вас) в 30 футах от вас, но не больше 15 временных хитов. Пока у вас есть временные хиты от этого заклинания, вы считаетесь за укрытием наполовину для любой дальнбойной атаки совершаемой по вам. Когда заклинание оканчивается, все временные хиты, полученные от него, пропадают.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, то максимальное число временных хитов, которое вы можете получить наложив это заклинание увеличивается на 5 за каждые два уровня ячейки выше второго.



Чувство жизненной силы

2 уровень, прорицание (сангромантия)

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить две кости хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то вы можете чувствовать тёплую кровь, текущую в венах существ, которых вы можете видеть. Пока заклинание активно, вы можете чувствовать как двое и более существ связаны биологически. Также, вы знаете текущее количество хитов существа равное или меньше половины от его максимума хитов, и когда вы наносите урон этому существу, бросьте потраченные на накладывание заклинания кости хитов, чтобы нанести дополнительный урон такого-же вида, что и урон спровоцировавший дополнительный урон.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го или 5-го уровня, вы можете поддерживать концентрацию 1 час. Если вы используете ячейку заклинания 6 уровня или выше, вы можете поддерживать концентрацию 8 часов.

Змеиный язык

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы превращаете свой язык в ядовитого змея на время длительности заклинания. Когда вы накладываете это заклинание вы можете совершить рукопашную атаку заклинанием против существа в 5 футах от вас. При попадании существо получает 1к8 колющего урона и должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе будет отравлено. Отравленное таким способом существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

В свой ход, бонусным действием вы можете повторить рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах 5 футов от вас.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.





Рой духов

5 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы приглашаете духов свершить свою месть над целью заклинания. Существо в пределах дистанции, которое вы можете видеть должно совершить спасбросок Харизмы. Существо со значением Харизмы 2 или ниже не может быть подвержено этому заклинанию. При провале, цель получает 8к8 урона психической энергией и испугано вами пока действует заклинание. В случае успеха, оно получает лишь половину урона и не испугано.

Украсть бессмертие

9 уровень, преобразование (сангромантия)

Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами, когда хиты существа с видом небожитель, элементаль, фея, исчадие или нежить в пределах дистанции, которую вы видите, опускаются до 0.

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В, С, М (инкрустированный самоцветами череп гуманоида, стоящие как минимум 1 000 зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить девять костей хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, бросьте потраченные на накладывание заклинания кости хитов и отметьте результат броска как «хиты смертного» и существо чьи хиты опустились до 0, которое вызвало срабатывание этого заклинания моментально умирает. Если это существо должно было вернуться на свой план существования с 0 хитов, то вместо этого оно уничтожается. Смените свой вид существа на вид уничтоженного существа.

Пока ваш тип существа изменён этим заклинанием вы получаете иммунитет к состоянию отравленный и к болезням, вам больше не надо есть, пить или дышать, вы получаете сопротивление к немагическому урону и получаете преимущество в зависимости от вашего нового типа существа:

Небожитель. Вы получаете сопротивление урону излучением и некротической энергией, а также получаете скорость полёта 60 футов.

Элементаль. Вы получаете сопротивление урону кислотой, холодом, огнём, электричеством и звуком.

Фея. В свой ход вы можете бонусным действием стать невидимым до начала вашего следующего хода или вы можете телепортироваться на 60 футов в любом направлении.

Исчадие. Вы получаете сопротивление к урону холодом и огнём, а также получаете скорость полета 60 футов.

Нежить. Вы получаете иммунитет к урону некротической энергией и состоянию очарованный и испуганный.

Ваш вид существа остаётся изменённым пока вы не наложите заклинание снова, моментально оканчивая его действие или вы получите урон, который опустит ваши хиты до 0, что приведёт к тому, что ваш вид существа возвращается в норму и ваши хиты становятся равны отмеченным «хитам смертного».

Удушье

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кожаная перчатка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте пару рук, сотканных из невидимой энергии. Совершите рукопашную атаку заклинанием по видимому существу в пределах дистанции. При попадании существо становится опутанным, так как руки сдавливают его горло или физический аналог.

Если существу нужен воздух для дыхания, то оно начинает задыхаться. Задыхающееся существо может прожить число раундов, равное 1 + его модификатор Телосложения (минимум 1 раунд). По истечению этих раундов, в начале следующего хода, существо теряет сознание и не может восстанавливать хиты, пока не сможет дышать вновь.

Существо, будучи в сознании, и опутанное этими руками, может действием совершить проверку Силы или Ловкости (на его выбор) против вашей Сл заклинаний. В случае успеха заклинание на цели заканчивается.

Небесная кара

4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В следующий раз, когда вы попадёте рукопашной атакой оружием, пока активно это заклинание, ваше оружие раскалывает окружающую цель атаки магию и эта атака наносит дополнительные 4к6 урона силовым полем. Если целью атаки было существо, которое концентрируется на заклинании, то концентрация прерывается.

Также, любое заклинание 3-го уровня или ниже на цели оканчивается. За каждое заклинание 4-го уровня или выше на цели совершите проверку базовой характеристики заклинаний. Сл проверки равна 10 + уровень заклинания. В случае успеха это заклинание оканчивается на цели.

Кража жизни

2 уровень, преобразование (Сангромантия)

Время накладывания: 1 реакция, совершаемая вами, когда видимое вами существо в 30 футах от вас получает урон

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить две кости хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, бросьте потраченные кости хитов и существо получает урон некротической энергией, равный выпавшему результату и вы получаете временные хиты в количестве, равном урону вызвавшему срабатывание заклинания плюс результат броска костей хитов, но не более 25.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2-го уровня или выше, максимальное число временных хитов, которое вы можете получить от этого заклинания увеличивается на 10 за каждый уровень ячейки выше второго.

Стена сумрака

8 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (сосуд со слезами)

Длительность: 10 минут

Вы создаёте стену вихревой серой энергии, сотканной из психической боли несчастья утраты. Стена появляется в пределах дистанции на ровной поверхности и существует пока действует заклинание. Вы можете сделать её до 60 футов в длину, до 10 футов в высоту и толщиной до 5 футов или, в качестве альтернативы, вы можете создать кольцо диаметром до 20 футов, высотой до 20 футов и толщиной до 5 футов — стена непрозрачная.

Стена излучает тусклый свет в пределах 100 футов. Вы и существа, которых вы указали во время накладывания заклинания, можете проходить сквозь неё и можете находиться рядом с ней без вреда для себя.

Если существо входит или начинает свой ход в области в пределах 20 футов от стены, то оно должно совершить спасбросок Харизмы или станет недееспособным на 1 раунд, преодолевая переполняющий их поток негативных эмоций. Существо может пройти через стену, но попытка эмоционально сложна и вытягивает эмоциональную силу существа. Первый раз за ход, когда существо входит в область стены или начинает свой ход в ней оно должно совершить спасбросок Харизмы или получит одну степень истощения при провале.

Увядаящая кара

2 уровень, преобразование (сангромантия)

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Как часть накладывания заклинания, вы должны потратить две кости хитов иначе заклинание автоматически проваливается. Если вы это делаете, то в следующий раз, когда вы попадёте атакой рукопашным оружием, пока активно это заклинание, кровь нахлынывает через ваше оружие, затем высыхая, чёрными спорами опадая на цель атаки и атака наносит дополнительный урон некротической энергией. Бросьте потраченные на накладывание заклинания кости хитов, дополнительный урон некротической энергией вашей атаки равен результату броска. Также, существо теряет сопротивление ко всем видам урона, которыми обладало до начала вашего следующего хода.

Развалина

2 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (потёртый кусок шнура)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите существо, которое можете видеть в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе будет подвержено мучительным мышечным спазмам на время длительности заклинания. Скорость попавшего под действие существа уменьшится вдвое и оно совершает броски атаки с помехой. Существо, находящееся под действием этого заклинания, совершает новые спасброски Телосложения в конце каждого своего хода. В случае успеха эффект для него оканчивается.



Глава 10: Продвинутое Оружие

Народы Эфериса, особенно дварфы и гномы, изобрели сложное оружие для борьбы с кошмарными монстрами этого мира. Воины всех мастей также разработали сложные приёмы, делающие простое, но надёжное оружие ещё более смертоносным. Продвинутое оружие включает в себя оба варианта: от нового оружия до новых способов использования уже знакомого. Чтобы функционировать должным образом, каждое продвинутое оружие должно быть изготовлено с точностью и являться шедевром ремесла, необходимого для его производства. Следовательно, каждое продвинутое оружие имеет высокую цену. В таблице продвинутого оружия обобщены эти виды вооружения и их уникальное применение. Более подробная информация включена в описание свойств этого оружия.

Владение продвинутым оружием

Владение продвинутым оружием требует военной подготовки и навыков. Чтобы использовать расширенные свойства большинства видов оружия, вы должны быть 3-го уровня или выше и владеть всеми видами воинского оружия. На 3-м уровне или выше, если вы можете получить владение воинским оружием, вместо этого вы можете выбрать продвинутое оружие.

Свойства продвинутого оружия

Следующие свойства продвинутого оружия являются новыми или видоизменёнными.

Броневойное. Броневойное оружие — это оружие ближнего боя, предназначенное для пробивания брони и толстой кожи. Когда вы совершаете бросок атаки с использованием броневойного оружия, вы получаете бонус +1 к броску атаки, если ваша цель носит броню или имеет природный доспех.

Пороховое. Пороховое оружие стреляет снарядами с крайне громким шумом, кромсая броню со смертельной силой. При выстреле пороховое оружие издаёт оглушительный шум, слышимый на расстоянии 300 футов. Пороховое оружие, подвергнувшееся сильному дождю или погружённое в воду, не может стрелять, пока не высохнет в течение 1 часа.

Жестокое. Жестокое оружие рассчитано на максимальный урон. Когда вы наносите критический удар жестоким оружием по существу, вы можете бросить дополнительный кубик урона оружия, добавив его к общему урону.

Громоздкое. Громоздким оружием сложно пользоваться, но оно является эффективным инструментом дальнего боя

для тех, кто достаточно силён, чтобы им владеть. При атаке громоздким оружием вы должны использовать свой модификатор Силы для бросков атаки и урона.

Урон. Продвинутое оружие, обладающее свойством урон, может нанести альтернативный вид урона. Когда вы атакуете или когда попадаете атакой, вы можете выбрать любой тип урона из указанных.

Защитное. Защитное оружие либо создано для парирования, либо имеет продвинутые приёмы парирования, либо и то, и другое. Когда вы используете защитное оружие, вы можете использовать свою реакцию, чтобы защититься от атаки оружием ближнего боя, которая попала по вам. Если вы это сделаете, увеличьте свой КД на 1к4 против этой атаки.

Обезоруживающее. Обезоруживающее оружие может поймать оружие противника, что позволит вам вырвать его из рук. Когда противник промахивается по вам в рукопашной атаке оружием, вы можете использовать свою реакцию, чтобы попытаться обезоружить его. И вы, и атакующий должны сделать соревновательный бросок атаки. Если у вас выпало большее значение, и цель может уронить оружие, то оно выпадает из рук цели и приземляется в пределах 5 футов от её в выбранном вами месте. Если у вас выпало критическое значение, а атакующего — нет, вместо этого вы можете отбросить оружие на расстояние до 15 футов от цели в выбранное вами место. Если у вас выпало критическое значение и у вас есть свободная рука, вы можете обезоружить цель так, что выпавшее оружие окажется у вас в руке. Если была ничья или у атакующего выпало больше, то ничего не происходит.

Двойное. Двуручное двойное оружие действует как два лёгких оружия, по одному в каждой руке. Если двойное оружие имеет свойство досягаемость, вы можете использовать только одно из этих свойств в течение одного хода.

Связывающее. Связывающее оружие может связать цель. Когда вы наносите атаку связывающим оружием по цели не более чем на один размер больше вашего, вы можете использовать бонусное действие, чтобы попытаться схватить цель. (Бонусное действие тратится, когда вы бросаете связывающее оружие, потому что для броска нужна подготовка.) Вам не нужна свободная рука, так как само оружие удовлетворяет этому требованию. В случае успеха цель становится схваченной вами или оружием, если вы его больше не держите.

Пока захват не окончится, вы не сможете использовать связывающее оружие для атаки другой цели. Если вы не держите в руках связывающее оружие, например, когда вы бросаете гладиаторскую сеть, захват продолжается, и цель должна преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы освободиться.

Страж. Оружие позволяет вам вести оборонительный бой, используя длинную рукоять или плоскую поверхность оружия для парирования. Пока вы владеете оружием со свойством страж, всякий раз, когда враждебное существо перемещается в пределах вашей досягаемости, и если вы не двигались в свой последний ход, вы можете использовать свою реакцию, чтобы совершить атаку оружием против этого существа. Если атака попадает, то она не наносит урона, но цель немедленно перестаёт двигаться, а её скорость становится равной 0 до конца хода.

Рукоять. Оружие с рукоятью может хорошо послужить для внезапной атаки. Когда вы атакуете только оружием со свойством рукоять, вы можете бонусным действием совершить рукопашную атаку с помощью рукояти. Рукоять наносит дробящий урон 1к4, и вы добавляете к урону модификатор характеристики, как во время боя с двумя оружиями. Если у вас есть черты, имитирующие эту особенность, вместо этого кубик урона становится 1к8.

Обойма. Оружие со свойством обойма имеет также число и тип боеприпаса. Оружие содержит такое количество боеприпасов определённого типа, какое вы можете израсходовать до перезарядки. Извлечение или вставка обоймы считается взаимодействием с объектом, поэтому выполнение обоих этих действий за один ход требует траты действия. В комплект такого оружия входит одна пустая обойма, включённая в стоимость и вес оружия. Зарядка пустой обоймы боеприпасами занимает 1 минуту.

Инерция. Оружие с инерцией позволяет вам наносить разрушительные атаки при быстром движении. Когда вы ударяете существо инерционным оружием после того, как вы переместились на 20 или более футов по прямой в течение одного хода, то вы улучшаете кубик урона до значения кубика инерции оружия.

Монашеское. Монах приобретает навыки обращения с продвинутым монашеским оружием на 5-м уровне.

Точное. Когда вы атакуете точным оружием, вы можете получить критическое попадание при результате броска 19 или 20. Если у вас уже есть способности или предметы, расширяющие диапазон значений для критического попадания, то точное оружие увеличивает этот диапазон ещё на единицу. Например, воин с улучшенными критическими попаданиями наносит критическое попадание точным оружием при результате броска от 17 до 20. Тем не менее, бросок ниже 20 всё равно является лишь критическим – это не автоматическое попадание, как если бы при броске выпало 20.

Досыгаемость. Помимо обычных правил для этого свойства, если оружие с досягаемостью имеет свойство двойное, то вы можете использовать лишь одно из этих свойств в течение одного хода.

Многозарядное. Многозарядное оружие может стрелять боеприпасами в быстром темпе, используя несколько стволов или механизмы быстрой перезарядки. Когда вы атакуете с помощью многозарядного оружия, вы можете использовать бонусное действие, чтобы снова атаковать тем же оружием. Вы добавляете свой модификатор характеристики к урону от выстрела бонусным действием, только в том случае, если этот модификатор отрицательный.

Опутывающее. Оружие со свойством связывающее может быть опутывающим оружием. Если у вас есть цель, схваченная опутывающим оружием, и вы преуспели в ещё одной попытке схватить цель тем же оружием, цель становится опутанной, а не схваченной. Она остаётся опутанной до тех пор, пока захват не закончится. Если вы перестанете удерживать опутывающим оружием, цель может освободиться, как от неустойчивого сдерживающего оружия.

Возвращающееся. Возвращающееся оружие позволяет вам бросить его так, чтобы оно вернулось к вам. Если вы атакуете возвращающимся оружием и выбрасываете чётное число на к20, оружие возвращается к вам к концу вашего хода. Вы можете поймать оружие, если у вас есть для этого свободная рука. В противном случае оружие приземляется в случайной точке в пределах 5 футов от вас. Если при броске атаки на к20 выпадет нечётное число, то оружие к вам не вернётся.

Разброс. Оружие с данным свойством может уничтожить сразу нескольких врагов. Когда вы выполняете действие Атака и поражаете существо этим оружием, измерьте диапазон разброса оружия от клетки, которую занимает поражённая цель, до точки, расположенной дальше от вас. Существа, отличные от исходной цели, попавшие в диапазон разброса оружия, должны совершить спасбросок Ловкости (Сл 8 + ваш бонус мастерства + модификатор характеристики, которую вы используете для определения урона от оружия). Существа, потерпевшие неудачу, получают урон, равный модификатору этой характеристики (минимум 1). Это урон того же типа, который вы нанесли исходной цели.

Установка. В свой ход вы можете использовать бонусное действие, чтобы подготовить или «установить» оружие против врага, движущегося к вам. Оружие снимается с установки, если вы переместите его или предпримете какое-либо действие после его установки. Если цель попадает в вашу зону досягаемости, когда у вас есть установленное оружие, вы можете использовать свою реакцию, чтобы совершить рукопашную атаку оружием по этой цели. Если вы попали, и ваша цель перед атакой переместилась к вам на 20 футов и более, вы можете бросить один из кубиков урона оружия ещё раз и добавить его к общему количеству урона.

Сильное натяжение. Продвинутое оружие дальнего боя с сильным натяжением требует большой силы для использования. Чтобы использовать такое оружие, у вас должна быть Сила 13 или выше, иначе вы совершаете броски атаки этим оружием с помехой. Вы добавляете не только свой модификатор Ловкости к урону от оружия, но вы также добавляете к урону 1 + половина вашего модификатора Силы (округляя вниз).

Быстрое. Быстрое оружие поможет вам быстро оправиться от промахов. Когда вы промахиваетесь быстрым оружием, вы получаете преимущество на первый бросок атаки этим оружием по той же цели до конца вашего следующего хода.

Подсечка. Оружие со свойством подсечка позволяет владельцу сбивать цели с ног. Когда вы наносите удар этим оружием, вы можете бонусным действием заставить цель совершить спасбросок Силы, при условии, что цель не более чем на один размер больше вас. Сложность спасброска равна 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор). Если цель терпит неудачу, она падает ничком.

Владение продвинутыми боеприпасами

Подобно тому, как некоторые народы создали продвинутое оружие, они также создали боеприпасы для нанесения особого урона. Чтобы использовать продвинутые боеприпасы, вы должны владеть оружием, использующим их, и иметь 3-й уровень или выше.

Типы продвинутых боеприпасов

Большинство продвинутых боеприпасов говорят сами за себя. Здесь описаны несколько особых типов.

Типы урона

Продвинутые боеприпасы, названные в честь типа урона, наносят этот тип урона. Стрелы и болты могут иметь широкие рубящие или тяжёлые дробящие наконечники.

Снаряд для пращи может иметь колющие грани. Все подобные боеприпасы тяжелее обычных, поэтому максимальная дистанция их использования составляет половину от нормальной.

Дальность

Боеприпасы, обладающие свойством дальность, легче и лучше изготовлены, чем их обычные аналоги. Когда вы стреляете такими боеприпасами, вы можете увеличить нормальную дистанцию стрельбы вашего оружия на 50 процентов.

Свист

Боеприпасы со свойством свист издадут после выстрела пронзительный звук. Этот звук слышен на расстоянии 300 футов от летящего боеприпаса. Свистящие боеприпасы не тяжёлые, но они улавливают воздух в перегорках, создавая звук, поэтому максимальная дистанция их использования составляет половину от нормальной. Свистящие боеприпасы наносят дробящий урон.

Алхимические продвинутое боеприпасы

Алхимические боеприпасы заправлены алхимическими веществами. Вместо того, чтобы швырять флакон как импровизированное оружие, вы стреляете алхимическими боеприпасами из дальнбойного оружия, используя свой обычный бонус атаки. Алхимические боеприпасы наносят обычный тип урона боеприпаса в дополнение к алхимическому эффекту. Однако эти боеприпасы тяжёлые, поэтому максимальная дистанция их использования составляет половину от нормальной. Алхимические боеприпасы уничтожаются после использования, независимо от того, попала атака или промахнулась.

Кислота, Алхимический огонь и Святая вода. Помимо того, что вы поражаете существо алхимическим боеприпасом, эти вещества имеют свои обычные эффекты.

Боевое масло. Когда вы стреляете по области боеприпасами с боевым маслом и преодолеваете КД 10, вязкое масло покрывает область в пределах 5 футов от выбранной вами точки. Если вы нацелились на существо, вы должны преодолеть КД этого существа, чтобы покрыть существо боевым маслом. Но если вы и попали по существу, и преодолели КД 10, то вы можете выбрать точку в пространстве этого существа или рядом с ним, чтобы определить область покрытия боевого масла.

Область боевого масла представляет собой труднопроходимую местность. Существо, стоящее в этой области в момент её появления, начинающее свой ход в этой области или входящее в эту область впервые за ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13 или упасть ничком.

Также боевое масло легко воспламеняется. Если оно зажжено, например, при нанесении урона огнём существу, покрытому маслом, масло горит в течение 2 раундов. Горящее боевое масло наносит 2к4 урона огнём любому существу, подожжённому таким образом. Горящее существо может потушить пламя, действием совершив спасбросок Ловкости со Сл 10, чтобы погасить пламя.

Если существо заканчивает свой ход все ещё горящим, оно получает 2к4 урона от огня. Если боевое масло загорается в области, существо получает урон от огня 1к4, когда входит в эту область или начинает в ней свой ход. Существо может получить урон огнём от боевого масла только один раз за раунд.

Боевое масло высыхает и перестаёт быть скользким и легковоспламеняемым уже через 1 минуту.

Специальные свойства боеприпасов

Нижеперечисленные продвинутое свойства придают боеприпасам большую эффективность. Каждая единица специализированного боеприпаса может обладать только одним из этих свойств. Из-за профессиональных навыков, необходимых для изготовления таких боеприпасов, они стоят гораздо дороже.

Бронебойное. Эти боеприпасы действуют как бронебойное оружие ближнего боя, но вы стреляете ими как снарядом из оружия дальнего боя.

Освящённое. Когда вы поражаете исчадие, фею или нежить освящённым боеприпасом, скорость этого существа снижается на 10 футов до конца его следующего хода. Также существо не может совершать реакции до конца своего следующего хода.

Жестокое. Предназначенные для открытия обширных ран, например, наконечником стрелы с широким лезвием, жестокие боеприпасы действуют так же, как жестокое оружие ближнего боя.

Зажигательное. Когда вы поражаете существо зажигательными боеприпасами, цель получает дополнительный урон огнём 1к4.

Посеребрённое. Считайте атаки, совершаемые посеребрёнными боеприпасами, магическими для преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам.

Боеприпасы

Стрелы и болты

Название	Цена	Вес
Дробящее (1)	5 мм	1/10 фнт.
Дальность (1)	1 см	1/40 фнт.
Рубящее (1)	1 см	1/10 фнт.
Свистящее (1)	1 см	1/20 фнт.
Пращевые снаряды		
Колющее (1)	1 мм	1/10 фнт.
Дальность (1)	5 мм	1/20 фнт.
Свистящее (1)	5 мм	1/20 фнт.
Канистра для мехов (20 выстрелов)	5 зм	4 фнт.
Выстрел дракона (20)	5 зм	2 фнт.
Обойма	5 зм	1 фнт.
Пули с бумажной гильзой (20)	3 зм	2 фнт.

Алхимические боеприпасы

Название	Цена	Вес
Стрела (1)	75 зм	1/5 фнт.
Болт (1)	75 зм	1/5 фнт.
Снаряд для пращи (1)	55 зм	1/5 фнт.

Специализированные боеприпасы

Название	Цена	Вес
Стрелы (5)	100 зм	1/4 фнт.
Болты (5)	100 зм	1/2 фнт.
Пули с бумажной гильзой (5)	250 зм	1/2 фнт.
Снаряды для пращи (5)	100 зм	1/2 фнт.



Продвинутое рукопашное оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Ловчая пегля	500 зм	1к6, колющий	5 фнт.	Связывающее, рукоять, досягаемость, подсечка, двуручное
Кавалерийский цеп	500 зм	1к8, дробящий	3 фнт.	Инерция (1к10), быстрое, универсальное (1к10)
Кавалерийский молот	500 зм	1к8, дробящий	3 фнт.	Бронебойное, инерция (1к12), универсальное (1к10)
Кавалерийский клевец	500 зм	1к8, колющий	3 фнт.	Бронебойное, инерция (1к12), универсальное (1к10)
Чакрам	500 зм	1к4, рубящий	1 фнт.	Фехтовальное, лёгкое, быстрое, возвращающееся, метательное (дис. 20/60)
Клеймор	500 зм	2к6, рубящий	7 фнт.	Жестокое, тяжёлое, двуручное
Двойной клинок	500 зм	1к6, рубящий	5 фнт.	Двойное, инерция (1к10), монашеское, установка, двуручное
Двойное копьё	500 зм	1к6, колющий	4 фнт.	Двойное, инерция (1к10), монашеское, установка, двуручное
Элитная рапира	500 зм	1к8, колющий	2 фнт.	Фехтовальное, быстрое
Боевая цепь	500 зм	1к4, дробящий	3 фнт.	Обезоруж., двойное, связывающ., фехт., монашеское, досяг., подсечка, двуручное
Боевая цепь, жестокая	750 зм	1к6, рубящий	6 фнт.	Жестокое, обезоруж., двойное, связывающ., фехт., монашеское, досяг., подсечка, двуручное
Боевая цепь, крюк	500 зм	1к4, дробящий	3 фнт.	Урон (колющий), обезоруживающее, двойное, связывающее, фехтовальное, монашеское, досягаемость, подсечка, двуручное
Боевая цепь, серп	500 зм	1к4, дробящий	3 фнт.	Урон (рубящий), обезоруживающее, двойное, связывающее, фехтовальное, монашеское, досягаемость, подсечка, двуручное
Сеть гладиатора	350 зм	1к6, дробящий	5 фнт.	Связывающее, опутывающее, метательное (дис. 5/15)
Полэкс стража	750 зм	1к10, рубящий	9 фнт.	Урон (колющий), страж, рукоять, тяж., досяг., установка, подсечка, двуручное
Рыцарская пика	500 зм	2к6, колющий	6 фнт.	Инерция (2к10), досягаемость, двуручное (если не в седле)
Рыцарский меч	750 зм	1к8, рубящий	3 фнт.	Страж, защитное, точное, универсальное (1к10)
Военные вилы	500 зм	2к6, колющий	8 фнт.	Рукоять, тяжёлое, досягаемость, установка, подсечка, двуручное
Парирующий кинжал	350 зм	1к4, колющий	1 фнт.	Обезоруживающее, защитное, фехт., лёгкое, метательное (дис. 20/60)
Алебарда	500 зм	1к12, колющий	12 фнт.	Страж, рукоять, тяжёлое, досягаемость, установка, двуручное
Пробивающий кинжал	300 зм	1к4, колющий	1 фнт.	Бронебойное, защитное, фехтовальное, лёгкое
Возвращ. дубинка	300 зм	1к4, дробящий	2 фнт.	Лёгкое, возвращающееся, метательное (дис. 20/60)
Сабля	500 зм	1к8, рубящий	2 фнт.	Фехтовальное, быстрое
Обшитый посох	500 зм	1к6, дробящий	6 фнт.	Двойное, монашеское, универсальное (1к8)
Дубинка с бок. рукояткой	500 зм	1к4, дробящий	2 фнт.	Защитное, фехтовальное, лёгкое, монашеское, быстрое
Свирепый топор	750 зм	2к6, рубящий	12 фнт.	Жестокое, рукоять, тяжёлое, инерция (2к8), двуручное
Свирепая кувалда	750 зм	2к6, дробящий	15 фнт.	Жестокое, рукоять, тяжёлое, инерция (2к8), двуручное



Продвинутое дальнбойное оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Арбалет	750 зм	2к6, колющий	20 фнт.	Боеприпас (дис. 80/300), тяж., перезарядка, сильное натяжение, двуручное
Пороховой пистоль	200 зм	2к4, колющий	4 фнт.	Боеприпас (дис. 25/100), пороховое, перезарядка, лёгкое
Пороховое ружьё	500 зм	2к6, колющий	10 фнт.	Боеприпас (дис. 80/300), пороховое, перезарядка, двуручное
Мушкетон	750 зм	2к6, колющий	10 фнт.	Боеприпас (дис. 20/30), пороховое, громоздкое, перезарядка, разброс (линия 10), двуручное
Мушкетон, ручной	500 зм	2к4, колющий	4 фнт.	Боеприпас (дис. 20/30), пороховое, перезарядка, разброс (линия 10)
Композитн. длинный лук	750 зм	1к8, колющий	2 фнт.	Боеприпас (дис. 200/600), тяжёлое, сильное натяжение, двуручное
Композитн. короткий лук	400 зм	1к6, колющий	2 фнт.	Боеприпас (дис. 100/400), сильное натяжение, двуручное
Драконий пистоль	350 зм	2к4, колющий	4 фнт.	Боеприпас (дис. 20), пороховое, перезарядка, разброс (конус 15)
Драконье ружьё	750 зм	2к6, колющий	4 фнт.	Боеприпас (дис. 30), пороховое, перезарядка, разброс (конус 15)
Огненные меха	750 зм	2к6, огонь	11 фнт.	Боеприпас (дис. 15), громоздкое, перезарядка, обойма (20), разброс (конус 15), двуручное
Многозарядн. арбалет	750 зм	1к8, колющий	7 фнт.	Боеприпас (дис. 80/300), обойма (6 болтов), многозарядное, двуручное
Многозарядн. арбалет, ручной	500 зм	1к6, колющий	3 фнт.	Боеприпас (дис. 30/120), лёгкое, обойма (3 болта), многозарядное
Многозарядн. арбалет, тяжёлый	1,000 зм	1к10, колющий	20 фнт.	Боеприпас (дис. 100/400), тяжёлое, обойма (9 болта), многозарядное, двуручное
Многозарядн. игломёт	500 зм	1, колющий	3 фнт.	Боеприпас (дис. 30/120), лёгкое, обойма (6 игл для дух. трубки), многозарядное
Многозарядн. рогатка	750 зм	1к8, дробящий	9 фнт.	Боеприпас (дис. 80/300), обойма (9 снарядов для пращи), многозарядное, двуручное



Глава 11: Магические Предметы

Как и сам мир Эфериса, магические предметы в кампании Мрачной Лощины, как правило, представляют собой извращённое и тёмное отражение могущественных реликвий из мира фэнтези. Та же магия, что окутывает злобной тенью народы и существ Эфериса, используется и для создания магических предметов.

Как и в любом фэнтезийном мире, в Эферисе существуют магические предметы, которые может подобрать и использовать кто угодно или которые можно использовать после того, как владелец потратит время, чтобы настроиться на предмет. Однако можно найти некоторые более редкие вещи, специально предназначенные для людей, претерпевших трансформацию в нечто большее, чем их смертная форма



Предметы аберрантного ужаса

Плавник-симбиот

Чудесный предмет, редкий

(требуется настройка аберрантным ужасом)

Этот кусочек плоти, извлечённый из живого аболета, можно вживить в кожу аберрантного ужаса. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны пришить его к коже и оставить на весь период настройки, в течение которого плавник впиивается в ваше тело, чтобы соединиться с вашей мышечной системой.

Настроившись на этот предмет, вы получаете бонус +2 к Сл спасброска вашей трансформации.

Плавник нельзя снять, пока вы на него настроены, и вы не можете добровольно прекратить настройку. Если его отрезать от вашего тела, он вырастет снова через 1к4 часа.

Стебель-симбиот

Чудесный предмет, необычный

(требуется настройка аберрантным ужасом)

Этот отросток плоти, полученный из живой аберрации, можно вживить в череп аберрантного ужаса. Чтобы настроиться на этот предмет, вы должны пришить его к коже головы и оставить на весь период настройки, в течение которого стебель проникает в ваш череп, чтобы соединиться с вашим мозгом.

Пока вы настроены на этот предмет, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность). Кроме того, вас и любого из ваших союзников в пределах 30 футов от вас нельзя застать врасплох, за исключением случаев, когда вы выведены из строя чем-то, кроме немагического сна.

Стебель нельзя удалить, пока вы на него настроены, и вы не можете добровольно прекратить настройку. Если его отрезать от вашего тела, он вырастет снова через 1к4 часа.

Смирительная рубашка

Чудесный предмет, необычный

(требуется настройка аберрантным ужасом)

Эта испачканная серая рубашка имеет доходящие до пола рукава и десятки удерживающих ремней. Надев смирительную рубашку, аберрантный ужас дважды бросает кубик по таблице нестабильных мутаций и может выбрать, любой из выпавших результатов.

Чтобы надеть или снять смирительную рубашку, требуется 10 минут. Существо, носящее смирительную рубашку, совершает броски атаки с помехой.

Кольцо звёздного металла

Кольцо, редкое

(требуется настройка аберрантным ужасом)

Это тяжёлое стальное кольцо украшено кусочком мерцающего звёздного металла. Пока вы носите это кольцо, ваши приатки покрываются коркой переливающегося звёздного металла. Все ваши удары без оружия наносят магический урон, пока вы настроены на это кольцо.



Предметы феи

Жетон королевы

Чудесный предмет, легендарный

(требуется настройка феей)

Этот скромный жёлудь — один из величайших даров, которые королева фей может преподнести своим подданным. Держа жёлудь, существо может действием наложить заклинание *исполнение желаний*. После использования жёлудь немедленно телепортируется обратно к королеве, которая его даровала.

Если из-за накладывания заклинания *исполнение желаний* королева почувствует угрозу для себя или своего королевства, заклинание не сработает. Вместо этого существо, загадавшее желание, тут же превратится в дуб. Только заклинание *исполнение желаний*, наложенное с жетоном королевы, может вернуть трансформированное таким образом существо в исходное состояние.

Переливающийся доспех

Доспех (кираса), редкий

(требуется настройка феей)

Этот мерцающий нагрудник выкован из панциря гигантской стрекозы и украшен накидкой из тонкой ткани. Вы получаете бонус +1 к КД, пока носите этот доспех.

Один раз в день вы можете действием превратить тонкую накидку в пару стрекозиных крыльев, которые дадут вам скорость полёта 60 футов на один час. Если броня используется таким образом, это свойство нельзя будет применить снова до следующего рассвета.

Корона фейри

*Чудесный предмет, очень редкий
(требуется настройка феей)*

Эта корона сплетена из ароматных цветов, которые привлекают бабочек. Вокруг короны порхают 1к6+3 бабочки. Когда по вам попадает атака оружием, вы можете использовать свою реакцию, чтобы выпустить одну из бабочек. Когда вы это сделаете, бабочка встанет между вами и атакой, принимая удар вместо вас. Бабочка, использованная таким образом, уничтожается.

Как только все бабочки будут использованы, корона фейри увядает и уничтожается.

Поганковый пунш

Зелье, необычное

Эта газированная жидкость, мощная квинтэссенция волшебства фэй, имеет цвет яркой фуксии и вкус осеннего дождя. Фея, выпившая это зелье, может выдержать ещё 3 дня в городской среде, не страдая от истощения и штрафов за отдых.



Предметы дьявола

Кольцо тайного желания

Кольцо, необычное

(требуется настройка дьяволом)

Это кольцо из розового золота украшено обсидианом, вырезанным в форме сердца. Нося его, вы можете действием попытаться узнать самое тёмное желание существа. Выберите существо, которое вы можете видеть. Это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13. При провале вы сразу же узнаете самое тёмное желание цели. При успехе вы ничего не узнаете, и существо становится невосприимчивым к воздействию кольца на 24 часа. Если выбранное вами существо имеет Интеллект 3 или ниже, на него это не влияет. Силу кольца можно использовать 3 раза в день, а перезарядка происходит в полночь.

Нечестивый брелок

Чудесный предмет, необычный

(требуется настройка дьяволом)

Этот брелок представляет собой обгоревшее перо падшего ангела, обернутое серебряной проволокой. Нося его, вы можете войти в область освящённой земли, не выдавая при этом своего ужасного облика. Кроме того, вы не можете быть опознаны как исчадие с помощью заклинания *обнаружение зла и добра* или божественного чувства паладина.

Зольное пальто

Доспех (кожаный), очень редкий

(требуется настройка дьяволом)

Это кожаный пыльник цвета тлеющих углей длиной до пола. При ношении этого доспеха вы получаете бонус +1 к КД. У пальто есть 3 заряда. Когда вы поражаете существо атакой, и у этого существа не максимальное количество

хитов, вы можете потратить 1 заряд, чтобы нанести цели дополнительный урон огнём 1к10. Пальто восстанавливает 1к3 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете.

Страсть

Оружие (боевой топор), артефакт

(требуется настройка дьяволом)

Лезвия этого топора тлеют внутренним светом. Рукоять из тёмного дерева украшена серебром.

Когда небесное царство отразило очередное нападение сил зла, дьявольский мастер кузни получил видение, позволившее ему создать боевой топор, не похожий ни на один другой. Благодаря мощи Страсти исчадия теперь обладают оружием, способным сокрушить небесные силы.

Теперь Страсть лежит в скрытых хранилищах дьявольского царства, ожидая, чтобы его использовали, когда силы тьмы нанесут свой последний удар, чтобы поглотить мир. Исчадия не осознают, что столь же мощное оружие находится и в руках небожителей, которые ведут против них вечную войну. Судьба, вдохновившая мастера кузни на создание Страсти, также послала видение небесному кузнецу в целях поддержания баланса сил.

Топор Ада. Этот волшебный боевой топор даёт бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым с его помощью. Когда вы попадаете атакой с его использованием, цель получает дополнительный некротический урон 3д10.

Чемпион Зла. Пока вы держите боевой топор, вы невосприимчивы к состояниям очарования, испуга, паралича, отравления и оглушения.

Погоня Страсти. В качестве бонусного действия вы можете высвободить Страсть, чтобы она волшебным образом парила в свободном пространстве в пределах 5 футов от вас. Если вы видите боевой топор, вы можете бонусным действием мысленно приказать ему пролететь на расстояние до 50 футов и либо совершить одну атаку по цели, либо вернуться в ваши руки. Если какой-либо эффект нацелен на парящий топор, считается, что вы держите его. Парящий топор падает, если настроенный на него пользователь умирает.

Заклиная. Пока топор находится при вас, вы можете действием наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18): *порча, изгнание, проклятие, клеймящая кара* или *воспламеняющаяся туча*. Если вы используете топор для произнесения заклинания, это заклинание нельзя будет произнести повторно до следующего рассвета.

Уничтожение топора. Единственное, что способно нанести урон боевому топору, — это его небесный близнец Рвение. Существо, владеющее Рвением, может атаковать Страсть, у которой 21 КД и 300 хитов. Никакое другое существо или предмет не может нанести урон Страсти.



Предметы лича

Похоронная маска

Чудесный предмет, необычный

(требуется настройка личем)

Эта утончённая маска изготовлена из тонко оттёсанной меди, которая при ношении принимает форму кожи. Надев эту маску, вы можете действием изменить свой внешний вид на один час. Вы сами решаете, как вы будете выглядеть, включая рост, вес, черты лица, звук голоса,



длину волос, цвет кожи и отличительные характеристики. Вы можете выдать себя за представителя другой расы, но при этом никакие ваши характеристики не изменятся. Вы также не можете выглядеть как существо другого размера, и ваша основная форма тела останется прежней; если вы двуногий, вы не сможете использовать этот предмет, чтобы стать, например, четвероногим.

В течение часа, когда маска активирована, вы можете своим действием изменить свой внешний вид таким образом. При таких изменениях ваша отвратительная внешность будет скрыта. Используя маску, вы не сможете сделать это снова до следующего рассвета.

Посох Короля-Чародея

*Оружие (посох), легендарное
(требуется настройка заклинателем)*

Этот посох из эбенового дерева имеет бронзовый наконечник копья и дополнительные лезвия, на которых вырезано изображение крылатого скарабея. Посох можно использовать как волшебное копьё, которое даёт бонус +2 к броскам атаки и урона, совершаемым с его помощью. Вы считаетесь владеющим этим оружием, пока настроены на него, даже если вы не умеете обращаться с копьями. Пока вы его держите, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаниями.

Отбраковка субъектов. Пока настроены на посох, гуманоиды совершают спасброски от заклинаний, которые вы произносите, с помехой.

Магический щит. Пока вы настроены на этот посох, вы получаете преимущество в спасбросках от любого заклинания, нацеленного только на вас.

Проклятый. Этот посох проклят, и если вы настроитесь на него, проклятие распространится и на вас. Пока проклятие не будет снято с помощью *снятия проклятия* или подобной магии, вы не желаете расставаться с посохом и всегда держите его под рукой. Кроме того, у вас есть помеха на броски атаки, сделанные с использованием другого оружия, кроме этого.

Пока вы настроены на посох, один раз в день в полночь вы должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17. При провале спасброска ваши максимальные хиты уменьшаются на 10, если вы не нежить. Эти хиты можно восстановить только с помощью заклинания *исполнение желаний*. Если таким образом ваше максимальное число хитов уменьшаются до 0, вы умираете и немедленно восстаёте как мертвые.

Жезл развалин

*Жезл, редкий
(требуется настройка личем)*

Этот жезл состоит из скреплённых друг с другом хрустальных сфер, наполненных дымом. Жезл имеет 3 заряда и ежедневно с наступлением сумерек восстанавливает все израсходованные заряды.

Когда существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, наносит вам урон, пока вы держите этот жезл, вы можете реакцией потратить 1 заряд, чтобы заставить существо совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. В случае провала существо стареет на 2к10 лет и получает один уровень истощения.

Доспех из плоти зомби

*Доспех (шкурный), редкий
(требуется настройка личем)*

Эта броня изготовлена из дублёной плоти поднятого зомби. При её ношении ваш КД становится 16 + модификатор Ловкости. Вы считаетесь владеющим этим доспехом, даже если не обучены носить шкурный доспех.



Предметы ликантропа

Вторая кожа

*Доспех (шкурный), редкий
(требуется настройка ликантропом)*

Эта упряжь сплетена из шкур убитых ликантропов. В вашей гибридной форме упряжь прилипает к вашей плоти, как вторая шкура, давая вам КД 18. Этот КД заменяет ваш обычный КД Трансформации.

Пока вы носите упряжь, у вас есть помеха на проверки Харизмы при взаимодействии с другими ликантропами.

Багровый Туман

Чудесный предмет, необычный

Этот крошечный флакончик с распылителем содержит коктейль из феромонов добычи, которого достаточно для одного использования. Вы можете действием распылить феромоны на одну цель в радиусе 5 футов, и их эффект будет длиться 24 часа.

Когда ликантроп проваливает спасбросок «Жажда охоты», он должен отдать предпочтение цели, находящейся под действием Багрового Тумана.

Жезл Хозяина Стаи

*Жезл, очень редкий
(требуется настройка ликантропом)*

Этот жезл выглядит как кусок коряги с вырезанными изображениями волков и медведей. Держа этот жезл, вы можете выбрать любое количество согласных существ, которых видите в радиусе 30 футов. Стержень можно держать в зубах, и его можно использовать в гибридной или родственной форме. Вы превращаете каждую цель в **волка** или **медведя** (ваше наследие ликантропа определяет, в кого именно).

Превращение длится 24 часа для каждой цели, пока вы не решите прекратить эффект, или пока хиты цели не упадут до 0 или она не умрёт. Игровая статистика цели

заменяется статистикой выбранного зверя, хотя цель сохраняет своё мировоззрение и показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Цель перенимает хиты своей новой формы, и когда она возвращается к своей обычной форме, она также возвращается и к количеству хитов, которое у неё было до превращения. Если превращение к обычной форме происходит в результате падения хитов до 0, любой избыточный урон переносится на обычную форму. Пока избыточный урон не снижает хиты существа до 0, оно не теряет сознание. Существо ограничено в действиях, которые оно может выполнять в силу своей новой формы, и оно не может говорить или произносить заклинания.

Снаряжение цели принимает новую форму. Цель не может активировать, владеть своим снаряжением или иным образом получать от него выгоду.

Если жезл был использован таким образом, его нельзя использовать снова до следующего рассвета.

Железные клыки

*Чудесный предмет, редкий
(требуется настройка ликантропом)*

На этих железных зубных колпачках начертаны магические руны. Если вы трансформируетесь в свою гибридную или родственную форму, нося железные клыки, волшебный металл расширяется и покрывает ваши зубы. Ваши атаки укусами считаются магическим уроном. Кроме того, пока вы носите железные клыки, вы не можете передать проклятие ликантропии через укусы.



Предметы первородного

Лук Четырёх

*Оружие (длинный лук), очень редкое
(требуется настройка первородным)*

Этот белый деревянный лук украшен четырьмя драгоценными камнями: рубином, изумрудом, сапфиром и бриллиантом. Держа этот лук, вы можете вызвать волшебную стрелу, состоящую из одного из четырёх элементов. Создание стрелы таким способом не требует действия. Каждый раз, когда вы вызываете стрелу, вы должны выбрать один из четырёх вариантов ниже. Если вы не выпустите стрелу в течение 1 минуты после её призыва, она растворится.

Стрела Воздуха. При попадании воздушная стрела наносит 2к8 урона молнией.



Багровый
Туман



Плавник-
симбиот



Стебель-
симбиот

Похоронная
маска



Кольцо тайного
желания



Нечестивый
брелок



Стрела Земли. При попадании стрела земли наносит 2к8 дробящего магического урона.

Стрела Огня. При попадании огненная стрела наносит 2к8 урона огнём.

Стрела Воды. При попадании стрела воды наносит 2к8 урона холодом.

Магнитный доспех

Доспех (латы), редкий

(требуется настройка первородным)

Эта пластинчатая броня покрыта магнитным камнем, добытым на стихийном плане земли. Нося эту броню, вы можете бонусным действием усилить её магнитную полярность. Когда вы это сделаете, свободные камни, почва и минералы немедленно притянутся к поверхности доспеха, давая вам бонус +1 к КД, но снижая вашу скорость на 5 футов. Вы можете использовать бонусное действие, чтобы активировать это свойство каждый раунд, вплоть до максимума +5 КД и снижения скорости на 25 футов.

Если в течение 1 минуты не было использовано бонусное действие для активации этого свойства, весь намагниченный материал падает с брони, прекращая давать вам как бонус к КД, так и снижение скорости.

Кольцо излучения

Кольцо, необычное

(требуется настройка первородным)

Кольцо изготовлено из плетёной медной проволоки. Когда вы носите это кольцо, ваша стихийная энергия становится сверхзаряженной и начинает излучаться из вашего тела. Когда вы атакуете безоружными ударами, ваша досягаемость увеличивается на 5 футов.

Жезл стихийного стазиса

Жезл, редкий

(требуется настройка первородным)

Этот деревянный стержень украшен четырьмя стеклянными сферами, каждая из которых содержит микрокосм энергии стихий. Если **воздушный элементаль**, **огненный элементаль**, **земляной элементаль** или **водный элементаль** умирает в пределах 60 футов от вас, пока вы держите жезл, то элементаль поглощается жезлом. Поглощённый таким образом существо занимает один из четырёх кристаллов в жезле. Если элементаль умирает в пределах дистанции, когда все четыре кристалла уже заполнены, то элементаль умирает как обычно.

Действием вы можете поднести жезл и освободить одного из элементалей, содержащихся в кристалле. Освобождённый элементаль появляется в пределах 5 футов от вас и дружелюбен к вам и вашим союзникам.

Он имеет собственные ходы и инициативу. Элементаль подчиняется любым устным командам, которые вы ему даёте (действие не требуется). Если вы не отдаёте ему никаких команд, то он защищается от враждебных существ, но в остальном никаких действий не предпринимает.

Освобождённый элементаль остаётся в течение 10 минут, или пока вы не отпустите его или не убьёте, после чего он отправляется в свой родной план.



Предметы серафима

Небесный Вестник

Чудесный предмет, очень редкий

Эта золотая труба никогда не тускнеет от ржавчины и грязи. Действием существо с добрым мировоззрением может протрубить в трубу, которая издаёт воодушевляющую боевую песнь, слышимую на расстоянии до 600 футов. Существо, трубящее в трубу, может выбрать до 12 союзников в радиусе действия, чтобы дать им преимущества Небесного Вестника. Союзное существо становится невосприимчивым к испугу и совершает все спасброски Мудрости с преимуществом. Кроме того, его максимум хитов увеличивается на 2к10, и он получает такое же количество хитов. Эти преимущества действуют в течение 24 часов. После использования Вестник не может быть использован повторно до следующего рассвета.

Если существо с нейтральным мировоззрением попытается использовать трубу, звука не будет, и ничего не произойдёт.

Если существо со злым мировоззрением попытается использовать трубу, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, когда столб божественного огня обрушивается с небес, чтобы поразить пользователя. Существо получает урон излучением 8кб при провале или половину этого урона при успехе.

Рвение

Оружие (боевой молот), артефакт
(требуется настройка серафимом)

Стальное оголовье этого боевого молота словно сияет внутренним светом. Ручка из светлого дерева украшена белым золотом.

Когда небесное царство почти погрузилось во тьму, небесный кузнец получил видение, позволившее ему создать молот, не похожий ни на один другой. Мощью

Рвения армии небес отбросили своих врагов, восстановив космическое равновесие.

Теперь Рвение лежит в скрытых хранилищах небесного царства, ожидая, чтобы его использовали, когда силы тьмы начнут угрожать поглотить мир. Небожители не осознают, что столь же мощное оружие находится и в руках тех армий тьмы, что они когда-то отбросили назад. Судьба, вдохновившая кузнеца на создание Рвения, также послала видение хранителю кузницы ада в целях поддержания баланса сил.

Молот Небес. Этот волшебный боевой молот даёт бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым с его помощью. Когда вы наносите атаку с его использованием, цель получает дополнительный урон излучением 3к10.

Чемпион Добра. Пока вы держите молот, вы невосприимчивы к состояниям очарования, испуга, паралича, отравления и оглушения.

Погоня Рвения. В качестве бонусного действия вы можете высвободить Рвение, чтобы оно волшебным образом парило в свободном пространстве в пределах 5 футов от вас. Если вы видите боевой молот, вы можете бонусным действием мысленно приказать ему пролететь на расстояние до 50 футов и либо совершить одну атаку по цели, либо вернуться в ваши руки. Если какой-либо эффект нацелен на парящий молот, считается, что вы держите его. Парящий молот падает, если настроенный на него пользователь умирает.

Заклинания. Пока молот находится при вас, вы можете действием наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18): *изгнание*, *клеящая кара*, *маяк надежды*, *землетрясение* или *героизм*. Если вы используете молот для произнесения заклинания, это заклинание нельзя будет произнести повторно до следующего рассвета.

Уничтожение молота. Единственное, что способно нанести урон боевому молоту, — это его адский близнец Страсть. Существо, владеющее Стратью, может атаковать Рвение, у которого 21 КД и 300 хитов. Никакое другое существо или предмет не может нанести урон Рвению.

Кольцо Истины

*Кольцо, необычное
(требуется настройка)*

На этом золотом кольце отштампованы изображения улыбающихся гуманоидных лиц. Настроившись на это кольцо, владелец постоянно излучает ауру, идентичную эффекту заклинания *область истины*. Область воздействует на сферу радиусом 15 футов с центром на владельце. Успешный спасбросок Харизмы Сл 15 позволяет цели избежать воздействия кольца.

Скромное платье

*Чудесный предмет, необычный
(требуется настройка серафимом)*

Это грубое платье отродья потрёпано непогодой и полно дыр. Нося платье и никаких других успехов или одежды, серафим автоматически преуспевает в проверках, чтобы скрыть свой божественный облик.



Предметы спектра

Эктоплазменный кнут

*Оружие (кнут), редкое
(требуется настройка спектром)*

Этот кнут сделан из серебряной плазмы, которая, кажется, то появляется, то исчезает из реальности. Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, выполненным этим магическим оружием.

Кнут невидим для существ, не являющихся нежитью. Вы получаете преимущество при атаках кнутом против существ, которые не могут его увидеть.

Шкатулка банши

*Чудесный предмет, необычный
(требуется настройка спектром)*

Эта музыкальная шкатулка из слоновой кости инкрустирована серебряными украшениями, изображающими крошечные сцены ужасного насилия. Когда существо, настроенное на шкатулку, открывает крышку, оно может мысленно приказать шкатулке издать звук по своему выбору. После открытия крышки звук продолжает воспроизводиться до тех пор, пока шкатулка не будет закрыта. Если настроенный пользователь закроет крышку, а затем снова откроет её, он может мысленно приказать шкатулке воспроизвести другой звук. Если настроенный пользователь отойдёт от шкатулки более чем на 300 футов, крышка закроется, и музыкальная шкатулка перестанет играть.

Шкатулка может создать любой звуковой фон, например, захватывающую фортепианную музыку, звуки оживлённой вечеринки или непрерывную серию криков. Когда шкатулка открыта, пользователь может выбрать, слышен ли звук в сфере радиусом 5 футов, радиусом 30 футов или радиусом 120 футов.

Палочка полтергейста

*Волшебная палочка, очень редкая
(требуется настройка спектром)*

Эта палочка представляет собой завиток тёмного и белого дерева, увенчанный резным кричащим черепом. У палочки 7 зарядов, которые используются для подпитки заклинаний внутри неё. Имея палочку в руке, вы можете действием наложить из палочки одно из следующих заклинаний. Сл этих заклинаний равна вашей Сл трансформации: *дребезги* (1 заряд), *оживление вещей* (4 заряда) или *образ* (3 заряда). Никаких компонентов не требуется.

Палочка восстанавливает 1дб + 1 израсходованных зарядов каждый день на закате. Если вы израсходуете последний заряд палочки, бросьте d20. При выпадении 20 палочка разлетается на осколки и уничтожается.

Смертельная Спираль

*Кольцо, необычное
(требуется настройка спектром)*

Это кольцо состоит из сотен проволок из розового золота, сплетённых вокруг пальца. Пока спектр носит это кольцо, он может бонусным действием стать полностью материальным. Находясь в этом телесном состоянии, он не считается нежитью при любых магических воздействиях и может взаимодействовать с материальным миром как обычный гуманоид. Находясь в телесном состоянии, спектр теряет все преимущества своей трансформации. Спектр может использовать бонусное действие, чтобы вернуться в свою истинную форму.



Предметы вампира

Затенители солнца

Чудесный предмет, необычный

Эти чёрные кожаные очки оснащены мутным стеклом, которое полностью закрывает глаза владельца. Нося эти тёмные линзы, вы не получаете помехи при бросках атаки и проверках характеристик, совершаемых под солнечным светом. Вы также не можете видеть в полной темноте, надевая очки, даже если у вас есть тёмное зрение.

Кровяная капсула

Чудесный предмет, необычный

Эта цилиндрическая колба покрыта некротическими рунами. Кровь гуманоидов, хранящаяся в кровяной капсуле, остаётся свежей до одного года. В колбе хранится достаточно крови, чтобы прокормить вампира в течение одного дня.

Пьющий Свет

Оружие (длинный меч), очень редкий (требуется настройка)

Рукоять и лезвие этого меча выкованы из цельного куска чёрного металла, который, кажется, поглощает свет вокруг него. Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, выполненным этим оружием, которое наносит урон

холодом вместо рубящего урона. Настроившись на меч, вы получаете тёмное зрение до 60 футов и можете видеть в магической темноте.

Бонусным действием вы можете заставить меч излучать магическую тьму в радиусе 15 футов и тусклый свет в радиусе ещё 15 футов. Пока тьма активна, вы можете действием расширить или уменьшить радиус тьмы на 5 футов, максимум до 30 футов или минимум до 10 футов. Тьму, созданную этим мечом, можно подавить только с помощью *преграды магии*.

Доспех из ангельской кожи

Доспех (кожаный), редкий

Эта кожаная броня сделана из содранной плоти ангелов. Нося броню, вы невосприимчивы к дробящему, колющему и режущему урону от немагических атак. Сюда также входят атаки немагическим деревянным или посеребрённым оружием.

Любой небожитель, увидевший эту броню, сразу же становится враждебным по отношению к её владельцу.

Затенители
солнца



Общие предметы

Свеча сторожа

Чудесный предмет, необычный

Эту чёрную коническую свечу невозможно зажечь. Когда небожитель, исчадие, нежить или фея приближается к свече на расстояние менее 120 футов, она загорается и горит фиолетовым пламенем. После того как свеча загорелась, она горит в течение часа и её нельзя использовать повторно.

Свечи сторожа не могут работать, если они завёрнуты в упаковку или уложены в контейнер.

Зрительное Стекло

Чудесный предмет, очень редкий

Это изысканное серебряное ручное зеркало украшено мотивом увядших роз. Отражение в зеркале всегда показывает истинную форму любого существа, рассматриваемого в нем, как если бы оно было увидено заклиниванием *истинное зрение*. Вы можете увидеть невидимых существ, истинную форму оборотней и истинные лица существ, пытающихся замаскировать свою отвратительную внешность.

Если зеркало будет направлено на вампира, оно тут же разобьётся и уничтожится.

Швейная игла

Чудесный предмет, редкий

Эта чёрная железная игла легко пронзает кожу. Если рот существа зашить швейной иглой, оно теряет способность говорить или произносить заклинания с вербальными компонентами. Существо получает способность общаться телепатически на расстоянии до 60 футов. Существо, с которым вы разговариваете таким образом, не обязательно говорить с вами на одном языке, чтобы общаться, но оно должно понимать хотя бы один язык. Существо без телепатии может получать сообщения и отвечать на них, но не может самостоятельно начать с вами разговор.

Зашивание рта добровольного, бессознательного или недееспособного существа занимает 10 минут. Снятие швов занимает 1 минуту.

Мутаген охотника

Зелье, редкое

Эта светящаяся зелёная жидкость переводит антитела существа в гиперактивное состояние. Выпив это зелье, вы становитесь невосприимчивы к ядам и болезням в течение одного часа. Вы также не можете наложить на себя такие проклятия, как ликантропия или гниение мумии, на время действия эффекта. По истечении часа вы получаете один уровень истощения.



Челюстной нож — оружие, которое можно изготовить из чего угодно

Безделушки

Один из забавных и запоминающихся способов понять и подчеркнуть уникальную природу Эфериса — это дьявольские и причудливые детали. В мире, где магия, как известно, портит даже самые невинные предметы, предоставление персонажам, казалось бы, обыденных предметов, содержащих намёк на жуть или гротеск, может усилить напряжение и беспокойство.

Приведённый ниже список безделушек можно использовать, чтобы придать персонажам что-то необычное на этапе создания. Эти безделушки также можно найти у НИПов, которые могут цепляться за них с нелогичной яростью.

Их можно использовать, чтобы оживить тайники с сокровищами, украсить области, которые исследуют персонажи, или даже сделать центральным элементом каких-либо слухов или баек.

Как бы вы ни решили их использовать, никогда не допускайте, чтобы какие-либо детали, какими бы обыденными они ни были, пропадали впустую, пока вы создаёте свою конкретную версию Эфериса или какого-либо другого тёмного фэнтезийного мира.

Безделушки Мрачной Лоцины

к100	Безделушка
01	Серебряный рыболовный крючок с гравировкой «Бувенграхт»
02	Полый мрамор, наполненный неизвестной красной жидкостью
03	Спиральная раковина из Залива Львов
04	Деревянная утка, с выжженным символом мёртвого божества
05	Камень размером с ладонь с изображением жуткого дома
06	Подушечка для иглолок со скверно нарисованным лицом
07	Крошечный портрет семьи, смотрящей в небо
08	Стеклянный глаз, который свистит при встряхивании
09	Чайная свеча, горящая холодным и серым огнём
10	Свинцовый кафф, сплавленный с маленьким эльфийским ухом
11	Пустая запечатанная воском бутылка, заполненная тёмным конденсатом
12	Деревянный детский кубик с шестью неразборчивыми символами на гранях.
13	Кожаный ошейник животного, разжёван и покрыт кровью
14	Маленький пустой свиток, хихикающий при развёртывании
15	Одна большая шерстяная варежка, постоянно влажная
16	Свисток, имитирующий звуки вида лягушек, обитающего в данном регионе
17	Маленький флакон одеколона, запах которого чувят все, кроме вас
18	Кошель, из которого каждый день исчезает первая положенная в него монета
19	Ода, написанная тому, кто носит ваше имя
20	Восковой слепок неизвестного ключа
21	Кусок затвердевшей сосновой смолы, в котором находится полевая мышь
22	Стеклянная бутылка, наполненная мхом, движется при нагревании
23	Вечно замороженное перо, которое тает только тогда, когда владелец испытывает великую радость
24	Одна игральная карта из краплёной колоды
25	Крошечная чернильница с грязью, которая наполняется каждое утро

26	Лапка ящерицы с обвязанным вокруг неё куском сухожилия	68	Экзотическая раковина, из которой слышны скорбные вопли
27	Сатирическая копия престижного знака отличия	69	Соломенная кукла с миниатюрным железным мечом, пронзившим голову
28	Большой железный гвоздь, изогнутый спиралью, с гравировкой «Раулянд»	70	Клочок бумаги с нотами, которые при воспроизведении создают диссонирующую мелодию
29	Деревянный штамп с надписью «для болота»	71	Глиняная миска с черно-красным пятном, которое нельзя удалить
30	Жестяной контейнер, слегка пахнущий мокрой шерстью	72	Бычье кольцо из латуни, украшенное сердечками и цветами
31	Компас, украшенный изображением русалки, всегда указывает на ближайшую солёную воду	73	Длинный кожаный шнурок для ботинок, пахнущий мятой
32	Рукоять меча, украшенная поддельными драгоценными камнями	74	Небольшой рукописный буклет с описанием методов бальзамирования и грубыми иллюстрациями
33	Шелковая маска серафима, которая улыбается днём, но хмурится ночью	75	Залитое слезами письмо, написанное скорбящей супругой своему умершему партнёру
34	Осколок зеркала, искажающий изображение владельца	76	Рожок для обуви из слоновой кости, в форме раздвоенного языка
35	Миниатюрный котёл, который дымит, когда хозяин злится	77	Чучело опоссума в рычащей и шипящей позе
36	Вилы с зубцами, украшенными в виде пальцев скелета	78	Пишущее перо, вырезанное в форме вытянутого пальца
37	Тканевый носовой платок с пятном в виде страшного зверя	79	Семь семян неизвестного растения в форме черепов
38	Фигурка ангелочка, вырезанная из зелёного мыла	80	Ювелирная брошь в виде веточки болиголова
39	Модный кожаный ботинок, но с искривлённым носом	81	Джутовый мешок с дырочками для глаз и носа
40	Молоток в форме рыбы, который не может попасть по гвоздю	82	Половина рецепта неизвестной смеси
41	Небольшой кусочек витража, меняющий цвет в зависимости от настроения владельца	83	Веер с изображением рыб, который излучает слабое свечение при погружении в воду
42	Огненно-красный лист дерева, которое никто не может опознать	84	Картина облачного неба, которое меняется в зависимости от ветра
43	Крошечный деревянный солдатик с копьём, что колет при нажатии кнопки	85	Кольцо с отсутствующем камнем, что вызывает чувство тоски при ношении
44	Высохший и мумифицированный крот	86	Маленькая нефритовая статуэтка ящерицы, глаза, кажется, следят за вами
45	Фигурка танцовщицы, вырезанная из рога лося	87	Некачественная пепельница из глины со словом «МАМА» на её дне
46	Угольный эскиз женщины, превращающейся в зверя	88	Хрупкий обгоревший ремень, испорченный пятнами обугленной плоти
47	Металлическая шестерня с гравировкой «для моего любимого мальчика»	89	Сильно повреждённая чёрная клавиша фортепиано, красная внутри
48	Белый порошок в стеклянном флаконе, исчезающий при открытии пробки, но затем снова появляется при закрытии	90	Моток цепи, слабо дребезжащий, когда владелец волнуется
49	Пустой колчан, деформирующий древко любой стрелы или болта	91	Чернильно-фиолетовая кукла, перемещающаяся среди ваших вещей
50	Бедренная кость гуманоида, покрыта колючими костными наростами	92	Кожаный мешочек с песком, который слегка тикает при открытии
51	Серебряная военная медаль со спиленными гравировками	93	Лапка кролика с белой шерстью со следами человеческих зубов
52	Кусочек сахарного леденца, который никогда не растворяется	94	Сушёное яблоко, поразительно напоминающее лицо ведьмы
53	Трёхногий табурет для доения, без двух ножек	95	Спутанная масса шпагата, казалось бы, без начала и конца
54	Сферический предмет, обёрнутый тканью и перевязанный лентой с узлом	96	Парик из седых волос, слегка шевелится одну минуту каждую полночь
55	Манок на индейку, который иногда издаёт пронзительный визг ужаса	97	Свинцовый груз в форме летучей мыши, из которого в новолуние капает одна капля крови
56	Кольцо из красного дерева с выгравированным именем «Альфрик»	98	Кожаный мяч с опилками, который никогда не летит правильно, если пнуть
57	Зелёный вымпел на деревянной палке, который развевается даже без ветра	99	Деревянная расчёска, делающая волосы влажными при расчёсывании
58	Выбивалка для ковров в форме головы волка с гравировкой «Альтенхайм»	100	Струна лютни, покрытая коркой неизвестного белого вещества
59	Бронзовый монокль на золотой цепочке, без линзы		
60	Плоский камень с нарисованным мелом изображением кошки с дохлой мышью во рту		
61	Два серебряных религиозных символа, что сплавились вместе и приняли странную форму		
62	Игрушечная птичка с пропитанными маслом перистыми крыльями		
63	Набор зубов цвета слоновой кости с удлинёнными резцами		
64	Кусок вяленого мяса, совершенно не имеющий вкуса		
65	Клешня краба с гравировкой «Филиандар»		
66	Колесо от тачки, покрытое густой грязью		
67	Латунная монета из страны, о которой вы никогда не слышали		





Глава 12: Вдохновение и Развращение

Кости влияния

Хотя боги Эфериса ушли, Судьба по-прежнему управляет жизнями его обитателей. Однако без надзора эта некогда неукротимая сила стала нестабильной и восприимчивой к внешнему влиянию.

Именно здесь в игру вступают кости влияния. Играя в Мрачную Лощину, у игроков и у ведущего есть набор шестигранных кубов, которыми можно воспользоваться, чтобы изменить судьбу в свою пользу. Кубы игроков называются Костями Решимости, а запас ведущего состоит из Костей Зверя.

В начале кампании в каждом из этих запасов есть один кб, но события во время игры могут добавлять или удалять кубы из каждого запаса. После каждой сессии, если в одном запасе как минимум на два куба больше, чем в другом, Мастер должен добавить дополнительный кб в запас с меньшим количеством кубов, чтобы представить Судьбу, пытающуюся исправить дисбаланс.

Кубы в каждом запасе можно потратить на активацию ряда различных способностей, отражающих способы, которыми Судьба была изменена к лучшему или к худшему.

Во время игры количество кубов в каждом запасе является ещё одним фактором, который игроки должны учитывать при планировании своих следующих действий. По этой причине уместно, чтобы уровень кубиков в запасе

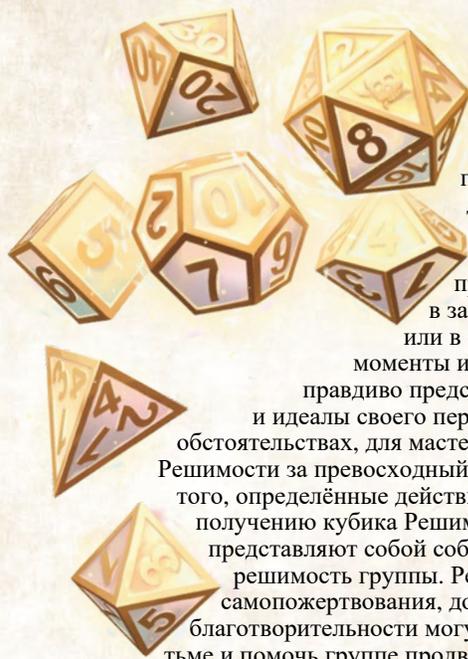
Зверя был представлен внутри игры, что позволяет персонажам реагировать без метагейминга и нарушения погружения.

Один из способов добиться этого — взаимодействие с НИПами. До партии могут прийти новости о каком-то сверхъестественном явлении, которое взбудоражило местных жителей, или местный информатор партии предупреждает их об учащении нападений монстров. В других случаях само окружение группы меняется, отражая растущую угрозу. Приметы и предзнаменования предвещают катастрофу, а существа, с которыми сталкивается группа, принимают всё более тревожащий облик.

Запас Решимости, напротив, лучше всего отражается самими игроками. Уверенность и хорошее настроение могут возрасти, когда запас костей Решимости перевешивает запас Зверя, но в Эферисе такие события редки и мимолётны.

Запас костей Решимости

Персонажи игроков в Мрачной Лощине сталкиваются с миром из непреодолимых препятствий, и чтобы одержать победу, им необходимо использовать глубокие личные запасы мужества и силы воли. Это представлено запасом костей Решимости, специальным набором шестигранных кубов, которые игроки могут использовать, чтобы попытаться помешать судьбе и вырвать победу из пасти поражения.



Запас Решимости начинается с одного кб, но различные события на протяжении игры могут добавлять кубы в этот запас, максимум до шести кб. Мастер может присуждать группе кубики в зависимости от её действий или в определённые сюжетные моменты игры. Если игрок точно и правдиво представляет связи, недостатки и идеалы своего персонажа в трудных обстоятельствах, для мастера уместно вручить кубик Решимости за превосходный отыгрыш роли. Кроме того, определённые действия могут привести к получению кубика Решимости, если они представляют собой события, которые укрепляют решимость группы. Редкие акты самопожертвования, доброты или благотворительности могут послужить светом во тьме и помочь группе продвигаться вперёд, о чём свидетельствует добавление кубика Решимости в запас.

Как только в запасе Решимости появятся кубики, группа может использовать их для активации специальных способностей на протяжении всей игры. Способности Решимости можно активировать, только потратив кубики из запаса Решимости, и каждая способность имеет определённую стоимость, как указано в описании. Не стесняйтесь придумать свой собственный список способностей, на которых игроки смогут использовать кубики Решимости, но некоторые примеры могут включать следующее:

Спешное восстановление. Потратив один кубик Решимости во время короткого или продолжительного отдыха, игрок может снять состояние или один уровень истощения. Если игроку во время отдыха необходимо совершить спасбросок, например, от болезни или яда, он может бросить кубик Решимости и добавить это число к своему спасброску.

Внутренняя сила. Игрок может потратить кубик Решимости вместо кости хитов, чтобы восстановить здоровье во время короткого отдыха или активировать любую другую способность, требующую траты костей хитов.

Финальный рывок. Каждый раз, когда игрок проваливает спасбросок от смерти, он может потратить два кубика Решимости, чтобы перебросить этот спасбросок.

У меня есть как раз то, что нужно. Игрок может потратить любое количество кубиков Решительности и бросить их, чтобы немедленно получить один предмет, стоимость которого равна или меньше удвоенной впаавшей суммы в золотых монетах.

Блеск Славы. Группа может потратить все шесть кубиков решимости, чтобы обрести сверхчеловеческую силу и стойкость на один раунд. В течение этого раунда все члены группы имеют преимущество во всех бросках и сопротивление всем видам урона, а любой наносимый ими урон удваивается.

Запас костей Зверя

Зверь — могущественная сверхъестественная сущность, которая бродит по землям Эфериса, а запас костей Зверя представляет собой то, как силы, противостоящие группе, влияют на переплетение Судьбы. Этот запас начинается с одного кб, но по мере того, как что-то происходит во время игры, могут быть добавлены новые кб, чтобы представить растущую угрозу для тела и разума.

Всякий раз, когда игроки совершают действия, которые омрачают тон игры, запас Зверя получает ещё один кб. Эти события включают убийства невинных, акты эгоизма или бессердечия и так далее.

Другие вещи также могут добавить кубики в запас Зверя. Когда группа встречает особенно сильное, злое или пугающее существо, запас Зверя получает ещё один кубик. Точно так же запас Зверя увеличивается всякий раз, когда группа становится свидетелем чего-то чрезвычайно ужасающего или тревожного. Под это попадает всё, что может поколебать решимость партии или поставить под угрозу её психику. Механические эффекты страха, связанные с заклинаниями или способностями, не влияют на запас Зверя.

По мере роста запаса Зверя Мастер получает доступ к способностям Зверя. Эти способности представляют собой способы, с помощью которых Мастер может изменить баланс столкновений в критические моменты, чтобы помешать группе или поддержать её врагов. Учтите, что эти способности лучше всего использовать для создания напряжения и повышения ставок в схватке, а не просто как средство для победы над группой. Некоторые примеры способностей Зверя включают следующее:

Горький нрав. Мастер может потратить один кубик Зверя, чтобы уменьшить начальное расположение НИПа с Дружелюбного на Безразличное или с Безразличного на Враждебное.

Предсмертный хрип. Когда здоровье игрока снижается до 0, Мастер может потратить один кубик зверя и бросить его. Если выпало 5 или 6, этот игрок немедленно проваливает спасбросок от смерти.

В меньшинстве. Мастер может потратить любое количество кубиков Зверя в начале столкновения, чтобы увеличить количество существ, стоящих перед группой. За каждый потраченный кубик Мастер может добавить дополнительное существо с уровнем опасности не выше половины среднего уровня группы, округлённого в меньшую сторону.

Недуг. Потратив четыре кубика Зверя, силы тьмы вызывают у члена группы серьёзную болезнь. Мастер выбирает Проклятие или Трансформацию, поражающие выбранного персонажа. Если вы используете Трансформацию для этой способности, то вероятность этого события должна быть объявлена в начале игры, чтобы гарантировать, что оно приемлемо для всех за столом.

Зверь. Если запас достигнет шести, Мастер может потратить все шесть кубиков, чтобы Зверь появился рядом с местоположением игроков. Последствия присутствия Зверя ощущаются по всему региону и различаются в зависимости от ближайшего региона империи: мясистые мерзости в Абенланде, злобные марионетки в Рауланде, испорченные звери и растения в Норденланде и сплавленные с доспехами ужасы, в Унтерланде. Этот вариант также может использоваться для обозначения какой-либо другой серьёзной угрозы, основанной на местах за пределами империи, например, вспышки холодного пламени на территории Кланов Валикан. Эти события наносят серьёзный ущерб местному населению и представляют собой значительную и постоянную угрозу для партии.

Нейтральные способности

Помимо способностей Решимости и Зверя, существует набор способностей, которые можно активировать с помощью кубиков,



выбранных из любого запаса. И Мастер, и группа имеют доступ к нейтральным способностям, которые представляют собой более общие методы изменения прехотей Судьбы в вашу пользу.

Незначительная судьба. Бросьте один кубик и прибавьте выпавшее число к одному броску атаки, проверке способностей или спасброску.

Поддержка. Бросьте два кубика и увеличьте максимальное количество хитов существа на выпавшую сумму в течение следующих восьми часов.

Жестокий удар. Каждый раз, когда существо поражено атакой, атакующий может потратить два кубика и наложить на цель дополнительное состояние на один раунд. Это состояние может быть кровотечением, ошеломлением, лежанием ничком или оглушением.

Магический поток. Существо может потратить кубики, чтобы имитировать эффект заклинания. Уровень заклинания не может быть выше бонуса мастерства существа, и существо должно потратить количество кубиков, равное единице плюс уровень заклинания, которое нужно вызвать. Заговоры для этой способности считаются заклинаниями 1-го уровня.

Взмах удачи. Потратив два кубика, Мастер или игрок могут внести незначительные изменения в окружающую среду, например добавить небольшой предмет или особенность, переместить существующий объект на пять футов или слегка изменить погодные условия или освещение. Примерами могут служить брошенное оружие, катящееся вне досягаемости, или предположение о том, что фосфоресцирующие грибы могут сделать освещение пещеры тусклым, а не полной темнотой.

Тёмные Сделки

В дополнение к этим способностям, Мастер может предлагать игрокам Тёмные Сделки. Мастер выбирает количество кубиков Зверя в своём запасе и предлагает игроку курс дальнейших действий. Если игрок соглашается на сделку, запас Зверя уменьшается на выбранное количество кубиков, и затем игрок исполняет ряд

предложенных действий. Это позволяет Мастеру вводить элементы истории и осложнения, которых в противном случае игроки могли бы избежать, посредством демонического шёпота и чуждого влияния на персонажей. Это особенно полезный способ, поскольку он позволяет Мастеру использовать связи, идеалы или недостатки персонажей.

Одним из примеров Тёмной Сделки может быть ситуация, когда игрок обнаруживает проклятый артефакт, ища улики в поисках таинственного нападавшего. Мастер предлагает игроку сделку: запас Зверя уменьшится на два, но игрок заберёт артефакт себе, не сообщая об этом другим членам группы. У персонажа есть недостаток, основанный на жадности, поэтому, несмотря на то, что он знает, что это плохая идея, он это делает, создавая почву для того, чтобы артефакт вошёл в игру позже.

Опциональные правила

Как всегда, данные правила предлагаются в качестве рекомендаций. Мы настоятельно рекомендуем группам рассмотреть и адаптировать эти правила, чтобы они лучше соответствовали темам и стилю их игры.

Один из способов, с помощью которого группа может это сделать, — ослабление правил, ограничивающих способности Решимости и Зверя для группы и Мастера соответственно. В определённых обстоятельствах может иметь смысл разрешить членам группы использовать способности, перечисленные в запасе Зверя, например, когда их действия совпадают с целями злодея, и Мастер может захотеть использовать способности Решимости, чтобы повысить сложность столкновений.

Другой метод настройки — изменение самих способностей. Например, способность «В меньшинстве» из запаса Зверя можно легко адаптировать к заклинаниям призыва и перенести в запас Решимости. «Внутреннюю силу» можно использовать для ускорения исцеления способностью воина «Второе дыхание» или для повышения уровня заклинания «Лечение ран». Призыв Зверя можно легко заменить на появление любого злодея, которого Мастер назначил главным антагонистом кампании. Всё это подходящие варианты использования костей влияния.

В зависимости от действий группы и Мастера может возникнуть ситуация, когда запас кубиков заполнился полностью и остаётся таким в течение длительного времени. Одним из вариантов предотвращения этого неравенства является обеспечение компромисса между ними. Когда игрок должен получить кубик Решимости, он может вместо этого уменьшить запас Зверя на единицу. Точно так же, когда Мастер добавляет кубик в запас Зверя, увеличение угрозы можно с тем же успехом отобразить, уменьшив запас Решимости на единицу. Это обеспечивает более плавное взаимодействие между двумя запасами, действуя почти как перетягивание каната на гобелене Судьбы.

В заключение, одно предупреждение относительно этих правил: в целом следует избегать натравливания членов партии друг на друга. Если вы хотите включить это в качестве опции в свою игру или планируете использовать некоторые из правил с этой целью, мы настоятельно рекомендуем заранее всё обсудить с вашей группой, чтобы убедиться, что все согласны с данной идеей. Главное — это получать удовольствие, и правила должны служить этой цели, даже если время от времени их приходится изменять или нарушать.







Глава 13: Нулевая Сессия

Что такое нулевая сессия?

Начинать новую кампанию – это увлекательно. Все с энтузиазмом создают своих новых персонажей и погружаются в историю. У всех возникает соблазн заранее создать персонажей, чтобы вы все могли сразу же приступить к кампании.

Но, подобно проходу через таинственную дверь, не проверив её на наличие ловушек, запуск игры без планирования может привести к тому, что все обожгутся.

Нулевая сессия — это термин, популярность и понимание которого с годами возросли в кругах ролевых игр. Нулевая сессия — это игровая сессия, которая происходит перед первым днём игры, когда Мастер и игроки встречаются перед началом кампании, чтобы обсудить, чего они ждут от игры.

На нулевой сессии все делятся своими надеждами на игру, договариваясь о некоторых правилах, которые помогут всем хорошо провести время. Также на нулевой сессии игроки могут создавать своих персонажей и решать, что объединяет их группу. Наконец, нулевая сессия — это то, где вы прорабатываете рутинные детали, такие как планирование встреч, чтобы обеспечить бесперебойную игру кампании.

Не обязательно, чтобы все части нулевой сессии проходили за один присест. Некоторые из них можно решить по электронной почте или другими способами. Но каждый шаг важен, потому что он призван предотвратить проблемы, которые могут сорвать вашу кампанию в будущем.

В Эферисе больше всего...

Нулевая сессия — это хорошая идея для большинства настольных ролевых игр, но для этого сеттинга она особенно важна. Эферис — это сеттинг для кампаний в стиле тёмного фэнтези, но «тёмное» для разных людей означает разные вещи.

Люди приходят к тёмному фэнтези в целом, и к Эферису в частности, в поисках новых впечатлений. Возможно, вы пришли, чтобы изучить трудный выбор, который ставит перед вами мир чёрно-серой морали. Может быть, вас привлекают тревожные тайны мрачных сказок. Возможно, вы ищете холодок от встречи с ужасающими поступками и непостижимыми монстрами. Или, может быть, вам хочется острых ощущений от уничтожения этих монстров в брызгах крови и внутренностей.

Что-то из этого может вам понравиться, а что-то может оттолкнуть вас. Тёмное фэнтези может означать игру с идеями, которые могут испортить чью-то игровую сессию, или того хуже, если обращаться с ними небрежно. Часть нулевой сессии предназначена для того, чтобы каждый мог прийти к согласию относительно того, во что он готов ввязаться, а что для него уже слишком.

Во-первых, Ожидания

Настало время всем — и Мастеру, и игрокам — поговорить о том, чего они хотят от предстоящей кампании. На этом этапе Мастер должен проявлять гибкость в отношении сюжета кампании, а игроки должны проявлять гибкость в отношении деталей своих персонажей.

На данном этапе новые игроки могут чувствовать себя не готовыми решить, чего они хотят от игры, поэтому не оказывайте на них давления. Но прислушайтесь к тому, что их особенно волнует или беспокоит.

Темы

Нужна ли игрокам суровая кампания с низким содержанием магии или кампания, сосредоточенная на интригах чародеев и архисерафимов? Хотят ли они разбираться в моральных конфликтах злой аристократии или героически восстать, чтобы свергнуть её? Они хотят играть добрых или злых персонажей? Кто-нибудь всегда хотел сыграть за друида или сразиться с вампиром? Чтобы получить ответы, Мастер должен задать конкретные вопросы, наподобие следующих:

- Что вы хотите сделать в этой кампании?
- Что вы никогда раньше не делали и что вам хотелось бы попробовать в этой кампании?
- Что такого вы делали раньше, чего хотели бы видеть в этой игре побольше?
- Какой аспект сеттинга кампании вам наиболее интересен?

Некоторые возможные ответы могут включать следующее: свергнуть тирана, исследовать руины, убить Зверя из Бьюраха, задаться вопросом, кому я могу доверять, преследовать (или защищать) магов и еретиков, решать хитрые загадки, отыгрывать злодея, борющегося за искупление, или героя, что скатывается во зло...

Не менее важно выяснить, чего люди не хотят, задавая такие вопросы:

- Чего бы вам хотелось избежать в этой игре?
- Что такого вы делали раньше, чего вам хотелось бы видеть в этой игре поменьше?
- Какой аспект сеттинга кампании интересует вас меньше всего?

Некоторые возможные ответы могут включать следующее: заикливание на межпартийных конфликтах, подземельях, зомби, разгадывании загадок, затяжных боях со множеством врагов...

Ответы каждого человека на эти вопросы должны помочь сформировать кампанию. Вот почему Мастер не должен слишком беспокоиться о том, как будет проходить кампания, прежде чем он увидит, что игроки выложат на стол. Игроки генерируют новые идеи для игры благодаря тому, что им нравится. Даже если кампания прописана заранее, у Мастера и игроков, несомненно, найдутся идеи, как сделать её ещё лучше. Зачастую Мастер может найти баланс между тем, чего хотят разные игроки, следя за тем, чтобы в каждой сессии было «что-то для каждого».

Геймплей

Один из отличных способов оправдать всеобщие ожидания от игры — изучить вместе с группой [«Инструмент одной страницы» Кристофера Чинна](#).

Люди играют в ролевые игры по-разному: от захватывающей импровизации до сложных варгеймов и всего остального. Люди легко садятся за стол игры с разными ожиданиями, возможно, чувствуя, что предпочтения других игроков в игре «неправильные».

Здесь каждый должен обсудить свои предпочтения в таких вещах, как пауэргейминг, соблюдение правил, а также то, как Мастер создаёт или интерпретирует правила на лету. Все должны прийти к согласию относительно того, разрешено ли игровым персонажам предавать или сражаться друг с другом.

Заранее прикиньте, могут ли подходы каждого сосуществовать в одной кампании. Здесь, вероятно, есть место компромиссу. Игроки с разными точками зрения могут договориться о таких правилах, как «Конфликт между персонажами игроков разрешён, если оба игрока согласны заранее» или «Мастер может придумать правило на лету, если я не смогу найти реальное внутриигровое правило за 60 секунд».

К сожалению, не все желания совместимы. Игроки могут осознать, что их просто не интересует тип игры, в которую хочет играть остальная часть группы. Лучше выяснить это до начала кампании, чем после того, как все уже потратили время на игру, которая им не нравится. Игроки со слишком разными интересами могут быть более счастливы в отдельных кампаниях с различной направленностью.

Во-вторых, Границы

Как мы упоминали выше, сеттинг Эфериса — это возможность исследовать мрачные темы средневекового фэнтези. Важно понимать, что игроки по-разному реагируют на разные элементы игры. События или изображения, от которых у одного игрока пробегает приятный холодок, могут полностью испортить удовольствие другому игроку. Даже играя с близкими друзьями, может быть сложно предугадать реакцию каждого, не поговорив об этом заранее.

Чтобы игра оставалась приятной для всех за столом, вам необходимо договориться о некоторых границах. Таким образом, вы все можете быть уверены в том, что ваши приключения в Эферисе могут напугать или обеспокоить вас, но только теми способами, на которые вы сами подписались.

В этом разделе говорится об игроках, которые сами решают, что им нравится, а что нет, но не забывайте, что Мастер тоже является игроком! Мастер имеет равные возможности устанавливать границы, и он должен говорить об этих границах так же откровенно, как и другие игроки.

Системы рейтингов для фильмов, телешоу и других медиа могут быть полезным индикатором того, что комфортно для игроков. Люди обычно понимают, как рейтинги американских фильмов G, PG, PG-13, R и NC-17 соответствуют разным уровням насилия, сексуальности и другого содержания. Такие термины могут установить общую основу того, что комфортно для игроков.

Однако даже при наличии этого общего руководства у каждого есть определённые темы, которые его особенно расстраивают, либо из-за жизненного опыта, либо по другим причинам. Лучше всего подходить к этим темам осторожно или полностью избегать их в игре.

Чтобы помочь каждому исследовать тьму на своих собственных условиях, игрокам полезно заранее обсудить, каких тем им хотелось бы избегать.

Лишь в качестве примера, вот некоторые общие вещи, которых игрок может попросить избегать в игре: расизм, сексуальное насилие, причинение вреда детям или животным, зависимость, сломанные кости, разлагающиеся тела, пауки.

«Согласие в играх» — это бесплатный PDF-файл от Monte Cook Games, в котором эта тема рассматривается более подробно. Он включает в себя полезный контрольный список, который вы можете дать игрокам, чтобы они могли дать зелёный или красный свет различным темам.

Линии и вуали

Один из популярных методов установления конкретных границ в игре, затрагивающей деликатные темы, называется «линии и вуали». Во время нулевой сессии Мастер должен предложить игрокам записать свои линии и вуали для предстоящей кампании.

Линии и вуали были впервые описаны Роном Эдвардсом в его игре «Секс и Чародейство».

Линии

Когда вы «проводите линию», перечёркивая тему, вы соглашаетесь с тем, что она никогда не всплывёт в игре. Например, если кто-то проводит линию на «рабстве» — это значит, что в игре никогда не следует встречать рабов или работящих людей в далёкой стране. Как будто практика или концепция рабства не существует в вашем игровом мире. Если выложенная тема вообще существует, она находится за кадром и никогда не упоминается.

Некоторые линии исключают часть сеттинга. Если «болезнь» — это линия, группа никогда не должна встречаться с чумными докторами или, например, посещать город Лизех. Если эти аспекты сеттинга могут испортить чей-то опыт, лучше выяснить это сразу. Мир Эфериса достаточно широк и полон ужасов, чтобы обеспечить приключения без необходимости исследовать каждую тёмную трещину.

Но это нереалистично!

Вы можете чувствовать, что вашему миру *нужны* определённые мерзкие реалии, чтобы быть логически последовательными. Будьте уверены, что фэнтезийный мир прекрасно может обойтись и без запретной темы.

Мир Эфериса, как и любой другой фэнтезийный мир, игнорирует самые разные вещи: от экономического эффекта, когда искатели приключений тратят большие суммы золота, до физической невозможности полёта дракона колоссальных размеров, путём взмахов крыльями. Мир без инфляции или закона квадратного куба не «реалистичен», но мы не тянем за эти нити по простой и очень веской причине: он позволяет нам играть в ту игру, в которую мы хотим играть. Мы сосредотачиваемся на тех аспектах игрового мира, о которых хотим рассказать в игре, и игнорируем те части, которые могут помешать. Иногда для этого требуется активное подавление неверия. Чаще всего мы просто смиряемся с этим, и всё в порядке.

Вуали

Когда вы «натягиваете вуаль» на тему, она может существовать в игре, но не будет детально описана или обыграна. Типичным примером является то, как телешоу могут «потемнеть», когда персонажи занимаются сексом. За столом, когда всплывает завуалированная тема, вы признаёте это и либо пропускаете повествование вперёд, либо переключаете фокус на что-то другое — точно так же, как вы это делаете со временем, которое персонажи играют проводят во сне.

Предложите всем записать свои линии и вуали. Вы даже можете объединить их в один анонимный список. Это позволяет игрокам устанавливать границы, не заявляя группе, что у них, например, ужасающая арахнофобия.

Игроки могут захотеть провести более или менее конкретные границы. Например, игрок может быть согласен с пытками, происходящими в игре, но не с тем, что их применяют игровым персонажам, или не с тем, что это происходит с игровыми персонажами или конкретными НИПами. Игроку-арахнофобу вполне подойдут пауки, если они не описаны подробно или если они не слишком большие (или слишком маленькие).

Важно уважать границы каждого игрока. Если кто-то сказал, что он не хочет чего-то в игре, ему не нужно оправдывать эту границу перед остальной частью стола. Аналогичным образом, границы не должны быть предметом переговоров. Что ещё более важно, игрок должен иметь возможность добавлять или изменять свои собственные границы в любое время в зависимости от своего уровня комфорта. В следующем разделе мы обсудим несколько способов справиться с ситуацией, когда в ходе игры что-то заходит слишком далеко.

Как только вы определите, чего все хотят от игры и каковы границы, у вас появится большое и четко определённое игровое пространство концепций и эмоций для исследования.

Внутриигровые инструменты безопасности

Границы могут меняться. Вы можете не знать, как на что-то отреагируете, до того момента, пока оно не появится за столом. В зависимости от вашего настроения, когда вы садитесь за игровой стол, вы можете быть более или менее терпимы к расстраивающему материалу. Наконец, случаются неожиданности и различные происшествия. Вот почему также разумно решить, как поступать в неудобных ситуациях, возникающих в ходе игры.

Когда ты облажался

Игрок или Мастер могут забыть установленную границу или непреднамеренно пересечь её. Лучшее, что можно сделать в этой ситуации, — это приостановить действие, признать, произошло, и извиниться. В зависимости от того, как все себя чувствуют, может быть уместным небольшой перерыв. Когда игра возобновится, стол сможет решить, лучше ли изменить то, что произошло в повествовании, или просто двигаться дальше.

X-Карточка

X-Карточка, созданная Джоном Ставропулосом, — это одна из популярных механик, которую вы можете использовать в своей игре в качестве предохранительного элемента. Это простой способ для любого за столом отклонить возникшую в ходе игры тему.

Короче говоря, X-Карточка — это физическая карточка, кладущаяся на стол. Любой игрок может нажать на карточку или иным образом «активировать» её во время игры, если повествование движется в некомфортном для него направлении. Активный игрок или Мастер немедленно останавливается и продвигает повествование вперёд, от текущих событий, происходящих за столом.

Преимущество X-Карточки в том, что она не требует от игрока, которому некомфортно, объяснять, в чем именно в данный момент заключается проблема. Если возникла путаница, игрок может объяснить, почему он активировал X-Карточку, после игры, когда всем будет удобнее.

Метод Лакстона

Это другой подход к управлению неприятными событиями в игре. Короче говоря, когда игрок понимает, что что-то в игре его расстраивает, игра приостанавливается. У игрока есть возможность объяснить, в чем проблема, если он пожелает. Затем игрок заявляет, что он хочет, чтобы произошло в повествовании, например: «Мне нужен этот НИП, чтобы пережить это столкновение» или «Мне нужно, чтобы горожане не верили лжи злодея о том, что только что произошло». Затем игроки и Мастер обеспечивают достижение заявленного результата. Если исход броска кубика (например, бросок атаки или спасбросок) будет определять исход, не бросайте кубик — окончательный результат не должен подвергаться сомнению.

Этот метод предназначен для решения ситуаций, в которых пропустить расстраивающее событие или сделать вид, что его не произошло, может быть более неприятно.

Метод Лакстона был подробно описан в блоге П.Х. Ли, как альтернатива X-Карточке.

Множество других инструментов безопасности доступны в Интернете в TTRPG Safety Toolkit, онлайн-коллекции, которую поддерживают Киенна Шау и Лорен Брайант-Монк.

[The Script Change RPG Toolkit](#) от Бри Бо Шелдон — это ещё один набор инструментов, основанный на методе Лакстона и сравнении с рейтингом фильмов. Он предоставляет ряд способов, позволяющих игрокам контролировать повествование на текущий момент.

Не каждой группе нужен такой структурированный механизм для проведения подобных обсуждений, но когда дело доходит до неудобных разговоров, может быть полезно перестраховаться.

В любом случае важно помнить, что каждый человек за столом важнее самой игры.

В-третьих, Создание группы

После того как вы согласовали границы в игре, игрокам пора решить, кем будут их персонажи. Это может быть полное создание персонажа или просто выбор концепций и предыстории персонажей.

Игроки также должны решить, почему их персонажи отправляются в приключения вместе. Игроки могут либо дать своим персонажам уже существующие отношения, либо решить, как их личности сойдутся воедино, когда персонажи встретятся впервые. Заранее выяснив это,

можно избежать ситуации «группы одиночек», когда нет внутриигровой причины, по которой персонажи продолжают терпеть друг друга и рискуют своей жизнью друг ради друга, приключение за приключением.

Используйте предыстории и связи в качестве отправной точки для игроков, чтобы решить, как их персонажи могут быть связаны между собой. Игрок может задать столу вопрос: «Кого из ваших персонажей мог встретить мой персонаж, когда он был моряком?»

Черты и недостатки могут послужить семенами взаимоотношений между персонажами. Кто-то из игроков мог бы предложить: «Что, если то, как твой персонаж заикается под давлением, напоминает ей о её младшем брате, и поэтому она чувствует себя защитником твоего персонажа?»

В качестве альтернативы: «Мой персонаж крадёт мелкие предметы, даже если это плохая идея — следит ли кто-нибудь ещё за моим персонажем особенно внимательно, чтобы убедиться, что она ведёт себя хорошо?»

Ключевой момент в построении отношений таким образом заключается в том, что оба игрока должны быть в восторге от новой связи. Один игрок не должен навязывать взаимоотношения персонажу другого игрока.

Как только эти решения будут приняты, Мастер может начать строить конкретные планы относительно того, что произойдёт в кампании. Часть удовольствия от старта настольной игры — это видеть, каких персонажей создают другие игроки, и узнавать, что эти персонажи делают в различных ситуациях. Теперь Мастер знает, кто такие персонажи игроков и какие приключения имеют для них смысл, а также кто такие игроки и какие приключения принесут больше всего удовольствия *им*.

Наконец, скучные вещи

Никто не любит планировать, но составить график намного лучше, чем постоянно отменять сессии или играть с половиной группы. Разработайте политику отмены, в том числе, что произойдёт с персонажем, если его игрок не явится на сессию.

Хорошая стратегия — выбрать день (например, каждую субботу или каждое второе воскресенье), который в большинстве случаев подходит всем. Тогда игроки знают, чего ожидать, и могут попытаться сохранить этот день открытым. Если игроки не могут провести сессию, отмените её до следующей недели, но не меняйте день. Если вы перенесёте игровой день недели в поисках пробелов в расписаниях игроков, вы обнаружите, что сессии непредсказуемы и далеки друг от друга, а их планирование — это бесконечная головная боль. Каждый также должен решить, как долго должна длиться кампания, чтобы знать, сколько времени он на неё потратит. (Не бойтесь начинать короткую кампанию. Если все хотят продолжать, вы всегда можете вернуться в игру с теми же персонажами.)

Нулевая сессия — это также то место, где вам следует отработать такие вопросы, как, например, кто какие закуски приносит, делитесь ли вы кубиками или каждый приносит свои. Вы также можете выяснить, комфортно ли людям употреблять алкоголь и другие вещества за столом.

Когда вы закончите со всем этим, у вас появится чёткий план, как начать кампанию, прекрасную для всех.



Index

Abendland.....	17	Faro.....	25	Path of the Primal Spirit.....	40
Aberrant Horror Transformation ...	80	Fey-Blessed.....	99	Pauper.....	100
Academy of Swords.....	19	Fey Transformation.....	85	Pit Fighter.....	102
Achen Elavain.....	27	Fiend Transformation.....	81	Plague Doctor.....	76
Aetheric War.....	33	Filth Gazer.....	29	Pox-Touched.....	97
Aether Kindred.....	33	First Vampire Patron.....	72	Primordials.....	36
Alondo.....	36	Galtian.....	13	Primordial Transformation.....	89
Altenheim.....	17	God's End.....	33	Prismatic Wyrms.....	36
Ammunition.....	130	Gormadrag.....	36	Queen Andrea Helsing.....	23
Aphaelon.....	34	Gorodyn.....	35	Raevo.....	21
Aratron I.....	17	Grand Duke Drago Koshevek.....	20	Rauland.....	19
Arcane Magic.....	30	Green Reaper.....	60	Ravencourt Sanctuary.....	31
Arcanist Inquisition.....	24	Haunted Origin.....	68	Renegade Colleges.....	32
Arch Daemons.....	24	High Cavalry School.....	25	Resolve Pool.....	142
Archduchess Maelfa.....	18	Highway Rider.....	64	Sangromancy.....	77
Archduke Ulrich Eisenherz.....	19	Holy Order of Hearthkeepers.....	17	Sarmar Academy.....	31
Archetypes.....	108	Ilhara.....	37	Seraph Transformation.....	84
Arch Seraphs.....	34	Influence Dice.....	142	Session Zero1.....	46
Aurelian.....	13	Inquisition Domain.....	47	Silverstream Markets.....	17
Backgrounds.....	96	Kandar.....	23	Sitri.....	35
Battle of Bite Bay.....	29	Karstein Market.....	20	Solyma.....	34
Beast Pool.....	143	King Thibault de Sauveterre.....	27	Soma.....	20
Beleth.....	35	Knights of the Severe Templar.....	27	Specter Transformation.....	93
Bulwark Warrior.....	51	Lady Morrakesh.....	36	Spells.....	117
Burach Empire.....	17	Laneshi.....	10	Talents.....	106
Caravaner's Rest.....	23	Languages of Etharis.....	29	Temple of Mists.....	26
Castalore.....	21	Lapsed Inquisitor.....	98	Therpena.....	25
Castinellan Provinces.....	24	Lich Transformation.....	82	Thrull.....	22
Charneault Kingdom.....	26	Liesech.....	28	Toletum.....	24
Chief Nolgr Magnusson.....	22	Living Crucible.....	52	Tol Kerdwyl.....	28
Chiropteran Behemoth.....	21	Llana'Shi Empire.....	10	Tol Leyemil, City of Elves.....	27
Circle of Blood.....	48	Lord General Vassily Roemer.....	19	Tormach.....	35
Circle of Mutation.....	49	Lycanthrope Transformation.....	82	Transformations.....	79
Citrolach.....	36	Magic Items.....	133	Trinkets.....	140
Clan Member.....	103	Maliganti.....	13	Tyburn.....	22
Coldfire Crisis.....	23	Malikir.....	35	Ulmyrite.....	13
College of Adventurers.....	42	Miklas.....	34	Ulmyr's Gate.....	15
College of Requiems.....	44	Mina Taliesin.....	21	Underland.....	19
Countess Analita von Raiza.....	28	Misfortune Bringer.....	66	Valikan Clans.....	22
Crimson Court.....	20	Mistrust of Magic.....	32	Vampire Transformation.....	84
Disembodied.....	15	Mists.....	26	Venin.....	35
Divine Magic.....	33	Morael.....	34	Vermiel Guards.....	27
Doge Lorenzo Flabenici.....	28	Morencia.....	28	Vermin Lord.....	62
Downcast.....	12	Nordenland.....	18	Vosantra Cathedral.....	20
Dreamers.....	14	Nov Ostoya.....	20	Way of the Leaden Crown.....	54
Ebon Syndicate.....	21	Oath of Pestilence.....	56	Way of Pride.....	55
Edict of Eternal Blood.....	34	Oath of Zeal.....	58	Weapons, Advanced.....	128
Eldritch Domain4.....	5	Ogresh.....	11	Wechselkin.....	9
Ember Cairn.....	25	One of the Taken.....	96	Wretched Bloodline Origin.....	70
Empyreus.....	34	Ostoya.....	20	Zabriel.....	34
Erlefurt Colleges.....	31	Parasite Patron.....	73		
Etharis.....	16	Path of the Fractured.....	39		

Лицензия

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



Мода Кланов Валикан



Мода в Остоје



Мода в Королевстве Шарно



Мода в Провинциях Кастинеллы



THE PLAYERS GUIDE

ETHARIS NEEDS YOUR BRAVERY... ...AND YOUR SOUL

The most treacherous foes and spine-tingling adventures await players in the world of Etharis. Warring nations, ravaged by evil magic and corrupt leaders, rest on the knife's edge of doom. With the gods dead, other beings of power have filled the void, using their terrible powers to subjugate the innocent and to tempt the weak-willed into pacts that trade power for goodness. Can those who call themselves heroes find a way to use the tools of both light and dark to survive, without losing their souls in the process?

Grim Hollow: The Players Guide offers players and Game Masters new rules for running a campaign of dark fantasy danger and heroic resilience in the face of heart-stopping evil. This book contains new races, subclasses, spells, magic items, advanced backgrounds, transformation, and more, allowing players to delve into the darkness of a bleak and desperate world. Players can play a fey-built Wechselkind, the soul-sharing Laneshi, or the fallen divine known as the Downcast. They can transform in Fey, Primordials, or Specters. Most of all, they can rise above the corruption to fulfill their destinies.

All this and more await you within this copy of
Grim Hollow: The Players Guide

